



Universidad Central de Venezuela

Facultad de Humanidades y Educación

Escuela de Educación

**DESARROLLO DE INVESTIGACIÓN ACADÉMICA Y MANEJO DE
INFORMACIÓN CON EL USO DE LAS (TIC).**

Tutor (a):
Profa. Sandra Sequera

Autor (a):
Romero, Ma. Andreina
C.I. 20.307.691

Caracas, Septiembre 2015.



Universidad Central de Venezuela
Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Educación

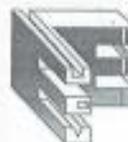


DEPARTAMENTO DE ESTADÍSTICA E INFORMÁTICA APLICADA A LA
EDUCACIÓN

**DESARROLLO DE INVESTIGACIÓN ACADÉMICA Y MANEJO DE
INFORMACIÓN CON EL USO DE LAS (TIC).**

"Trabajo de grado presentado ante la Universidad Central de Venezuela para
optar a la Licenciatura en Educación. Mención Desarrollo de Recursos
Humanos"

Caracas, Septiembre 2015.



VEREDICTO

Quienes suscriben, miembros del jurado designado por el Consejo de la Escuela de Educación en su sesión 1575 de fecha 22-07-2015 para evaluar el Trabajo de Licenciatura presentado por MARÍA A. ROMERO R., C.I. 20.307.891, bajo el Título: DESARROLLO DE INVESTIGACIÓN ACADÉMICA Y MANEJO DE INFORMACIÓN CON EL USO DE LAS TIC para optar el Título de LICENCIADO EN EDUCACIÓN, dejan constancia de lo siguiente:

1. Hoy 22/09/15 nos reunimos en la sede de la Escuela de Educación para que su(s) autor(es) lo defendiera(n) en forma pública.
2. Culminada la Defensa Pública del referido Trabajo de Licenciatura, conforme a lo dispuesto en el Art 14 del "Reglamento de Trabajos de Licenciatura de las escuelas de la Facultad de Humanidades y Educación" adoptando como criterios para otorgar la calificación: rigurosidad en el razonamiento, coherencia en la exposición, claridad y pertinencia en los procesos metodológicos empleados, adecuación del sustento teórico, así como la calidad de la exposición oral y de las respuestas dadas a las preguntas formuladas por el jurado, acordamos calificarlo como:

APLAZADO APROBADO otorgándole la mención:
SUFICIENTE DISTINGUIDO SOBRESALIENTE

3. Las razones que justifican la calificación otorgada son las siguientes: El contenido integra los elementos propios para un diseño instruccional considerado una investigación diagnóstica y una propuesta adaptada al caso.


Prof. NORHEMMA ACEVEDO


Prof. RAMON CIZATEGUI

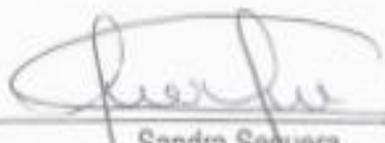

Tutora SANDRA SEQUERA



APROBACIÓN DEL TUTOR

Quien suscribe, Profesora Sandra Sequera, de la Universidad Central de Venezuela, adscrita a la Escuela de Educación, en mi carácter de tutora del Trabajo de Grado titulado Desarrollo de Investigación Académica y Manejo de Información con el uso de las TIC, realizado por la ciudadana María Andreina Romero Rangel, titular de la C. I. 20.307.691; manifiesto que he revisado en su totalidad la versión definitiva de los ejemplares de este trabajo y certifico que se le incorporaron las observaciones y modificaciones indicadas por el jurado evaluador durante la discusión del mismo.

En Caracas a los 13 días del mes de Octubre del año 2015.



Sandra Sequera
C. I. 12.959.921



Universidad Central de Venezuela
Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Educación



RESUMEN

Desarrollo de investigación académica y manejo de información con el uso de las (TIC)

Br. María Andreina Romero Rangel

El presente trabajo de investigación, se enfocó en la importancia de un manejo prudente y eficiente de la información que a diario conseguimos gracias a la aparición de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y específicamente el Internet; de este modo, esta investigación centró su Objetivo General en: Diseñar una propuesta de entorno virtual de enseñanza y aprendizaje que promueva el desarrollo de competencias para la investigación académica y el manejo de información con el uso de las TIC, dirigido a estudiantes del 1.er año de bachillerato en la U.E.N "Ciudad Cuatricentrenaria", fundamentando sus bases teóricas en los diferentes tópicos académicos en los que se desenvuelven las TIC y específicamente el sector educativo. En este sentido, esta investigación trabajó, mediante un enfoque cuantitativo, nivel descriptivo y diseño de campo.

En el marco de estas consideraciones, se elaboró una propuesta guiada por el modelo ADITE de (Polo, 2003), estructurada mediante los componentes de análisis, diseño, tecnológico y evaluativo, los cuales dieron forma al tipo de conocimiento que se pretende desarrollar y las actividades para ello.

Palabras claves: TIC, educación, competencias, manejo de información, sociedad de la información y sociedad del conocimiento.



Central University of Venezuela
Faculty of Humanities and Education
School of Education



SUMMARY

Academic research development and information management with the use of (TIC)

Br. María Andreina Romero Rangel

The current research, was focused on the importance of a prudent and efficient management, of the information that we find on a daily basis thanks to the emergence of the Technologies of Information and Communication (TIC) and specifically the Internet; in this way, this research was centered on designing a proposal of a virtual environment of teaching and learning that promotes the development of skills that are useful for academic research and information management with the use of TIC, directed to students of the first year of high school in the U.E.N "Ciudad Cuatricentrenaria", substantiating its theoretical basics on the different academic topics into which the TIC and specifically the Internet unfold. In this regard, this research worked, by means of a quantitative approach, on a descriptive level and a hands-on design.

In the context of these considerations, a guided proposal was elaborated by the ADITE model of (Polo, 2003), structured through the elements of analysis, design, technology and evaluation, which gave shape to the type of knowledge that is intended to be developed and the activities to achieve it.

Key words: TIC, education, skills, information society and knowledge society.

Dedicatoria

Este Trabajo Especial de Grado, va dedicado con gran emoción y felicidad a la mano derecha de Dios, el máximo **Arcángel Miguel**, por protegerme con su escudo y defenderme con su espada en todo momento de mi vida; por estar siempre a mi lado y darme esa fortaleza que necesite cada vez que dedicaba mi tiempo a este Trabajo de Grado.

A mi excepcional e incondicional Madre, la mujer que no desmaya y jamás descansa, este trabajo también es tuyo por darme la vida, sabiduría, acompañarme y desvelarte conmigo en todo este camino; casi nunca te digo que te quiero porque en realidad TE AMO.

Este trabajo va dedicado con mucho cariño a una persona maravillosa, la cual me abrió las puertas de su casa muchos fines de semana para lograr cumplir con la entrega oportuna de este trabajo, llenándome de mucha vibra positiva y cariño, infinitas gracias Sonia María de Araujo.

Agradecimientos

Primeramente agradezco a Dios, por ser mi guía, mi amigo, mi padre, por escucharme todos los días cuando le pedía incansablemente que me ayudara a culminar la elaboración y entrega de mi trabajo oportunamente; te agradezco padre, mil gracias por darme la dicha de ver la luz del día y de ofrecerme una oportunidad más para aprender.

Agradezco a mi madre María Auxiliadora Rangel, gracias mami por tus incasables ganas de ayudarme, de apoyarme, de llenarme de fuerza y de siempre pedirle ayuda a Dios y al Arcángel Miguel, gracias mami.

Gracias a mi querido hermano, por ser parte de todo mi proceso académico y apoyarme en todo momento.

Agradezco a Simón Velásquez, por haber sido parte de este largo camino y por el apoyo sin condición que siempre me brindó; el Abogado más persistente en las metas que se plantea cada día.

A mi tutora Sandra Sequera, por ser mi mejor profesora en 3er año y por haber aceptado ser mi tutora, gracias por sus correcciones y por exigirme más y más en cada idea que plasmaba o cita que colocaba. Gracias profe por haberme enseñado que debo exigirme cada vez más y que el tiempo de dios es perfecto.

Gracias a mi estimada Sonia María de Araujo, por el apoyo sin condición y su caluroso esmero en ayudarme, gracias por tu nivel de responsabilidad y respeto, eres una mujer excelente, llena de virtudes y escandalosamente inteligente.

Agradezco a la Lcda. Venessa Cardozo, a la Lcda. Vincenzina Lobato, Viviana Rivero y Alexander Acosta, por generar aportes significativos a este trabajo, son parte de mí y de todo este proceso, gracias por llegar a mi vida y lograr mantenerse en ella, gracias por su apoyo.

Gracias a la Universidad Central de Venezuela, por recibirme y vencer mis sombras, gracias por llenarme de luces y proveerme esas ganas de seguir enriqueciendo mis conocimientos, UCV gracias eres grande.

Índice

Índice de Tablas.....	VI
Índice de Gráficos.....	VIII
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA	5
1.1 Planteamiento del Problema	5
1.2 Justificación de la investigación.....	11
1.3 Objetivos de la investigación.....	12
1.3.1 Objetivo General.....	12
1.3.2 Objetivos Específicos.....	13
CAPITULO II: MARCO TEÓRICO	14
2. 1.- Antecedentes de la Investigación.	14
2.2 Fundamentos Teóricos.	17
2.2.1 Nuevas sociedades: Sociedades de la información, sociedades del conocimiento y necesidades nacientes.....	18
2.2.2 Tecnologías de la información y la comunicación, y contextos educativos: Nuevos entornos educativos, desde lo presencial a lo virtual.	21
2.2.3 Entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje: (EVE-A).	23
2.2.5. Características y funciones de docentes y estudiantes mediante el uso de las TIC y específicamente Internet.	26
2.2.6 Competencias para la investigación académica y el manejo de información con el uso de las TIC y específicamente Internet.....	28
2.2.7 Investigación académica: fundamentos teóricos, prácticos y cognitivos. ...	35
2.2.8 Reseña Histórica: Unidad Educativa Nacional “Ciudad Cuatricentenaria”	38
CAPITULO III: MARCO METODOLÓGICO	41
3.1 Momentos de la investigación.....	42
3.2 Enfoque, nivel y método de la investigación.....	44
3.3 Nivel de investigación.....	45
3.4 Población y muestra.....	46
3.5 Técnicas de recolección de datos	47
3.6 Validación	51

3.7 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	54
CAPÍTULO IV: ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....	55
4.1. Encuestados.....	55
CAPÍTULO V: PROPUESTA: ENTORNO VIRTUAL DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE QUE PROMUEVA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS PARA LA INVESTIGACIÓN ACADÉMICA Y EL MANEJO DE INFORMACIÓN CON EL USO DE INTERNET, DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DEL 1ER AÑO DE BACHILLERATO DE LA U.E.N. “CIUDAD CUATRICENTENARIA”.....	88
5.1. A manera de Introducción.....	88
5.2. Componente Análisis:.....	90
5.2.1. Análisis del problema instruccional a resolver.....	91
5.2.2. Análisis de la población:.....	94
5.2.3. Estudio del tipo de conocimiento y contenidos.....	94
5.2.4 Teorías del aprendizaje e instruccionales.....	98
5.2.6. Definición de la administración tecnológica.....	107
5.3. Componente Diseño Instruccional:.....	110
5.3.1. Formulación de metas y objetivos del aprendizaje:.....	111
5.4. Componente Tecnológico.....	116
5.4.1 Definición del proceso de interacción.....	118
5.4.2. Definición de la aplicación de la programación.....	119
5.4.3. Definición del ambiente de aprendizaje.....	120
5.4.4 Definición del sistema de control.....	130
5.4.5 Definición de la Implementación.....	131
5.5 Componente de Evaluación.....	132
5.5.1 Diseño de las estrategias de evaluación de los aprendizajes.....	133
5.5.2 Especificación de la evaluación formativa de los componentes del sistema.....	135
5.5.3 Revisión del Ambiente de Aprendizaje.....	138
5.5.4 Definición del sistema de control.....	139
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES GENERALES.....	140
Conclusiones Generales.....	140
Sugerencias y Recomendaciones Generales.....	143

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	145
ANEXOS	152
Cuestionario	153
Validación de Instrumento	160
Validación de la Propuesta	162

Índice de Tablas

Tabla 1	31
Tabla 2	33
Tabla 3	34
Tabla 4	43
Tabla 5	50
Tabla 6	54
Tabla 7	56
Tabla 8	57
Tabla 9	59
Tabla 10	60
Tabla 11	61
Tabla 12	62
Tabla 13	63
Tabla 14	65
Tabla 15	74
Tabla 16	75
Tabla 17	76
Tabla 18	78
Tabla 19	79
Tabla 20	80
Tabla 21	81
Tabla 22	82
Tabla 23	83
Tabla 24	83
Tabla 25	84
Tabla 26	85
Tabla 27	86

Tabla 28	87
Tabla 29	97
Tabla 30	107
Tabla 31	116
Tabla 32	134

Índice de Gráficos

Gráfico 1.....	57
Gráfico 2.....	58
Gráfico 3.....	59
Gráfico 4.....	61
Gráfico 5.....	62
Gráfico 6.....	63
Gráfico 7.....	64
Gráfico 8.1	66
Gráfico 8.2	66
Gráfico 8.3	67
Gráfico 8.4	68
Gráfico 8.5	68
Gráfico 8.6	69
Gráfico 8.7	70
Gráfico 8.8	70
Gráfico 8.9	71
Gráfico 8.10.....	72
Gráfico 8.11	72
Gráfico 8.12.....	73
Gráfico 8.13.....	74
Gráfico 9.....	75
Gráfico 10	76
Gráfico 11	77
Gráfico 12	78
Gráfico 13	79
Gráfico 14	80
Gráfico 15	81

Gráfico 16	82
Gráfico 17	83
Gráfico 18	84
Gráfico 19	85
Gráfico 20	86
Gráfico 21	87

INTRODUCCIÓN

Las sociedades, están tomando nuevas formas gracias a los grandes y significativos avances que ha tenido el desarrollo científico, el cual ha promovido el avance tecnológico, donde los progresos combinados por la ciencia, la técnica y la tecnología han permitido el desarrollo de las TIC, las cuales han dado lugar a transformaciones económicas, políticas, culturales, sociales, entre otras; asimismo el surgimiento de nuevas necesidades, como por ejemplo la necesidad de informarse, conocer y comunicarse.

Para dar un sentido generalizado, se puede decir que las TIC, han sido aceptadas por la gran mayoría de los seres humanos, considerando que han expandido sus barreras y cruzado fronteras interconectando a millones de personas al mismo tiempo y a la velocidad de la luz, recibiendo y difundiendo todo tipo de información.

Visto esto, surgió la necesidad de elaborar este trabajo de investigación, con el interés de promover el desarrollo de competencias para la investigación académica y el manejo de información con el uso de las TIC, debido a que las mismas están generando a los seres humanos nuevas necesidades y el desarrollo de nuevas competencias, que lo ayuden a enfrentarse con éxito a estos nuevos contextos sociales.

El análisis estuvo enfocado a los estudiantes, en esa búsqueda de desarrollar competencias para que puedan desplegar un pensamiento crítico de la información que consiguen en diversas fuentes y específicamente la que obtienen a través de internet, en este sentido, esta investigación se caracterizó por su interés en relacionar al estudiante con las TIC, conocer las emociones que los condicionan al momento de hacer uso de las TIC, saber cómo se sienten y como dominan las mismas cada vez que se disponen a navegar con tanta información disponible en el internet.

De este modo, este trabajo contempla el capítulo I, el cual plantea la situación problemática que se evidenció en esta investigación, partiendo que en la actualidad los estudiantes específicamente del 1. er año de bachillerato de la U.E.N “Ciudad Cuatricentenaria” no conocen los mecanismos idóneos para el tratamiento y/o manejo de la información que ofrece internet, y a su vez la necesidad de formar estudiantes críticos y autónomos en su proceso de formación, asimismo la necesidad que existe al querer estar más y mejor informados dentro de una sociedad caracterizada por la globalización, con ella la inserción de las TIC a la educación donde la elaboración y entrega de asignaciones va de la mano con el manejo de información constante gracias a Internet, en sentido surgió el interés de enfocarse en la búsqueda y selección de información para ejecutar investigaciones académicas.

Visto esto, se planteó un objetivo general y cuatro objetivos específicos, los cuales dieron vida a todo el contexto, enfocados en el diseño de una propuesta de entorno virtual dinámica y digerible para que los estudiantes puedan así incursionar un nuevo aprendizaje, a través de un ambiente diferente e innovador, trabajando en conjunto con el ambiente tradicional de enseñanza y aprendizaje.

En este sentido, este trabajo de investigación dentro de su capítulo II, enmarco antecedentes de otras investigaciones que guardaron relación con la presente, desglosados en síntesis de acuerdo con la naturaleza de esta investigación, aportes vinculados con el manejo de información y desarrollo de competencias; seguido de ello se puntualizaron los fundamentos teóricos que fueron relevantes y contextualizaron al lector, dándole a conocer las teorías y conceptos que caracterizan este fenómeno social, con respecto a las nuevas sociedades, los nuevos escenarios educativos, rol del docente y del estudiante ante las TIC, entornos virtuales, medios didácticos e investigación académica; posteriormente esta investigación trabajó mediante las consideraciones de una metodología cuantitativa, enmarcada a través de

un nivel descriptivo y un diseño de campo, gracias al estudio de una operacionalización de variables contempladas en una población de estudiantes, específicamente los estudiantes del 1.er año de bachillerato ubicados en la U.E.N “Ciudad Cuatricentenaria”.

Asimismo, continua el capítulo IV, donde se estipularon cada una de las gráficas inherentes a las preguntas del instrumento de recolección de datos, el cual manifestó la brecha existente entre los estudiantes, las TIC y el manejo de información, específicamente en la búsqueda y selección.

Finalmente, se desglosa el capítulo V correspondiente a la propuesta de investigación, la cual se enfocó en diseñar una propuesta de entorno virtual de enseñanza y aprendizaje que promueva el desarrollo de competencias para la investigación académica y el manejo de información con el uso de las TIC, dirigido a estudiantes del 1.er año de bachillerato en la U.E.N. “Ciudad Cuatricentenaria”, el cual se estructuró a través de las bondades del modelo de diseño instruccional ADITE de (Polo, 2003), propuesta que estuvo estructurada mediante cuatro componentes.

El componente de análisis, el cual contemplo el análisis del problema instruccional, el estudio de la población, estudio del tipo de conocimiento y contenidos, el análisis de las estrategias cognoscitivas, las condiciones de utilización y administración del medio; el componente de diseño, en el cual se desarrollaron las especificaciones de los objetivos, contenidos, las metas, estrategias, así como también se explicaron los procesos y estructuras que se requieren para desarrollar el conocimiento y la mejora de habilidades; seguido el componente tecnológico, enmarcado en la importancia de las dimensiones y recursos para la producción y uso del medio, desglosando la definición del proceso de interacción, la definición de la aplicación de programación y la definición del ambiente de aprendizaje; y finalmente el componente de evaluación el cual está presente en cada uno de los

elementos que conforman los demás componentes, con el fin de evaluar no solo el aprendizaje, sino también el desarrollo del diseño instruccional y las herramientas implementadas; básicamente se trabajó con sugerencias ya que se desea se especifique los métodos evaluativos, mediante los criterios del facilitador que lleve a la práctica de esta propuesta.

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del Problema

La evolución hacia el desarrollo que ha tenido el ser humano durante parte de su historia, lo ha caracterizado por la transformación permanente en su manera de pensar, actuar y hacer, en estas acciones se encuentran las actividades diarias como parte de su cotidianidad, así como también la forma de comunicarse, trabajar, relacionarse y aprender (Bartolomé y Aiello, 2006; Barroso, 2007 y Jordi, 2007). Parte de Esta evolución y desarrollo que ha caracterizado al ser humano, se ha visto influenciado al mismo tiempo, por diferentes transformaciones mundiales, ocasionadas por eventos como la globalización, evolución de la ciencia, los desarrollos tecnológicos y técnicos, el incremento constante de la información, y mayor producción de conocimientos, generando de esta manera sociedades con nuevas características desde lo económico, político, educativo y cultural, pero también con nuevas necesidades.

Las sociedades que surgen a raíz de las grandes transformaciones mundiales, tienen como característica según (Begoña y Contreras, 2006; Martínez, 2001; Unesco, 2005), la orientación hacia una nueva noción sobre el papel del conocimiento para la humanidad y la llegada de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), las cuales se integran a todas las acciones diarias del ser humano cambiando constantemente parte de la existencia moderna, considerando una forma autoexpansiva y dinámica de funcionar, como bien lo menciona (Castells,1998).

Estos cambios han logrado generar un alto interés científico en los seres humanos, que gira alrededor la forma como se informa, se desarrolla el conocimiento y se aprende, siempre considerando la diversidad de los planteamientos. De esta manera, las TIC precisamente, actúan e impactan el acceso y la difusión no sólo de la información, sino también al conocimiento y

la manera de hacer investigación, los cuales fueron elementos importantes tratados dentro de este trabajo de investigación. Desde esta perspectiva ya Salinas (2004), señaló con amplio interés que: "... es habitual hablar de este tiempo de cambios, propiciado por los avances de las tecnologías de la información y la comunicación, como del inicio de una nueva era, a la que suele llamarse sociedad de la información", (p. 2).

De esta manera y para comprender las ideas planteadas, se puede notar que las TIC y su inserción en diversos ámbitos de la sociedad han logrado un desarrollo importante, por cuanto han servido como medios, servicios, aplicaciones y herramientas para informar, procesar y comunicar contenido, nuevos entornos educativos, promover redes de personas y nuevas formas de trabajo, entre otras acciones, orientadas a la creación de nuevas sociedades denominadas por diferentes autores como (Adell, 1997; Martínez, 2001 y Salinas 2009), sociedad de la información, sociedad del conocimiento y sociedad del saber.

Ahora bien, desde la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO (2005), se plantea que "...la noción de sociedad de la información se basa en los progresos tecnológicos. En cambio, el concepto de sociedades del conocimiento comprende dimensiones sociales, éticas y políticas mucho más vastas...", (p. 5); desde esta misma instancia, vemos entonces cómo la información, las TIC y el conocimiento, juegan un papel importante en toda sociedad, más aún partiendo de la idea que la información gracias a la evolución de las TIC, se mueve constantemente de un sitio a otro y se incrementa vertiginosamente. Este incremento exponencial se diferencia del conocimiento en cuanto a que este es determinado y perdura en las mentes razonables, que son capaces de obtener precisamente información, almacenarla, procesarla y utilizarla, produciendo más información y conocimiento. Ante esto Marques (2000) plantea ideas como:

Esta emergente una nueva sociedad, impulsada por un vertiginoso avance científico en un marco socioeconómico neoliberal-globalizador y sustentada por el uso generalizado de las potentes y versátiles tecnologías de la información y la comunicación (TIC), conlleva cambios que alcanzan todos los ámbitos de la actividad humana. Sus efectos se manifiestan de manera muy especial en las actividades laborales y en el mundo educativo, donde todo debe ser revisado: desde la razón de ser de la escuela y demás instituciones educativas, hasta la formación básica que precisamos las personas, la forma de enseñar y de aprender, las infraestructuras y los medios que utilizamos para ello, la estructura organizativa de los centros y su cultura (Marques, 2000, p. 1).

Tomando en cuenta la determinación de las TIC en las sociedades, es necesario delimitar su impacto en el contexto educativo, donde particularmente se están generando nuevos escenarios desde lo formal e informal, caracterizados de manera particular por: una amplia oferta de TIC como las nuevas nociones de espacio y tiempo, nuevas formas de aprender y de enseñar, funciones diferentes para los principales protagonistas de este contexto, así como los procesos que deben llevar a cabo a la hora de manejar grandes cantidades de información y desarrollar investigación académica, entre otros aspectos, (Argudín, 2012; Bartolomé, 2006; Cabero, 2006 y Salinas, 2009). Estos elementos constituyen un desafío para el cambio que deben emprender las y los docentes, al igual que la formación dirigida a estudiantes, relacionado a las competencias que actualmente deben desarrollar, específicamente estudiantes en el momento que puedan enfrentarse con gestionar información (buscar, seleccionar, organizar, analizar y presentar), así como también, hacer investigación y usar las TIC como herramienta de apoyo en su formación, de manera muy particular Internet.

En este marco general, a partir de la experiencia laboral y académica dentro de la Escuela de Educación y como parte del crecimiento profesional se tuvo la oportunidad de conocer el funcionamiento de la U.E.N “Ciudad Cuatricentenaria” y del trabajo en aula, con estudiantes del 1er año de

bachillerato, los cuales a la hora de hacer investigación académica utilizan Internet como su principal fuente de información. Durante la observación el mayor inconveniente demostrado de manera informal que tenían estos estudiantes, estuvo orientado a la disconformidad o desagrado cuando se enfrentaron a grandes cantidades de información, utilizaron información de cualquier tipo de fuente y autores, cortaron y pegaron información sin comprender y/o analizar la misma, pudiendo traducirse en la desorientación que sufrieron entre diferentes páginas. De igual forma, estos estudiantes en sus producciones escritas, a pesar de manifestar haber investigados en publicaciones Web, foros virtuales, blogs, entre otros, carecían de coherencia, análisis, síntesis, entre otros elementos que tienen incidencia, en su desempeño académico presente y futuro.

A propósito de estas consideraciones, es importante mencionar lo planteado por autores como (Adell, 1997; Bartolomé, 2006; Cabero, 2006 y Castells, 1998) los cuales con sus investigaciones, analizan y reflexionan sobre la relación que se establece actualmente entre educación y TIC. De igual manera y de forma particular, sus trabajos exponen sobre el uso de Internet en el contexto educativo, plantean algunas causas y consecuencias, que bien se podían comparar, transferir y servir como parte del sustento a la experiencia de los estudiantes de la U.N.E “Ciudad Cuatricentenaria”. Estos autores mencionados anteriormente, plantean que en el contexto educativo en cuanto al uso de Internet, el problema se presenta cuando:

- Cualquier persona puede subir todo tipo de información en la Web.
- No existen diferentes controles para la información.
- Cuando presenta libremente contenido en diferentes casos no aptos y de baja calidad sin restricciones.
- La información puede ser inapropiada e inadecuada.

Así mismo, plantean que estas premisas traen como consecuencia que para el estudiantado:

- Considerando la gran cantidad de información y sin competencias para saber utilizarla, la mayoría de las asignaciones sean plagio.
- La transmisión de información sea desmedida.
- Los estudiantes tengan dificultad para evaluar críticamente las fuentes de información.
- Los estudiantes tengan dificultad para evaluar críticamente la información en sí misma.
- Al buscar información, se conformarán con las primeras páginas Web.
- Inadecuada utilización de las TIC de manera general.
- Se navegue en Internet sin rumbo y sin objetivo desde lo académico.

De esta manera, se fundamenta que para la muestra de estudiantes que formaron parte del diagnóstico, la observación y descripción situacional del problema, se determinó que no fue la falta de fuentes de información, sino el uso inadecuado de la misma y la falta de competencia a la hora de buscarla y seleccionarla a través de Internet, cuando se hace investigación de tipo académico.

En este sentido, el trabajo de investigación estuvo orientado al desarrollo de competencias para llevar a cabo una investigación académica, a través del manejo adecuado de información, involucrando específicamente los procesos de la búsqueda y selección de la misma, a través de una propuesta de entorno virtual. Desarrollando para ello, mayores mecanismos de control y gestión académico, mejor manejo de servicios y herramientas que ofrecen Internet considerando estos dos procesos, con las cuales estos estudiantes pudiesen apoyar su formación académica y de este modo, las dificultades que presentaban en principio a la hora de buscar, indagar e

identificar la información pertinente, así como también, aprender a seleccionarla, a través de referencias importantes como fechas, autores, estilos de presentación o formatos de documentos, entre otros. En base a estas ideas, será importante mencionar a Adell (1997) cuando expresa:

Hoy tenemos mucha información (o pseudoinformación), pero, ¿estamos mejor informados? El problema ya no es conseguir información, sino seleccionar la relevante entre la inmensa cantidad que nos bombardea y evitar la saturación y la consiguiente sobrecarga cognitiva. Algunos autores han sugerido que los medios electrónicos de masas han transformado nuestra forma de percibir la realidad. Entre sus efectos: la disminución y dispersión de la atención, una cultura "mosaico", sin profundidad, la falta de estructuración, la superficialidad, la estandarización de los mensajes, la información como espectáculo (Adell, 1997, p.7).

De esta forma, dentro de este trabajo se le dio especial importancia a las competencias para la búsqueda y selección de la información; con el uso de Internet, despertando en la comunidad estudiantil del 1er año de bachillerato de la U.E.N "Ciudad Cuatricentenaria", el espíritu crítico, el desarrollo de procesos de búsqueda y selección de información con el uso de Internet, que lograrán diferenciar la información útil de la que no lo es, el establecimiento de criterios que le permitan navegar exitosamente, saber ¿Qué buscar? y ¿Cómo buscar? antes, durante y después de una investigación, desarrollando métodos de búsqueda en Internet eficientes y asertivos aportando así motivación e ideas, que garanticen el éxito del estudiantado en el proceso de investigación académica, a través de una propuesta de entorno virtual.

A tal efecto, esta investigación apuntó y dio respuesta a las siguientes interrogantes:

¿Cómo se ve influenciado el contexto educativo a partir del desarrollo tecnológico?

¿Qué competencias teóricas, prácticas y cognitivas debería desarrollar un estudiante del primer año de bachillerato relacionadas al manejo de información y desarrollo de investigación académica haciendo uso de las Internet?

¿Cómo se vincula las competencias para el manejo de la información con el desarrollo de investigación académica?

¿El diseño de un entorno virtual de aprendizaje podrá apoyar los procesos relacionado al manejo de la información con el desarrollo de investigación académica?

1.2 Justificación de la investigación

La presente investigación, fue realizada orientada al desarrollo de competencias para llevar a cabo investigación académica, a través de manejo adecuado de información, involucrando específicamente los procesos de búsqueda y selección de la misma, a través de una propuesta de entorno virtual, debido a que en la actualidad la comunidad estudiantil está a menudo en línea y no conocen del todo, los peligros a los que se exponen al ingresa a Internet, desde el ubicar contenido con baja carga de información fiable hasta el no manejar o utilizar parámetros de búsqueda y selección en los espacios que brindan los entornos virtuales, partiendo de la cantidad de información que está colgada en Internet, lo que puede resultar peligroso al elegir contenidos poco fiables o que ya están caducos.

En este sentido, surgió la necesidad de crear un entorno virtual guiado por el modelo ADITE de (Polo, 2003), a fin de especificar cada uno de los momentos significativos que debe presenciar el estudiante a la hora de concebir los procesos idóneos a un tratamiento efectivo de la información y con ello realizar una investigación académica; momentos basados en el análisis, diseño, tecnología y evaluación, con un norte sistémico y sistemático para generar un aprendizaje apto en los estudiantes y con ello profesionales

expertos en la materia; y de este modo vincular procesos didácticos, con el fin de concebir un aprendizaje asertivo para la investigación académica y manejo de información en los estudiantes del 1.er año de bachillerato de la U.E.N “Ciudad Cuatricentenaria”

Esta investigación, diseñó una propuesta de entorno virtual, con el fin de brindar un aporte a los estudiantes de dicho centro de estudio logrando en los mismos un desarrollo analítico y crítico en cuanto al tratamiento de la información (búsqueda y selección); así como analizar la importancia que ha tenido el desarrollo tecnológico en todos los ámbitos que conforman nuestra sociedad y específicamente el educativo. Así mismo, benefició a la Universidad Central de Venezuela y más específicamente a la Escuela de Educación, ya que puede servir de precedente y ser utilizada para futuros investigadores, en esta área de conocimiento, ya que dispone de una propuesta que puede ser aplicada y ampliada, además de material bibliográfico, documental y tecnológico, como parte de una posible línea de investigación. Es importante destacar que en nuestro país y en este nivel educativo, no existían estudios previos al desarrollo de esta investigación.

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo General

- Diseñar una propuesta de entorno virtual de enseñanza y aprendizaje que promueva el desarrollo de competencias para la investigación académica y el manejo de información con el uso de las TIC, dirigido a estudiantes del 1.er año de bachillerato en la U.E.N “Ciudad Cuatricentenaria”.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Analizar la importancia de las implicaciones del desarrollo tecnológico en nuestras sociedades actuales y específicamente dentro del contexto educativo.
- Establecer los fundamentos teóricos, prácticos y cognitivos relacionados al desarrollo de los procesos de investigación académica y manejo de información.
- Plantear la propuesta de entorno virtual de enseñanza y aprendizaje que desarrolle competencias cognitivas para realizar investigación académica y manejo de información, dirigido a estudiantes del 1. er año de bachillerato en la U.E.N “Ciudad Cuatricentenaria”
- Determinar la eficiencia de la propuesta de entorno virtual de enseñanza y aprendizaje orientado al desarrollo de competencias para la investigación académica y el manejo de información con el uso de las TIC, dirigido a estudiantes del 1. er año de bachillerato en la U.E.N “Ciudad Cuatricentenaria”

CAPITULO II: MARCO TEÓRICO

2. 1.- Antecedentes de la Investigación.

A continuación se mencionan los antecedentes y las bases teóricas que guardaron relación con este trabajo de investigación, tomando en consideración que cada aporte suministrado fue significativo para dicha información, Arias (2006) define los antecedentes como los responsables de reflejar los avances y el estado actual del conocimiento en una determinada área, además de servir de ejemplo para futuras investigaciones.

Partiendo de lo antes mencionado, mediante el Marco Teórico, se organizan y estructuran las definiciones que se describen en la investigación, por lo cual el presente capítulo está constituido por toda la teoría que fue sustento de esta investigación, haciendo mención de los antecedentes, las bases teóricas y definición de términos básicos, tomando en consideración que cada aporte fue importante.

En esta investigación, se tomaron como antecedentes cuatro (04) investigaciones que guardan relación con el tema planteado, con el fin de sustentar no solo las bases teóricas sino la propuesta final.

En primer lugar, se encuentra el Modelo Gavilán 2.0, elaborado por Gonzalez y Sanchez, publicado en el 2007 por Eduteka, el cual apunta su interés en las competencias para el manejo de información, donde tuvo sus inicios en la implementación de los procesos de manejo de información y resolución de problemas en tres instituciones educativas de Cali, enfocándose en el uso correcto de las TIC, como fuente principal de creación y difusión de información, indicando como uno de sus propósitos principales ayudar al docente a diseñar y ejecutar actividades de clase conducentes a desarrollar adecuadamente las competencias para manejar información, de aquí en adelante (CMI). Este modelo, fue un aporte para la propuesta de esta investigación, dado que, abarca detalladamente la temática sobre las

competencias que deben adquirir y desarrollar los estudiantes, para el manejo de información con el uso de las TIC, apuntándose en el correcto uso para la búsqueda y selección de información, siendo guía en todo el proceso de esta investigación, tomando en consideración que este modelo fundamenta sus procesos de formación en competencias, a través de métodos enmarcados en una investigación, de este modelo se tomo como apoyo los pasos esenciales para elaborar y llevar a cabo una investigación, pasos descritos a lo largo de esta investigación, como por ejemplo:

- 1) Definir el problema de información.
- 2) Buscar y evaluar información.
- 3) Analizar la información.
- 4) Sintetizar la información y utilizarla.

Por otra parte, se encuentra el modelo de Indagación Guiada, elaborado por Carol Kuhlthau y Ross J. Todd, publicado en el 2009 por Eduteka, modelo que se caracteriza por ser un sistema de aprendizaje aplicable en instituciones educativas, con el fin de ejecutar procesos de investigación de la mano con los docentes y/o representantes de la institución haciendo uso de los recursos escolares existentes en la institución. Asimismo, este modelo plantea un nuevo papel para la biblioteca escolar y para el bibliotecólogo, donde el mismo aporta su experiencia sobre información y aprendizaje, de la mano con su conocimiento, sobre la forma en que los estudiantes realizan búsquedas y usan información, basándose en los Procesos de Búsqueda de Información (PBI).

La función principal de este modelo, es lograr que los docentes aporten sus conocimientos y experiencias al momento que los estudiantes realicen procesos de investigación, con el objeto de identificar los momentos críticos de los estudiantes a la hora de adentrarse en el momento de investigación; este modelo es considerado un aporte a esta investigación, puesto que, mantiene relación con los procesos de búsqueda de información a los cuales se refiere esta investigación y a su vez generó una referencia para la

elaboración del instrumento de recolección de datos, específicamente en la formulación de preguntas destinadas a los criterios de búsqueda y selección de información, porque son estos procesos específicos los que determinan un material asertivo y coherente para el análisis, organización, elaboración y expansión del informe final de una investigación académica, asimismo, este modelo de Indagación Guiada fue un aporte para el desarrollo de la propuesta, con respecto a generación de actividades de búsqueda y selección de información, en cuanto a criterios de búsqueda y selección de la información de contenidos en: a) Tipo de autor, b) Años de publicación, c) Presentación de la Información encontrada, d) Contenidos referentes al tópico de la investigación a ejecutar y de esta manera con el uso de las TIC, visto que la misma demostró los resultados que se obtienen con el correcto uso de las diferentes herramientas tecnológicas.

Seguidamente, la investigación realizada por Brito y Vivas en 2010, titulada: El uso de Internet para la interacción en el aprendizaje, la cual tuvo como objetivo general estudiar qué elementos pueden llevar a una incorporación eficaz y no excluyente de Internet en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la educación superior, la metodología utilizada en la investigación fue descriptiva con un diseño de campo, ya que el investigador utilizó técnicas de recolección de datos tales como la encuesta y la observación participante. Estos autores llegaron a la conclusión de conseguir una integración eficaz de Internet en los procesos de enseñanza y aprendizaje. En la investigación llevada a cabo, se demostró que los estudiantes que usan Internet para interactuar en su aprendizaje obtienen mejores resultados académicos que los que solo utilizan Internet para buscar información en la red, por lo tanto, los diseños pedagógicos que incorporan Internet como medio para ampliar los elementos interactivos del aprendizaje son más eficaces que los que no lo utilizan, de este modo, esta investigación generó sus aportes a la elaboración e implementación del instrumento de recolección de datos, donde se generaron preguntas relacionadas al uso que

se le da a Internet para actividades académicas y no académicas, al mismo tiempo la generación de preguntas relacionadas a los criterios de búsqueda y selección de la información.

Por último, se encuentra la propuesta realizada por Altamar (2011) titulado: Estrategias que promuevan el uso de las TIC en el Liceo Bolivariano Evelia Avilan de Pimentel, la investigación estuvo orientada a buscar motivar a la comunidad estudiantil del sector a obtener herramientas de investigación para adquirir conocimientos académicos, el objetivo general de la investigación se enfocó en determinar estrategias didácticas para motivar a los estudiantes, a utilizar las TIC dentro y fuera del aula con el fin educativo, esta investigación corresponde a un proyecto factible, apoyado en una investigación de campo de tipo descriptivo.

La investigación permitió diseñar una estrategia para el uso de la TIC dentro y fuera del aula con fines educativos y recreativos, mejorando el rendimiento académico de la comunidad estudiantil y la motivación a seguir preparándose académicamente; la misma guarda relación con la propuesta de esta investigación, ya que una de las estrategias es la generación de espacios virtuales de enseñanza y aprendizaje, la cual colaboró con la implementación de archivos multimedia recreativos relacionados con la motivación a los estudiantes, para la adquisición de conocimientos académicos, específicamente en la búsqueda y selección de información para la investigación académica.

Visto esto, a continuación se expone mediante un sistema coordinado y coherente, las teorías y conceptos que abordan y sustentan esta problemática de investigación.

2.2 Fundamentos Teóricos.

Los fundamentos teóricos comprenden un conjunto de conceptos y proposiciones que constituyen un punto de vista o enfoque determinado de

un grupo de autores, dirigidos a explicar el fenómeno o problema planteado. Estos aportes teóricos se presentan a continuación.

2.2.1 Nuevas sociedades: Sociedades de la información, sociedades del conocimiento y necesidades nacientes.

Los avances científicos y con ellos los avances tecnológicos, con el pasar del tiempo han creado nuevos espacios, retos y necesidades sociales, en el ámbito laboral, familiar, formación permanente, el crecimiento de información, manejo de herramientas tecnológicas, entre otros; permitiendo así nuevas oportunidades para mejorar la calidad de vida y la productividad social en información y conocimientos. En esta investigación, fue relevante considerar los avances tecnológicos, debido a que fueron utilizadas sus diversas herramientas tecnológicas dentro del diseño del entorno virtual, todo ello en beneficio a la mejora de la problemática detectada, en este sentido se menciona a Vizer, citado en Rojas (2007) el cual expresa.

El nacimiento de la tecnología es tan antiguo como la aparición del hombre sobre la superficie terrestre, 70 mil años antes de Cristo, el hombre de Neandertal mostraba cierto grado de especialización en la fabricación de útiles, que se registró con la evolución del hombre de Cromagnon, culmina en las sociedades modernas. La evolución tecnológica experimentó un rápido y continuo crecimiento en occidente desde la revolución industrial, sobrellevó en las últimas décadas un radical replanteamiento a raíz de la implementación de los sistemas informáticos como elementos reguladores de las más diversas áreas humanas. (Vizer, citado en Rojas, 2007, p. 2).

De esta forma, cuando se habla de tecnología, se refiere a la creación de herramientas propias del contexto histórico, que han resuelto la lista de sucesos y necesidades surgidas a lo largo del tiempo; lo anteriormente destacado servirá para comprender cómo nuestras sociedades han venido evolucionando y con ellas, los seres humanos, en su ser, hacer, saber y convivir (Delors, 1996).

Según Breen (2001) citado por Izaskun y otros (2005) definen las TIC como instrumentos que pueden facilitar el acceso al conocimiento.

Por otro lado (Marqués, 2000), que las TIC son un conjunto de avances tecnológicos, facilitados por la informática, las telecomunicaciones y las tecnologías audiovisuales, todas estas proporcionan herramientas para el tratamiento y la difusión de la información y contar con diversos canales de comunicación.

A propósito de estas ideas, con las nuevas tendencias y posibilidades de comunicación, conexión, e interactividad, surgen nuevas sociedades denominadas por autores e instancias como (Adell 2012; Castells, 2000; Toffler, 1980 y McLujan, 1989). Como sociedades de la información (SI) y sociedades del conocimiento (SC), Unesco (2014) considera que la sociedad de la Información se caracteriza por ser:

Una serie de nuevas tendencias, como la banda ancha, las redes sociales, la movilidad, la integración digital, los cursos en línea abiertos y masivos (MOOC, massive online open courses) y la participación a distancia, entre otras. Muchas de estas tendencias suponen una rápida innovación, la difusión y adopción de tecnologías móviles, así como el mejoramiento del acceso a las TIC, que ha dado lugar a la gran expansión de la amplia gama de posibilidades que ofrecen esas tecnologías para promover un desarrollo integrador y sostenible. (Unesco, 2014, p. 11).

De acuerdo con ello, se define entonces a la sociedad del conocimiento según la Unesco (2005) como

La capacidad para identificar, producir, tratar, transformar, difundir y utilizar la información con vistas a crear y aplicar los conocimientos necesarios para el desarrollo humano...en la sociedad de conocimiento prevalece la importancia de la educación y del espíritu crítico. (Unesco, 2005, p. 18).

Ahora bien, se entiende que las sociedades del conocimiento, son el conjunto que se nutre de información en los distintos escenarios, mediante los cuales cada población define sus propias necesidades de información y comunicación. Además es importante destacar, que las limitaciones de

comunicación también dan vida o definen una sociedad de conocimiento altamente desarrollada, en ese mismo orden de ideas, las sociedades de información representan el uso de las capacidades tecnológicas, permitiendo de esa forma que se originen los diferentes medios para la comunicación entre sociedades.

Veremos cómo estas sociedades, definitivamente le están ofreciendo a los seres humanos, nuevas características, formas de actuar, diferentes modos de comunicar e informarse, pero también nuevas necesidades desde lo personal, lo académico y lo laboral, así como lo señalan autores como (Adell, 1997; Castells, 2000; Toffler, 1980 y McLuhan, 1989).

Estas nuevas sociedades, suponen según Adell (1997).

Un cambio radical en el tratamiento de la información. Permite su almacenamiento en grandes cantidades, en objetos de tamaño reducido o, lo que es más revolucionario, liberarla de los propios objetos y de sus características materiales y hacerla residir en espacios no topológicos (el 'ciberespacio' o la 'infosfera') como las redes informáticas, accesibles desde cualquier lugar del mundo en tiempo real. También podemos reproducirla sin merma de calidad de modo indefinido, enviarla instantáneamente a cualquier lugar de la Tierra y manipularla en modos que nuestros antepasados ni siquiera soñaron. La digitalización de la información está cambiando el soporte primordial del saber y el conocimiento y con ello cambiará nuestros hábitos y costumbres en relación al conocimiento y la comunicación y, a la postre, nuestras formas de pensar. (Adell, 1997, p. 2).

Por otro lado, el autor Pineda indica que es necesario actuar para que los conocimientos que son depositados en las distintas sociedades se articulen con las nuevas formas de elaboración, adquisición y difusión del saber, valorizadas por el modelo de la economía del conocimiento, en función de ello, se puede indicar que la sociedad del conocimiento no se reduce a una mera sociedad de la información, donde es posible vincular las TIC entre sí para multiplicar los flujos de información, sino que hace falta especialmente vincular a las personas para que mediante su ingenio,

inteligencia y creatividad, busquen nuevas formas de generar desarrollo social cualitativamente diferente (Pineda, 2004).

El autor León Olive (2007), indica que el conocimiento es constitutivo de toda sociedad y que es valioso en las sociedades humanas porque les permite organizarse, desarrollarse y relacionarse con su ambiente.

En ese mismo orden de ideas, el mencionado autor considera que el valor de la sociedad del conocimiento consiste en términos económicos y se materializa solo en los intercambios de mercado, y señala que a pesar de ser una característica de la llamada sociedad del conocimiento es insuficiente para comprender el valor del conocimiento y cómo se realiza, pues el conocimiento adquiere valor de muchas maneras.

2.2.2 Tecnologías de la información y la comunicación, y contextos educativos: Nuevos entornos educativos, desde lo presencial a lo virtual.

Desde el punto de vista educativo, la importancia de la educación y del espíritu crítico pone de relieve que la nueva tarea y reto para el sector educativo, es construir auténticas sociedades del conocimiento, con respecto a las nuevas posibilidades ofrecidas por Internet, instrumentos multimedia, herramientas, entre otros, lo que impide hacernos desinteresados ante esta realidad pero a su vez mantener el interés por otros instrumentos auténticos del conocimiento como la prensa, la radio, la televisión y, sobre todo, la escuela.

Los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje, son más comunes con el pasar del tiempo, donde los docentes y estudiantes descubren los beneficios del Internet, los mismos en la actualidad se consideran de gran utilidad ya que para la enseñanza y para el aprendizaje proporcionan más flexibilidad al estudiante permitiéndole estudiar en cualquier momento y desde cualquier lugar, mientras se tenga la posibilidad de un ordenador y conexión a Internet mejorando las habilidades y destrezas de información, alimentar sus conocimientos y mantenerse en contexto, entre otros.

En cuanto a las modalidades de estudio, bien sea presencial, a distancia o mixta, la introducción de estos entornos puede facilitar el desarrollo de competencias necesarias para las nuevas sociedades, de esta manera, es fundamental que cuando se aplique la enseñanza y aprendizaje mediante entornos virtuales, sea adaptada la docencia de forma que permita a sus estudiantes desarrollar las competencias que necesitan en un ambiente enfocado al conocimiento.

El desarrollo y la aplicación del Internet, han promovido estos entornos en cuanto al sector educativo permitiendo que los enfoques de enseñanza conductista vayan engranándose con el aprendizaje constructivista, sin embargo, los entornos virtuales son una herramienta que deben utilizarse de forma selectiva y de apoyo para ciertos requerimientos.

Mediante la página web del Ministerio de Educación de Colombia, se presentan algunas perspectivas de la educación en línea, mediante la cual se señala que la "educación en línea", se refiere al desarrollo de programas de formación que tienen como escenario de enseñanza y aprendizaje el ciberespacio.

En el mismo portal se señala que en la educación virtual no es necesario que el cuerpo, tiempo y espacio se conjuguen para lograr establecer un encuentro de diálogo o experiencia de aprendizaje. Sin que se dé un encuentro cara a cara entre el profesor y el estudiante, es posible establecer una relación interpersonal de carácter educativo.

Desde esta perspectiva, la educación virtual es una acción que busca propiciar espacios de formación, apoyándose en las TIC para instaurar una nueva forma de enseñar y de aprender.

Se puede acotar, que el uso del Internet en las acciones educativas, ha promovido que se desarrollen actividades virtuales, donde los estudiantes hacen uso de las tecnologías para realizar las actividades asignadas, lo que

permite que se manejen contenidos y contextos educativos de gran importancia para los estudiantes. Todo ello, facilita que los contenidos educativos sean seleccionados de forma adecuada y se apliquen las herramientas tecnológicas que se necesitan para mejorar el proceso educativo, lo cual contribuye con el buen desarrollo de la enseñanza y aprendizaje llevado a cabo por los profesores. Por lo cual, es importante mencionar, que la selección de los contenidos en internet, debe ser la adecuada a cada situación educativa a tratar, lo que permite que se logren los objetivos educativos que se pretendan alcanzar en un entorno educativo.

2.2.3 Entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje: (EVE-A).

El autor Suarez (2003) indica que los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje, son considerados como una noción de mediación instrumental, partiendo desde una acción tecnológica que facilita el procesamiento, gestión y distribución de la información, engranando la relación social con la educativa, ofreciendo nuevas posibilidades de aprendizaje, de acuerdo con ello define los entornos virtuales como:

Auténticas estructuras de acción externa, pero además, como modelos para la reconfiguración de los marcos de pensamiento del sujeto...regula y transforma tecnológicamente la relación educativa de un modo definido otorgando a los sujetos formas de actuación externa para el aprendizaje, pero a su vez, a partir de esa misma estructura y atributos tecnológicos, promueve en el sujeto una modificación interna de sus estrategias de pensamiento y aprendizaje. Esta doble orientación, externa e interna, atribuible a los instrumentos de mediación, debe representar otro punto de inflexión en el análisis y lectura pedagógica de las nuevas tecnologías en la relación educativa. (Suarez, 2003, p. 1).

Los entornos virtuales, están compuestos por una serie de elementos perfilados a cumplir las exigencias que el mundo globalizado posee. En este sentido Gómez y otros (2007) lo definen como:

El módulo de enseñanza y aprendizaje, en el cual van inmersos, los apartados: Herramientas de comunicación/colaboración, orientadas a facilitar la comunicación y el uso de la información tanto a nivel individual como a nivel grupal y Herramientas de navegación y búsqueda, orientadas a facilitar al usuario la búsqueda y recuperación de la información en función de sus necesidades” (Gómez, Fonseca y Valdez, 2007, p. 2).

En este sentido, la motivación debe trabajar paralelamente con la ejecución de procesos inherentes a la enseñanza y aprendizaje, es por esta la razón que la enseñanza a través de entornos virtuales se ha convertido en una herramienta, las cuales muchas entidades educativas han puesto en práctica en sus módulos de enseñanza y prospectiva académica, con el fin de fomentar ciertas actitudes y valores que conlleven a un estudiante autónomo, de autogestión y autocrítico, considerando que Gómez, Fonseca y Valdez (2007), indican que un entorno virtual de enseñanza y aprendizaje (EVE-A), “es un conjunto de facilidades informáticas y telemáticas para la comunicación y el intercambio de información en el que se desarrollan procesos de enseñanza y aprendizaje. En un EVE-A interactúan, fundamentalmente, profesores y estudiantes”. De este modo, es que se hace referencia a la importancia de la motivación como componente fundamental para la puesta en práctica del aprendizaje e íntimamente relacionada a la posibilidad de dar sentido e importancia al conocimiento.

Asimismo, Gómez, Fonseca y Valdez (2007) recalcan de manera breve los parámetros que las TIC ofrecen, indicando que:

Herramientas para la Comunicación Asíncrona: pensadas para la comunicación en tiempo no real (correo-e, foro, news).
Herramientas para la Comunicación Síncrona: pensadas para los procesos de comunicación en tiempo real (Chat, IRC, audio-videoconferencia). El interfaz de usuario se basa en un navegador WWW ya que dos objetivos fundamentales son la simplicidad y la independencia de la plataforma utilizada. La interacción con el usuario se consigue a partir de formularios en HTML (utilizando el protocolo CGI), JavaScrip y JAVA. (Gómez, Fonseca y Valdez, 2007, p. 2).

Base de datos, videos conferencias, lista de discusión, trabajos colaborativos, materiales laborales en presentaciones electrónicas, herramientas de orientación, la tutoría y seguimiento, materiales de integración y nuevas posibilidades de comunicación asertiva con aprendizajes significativo, son algunos de los beneficios que nos brindan los entornos virtuales de aprendizaje y que han generado nuevos tipos de espacios de consulta, que modifican nuevas concepciones en cuanto a las modalidades de estudios.

Citando a González, (2010) a propósito del software educativos indica que:

El software educativo, el cual ha venido adquiriendo gran relevancia en el área; el mismo se define como un programa de computación cuyo objetivo principal es la enseñanza o el autoaprendizaje, permite no solo la presentación de diversos tipos de contenido (formato texto, gráficos, videos, audio o simuladores), sino que brinda la posibilidad al estudiante de interactuar y tomar decisiones. (González, 2010).

Desde esta perspectiva, se generan nuevos escenarios en lo educativo donde los estudiantes tendrán que repensar los métodos y estrategias de aprendizaje, es decir, hacer descubrimientos de manera independiente, en el que pueda aprender a investigar y construyan el conocimiento de manera eficiente.

En cuanto al desarrollo de competencias en el contexto virtual, el autor Urquijo citado por Ramírez (2013) indica que:

El desarrollo de competencias en las modalidades alternativas en un ambiente virtual implica que se den procesos integrales y bien armonizados entre los diferentes elementos que constituyen en un entorno virtual, como serían: a) los programas, b) los contenidos, c) los sujetos que intervienen d) la infraestructura tecnológica, y e) la estructura electrónica, entre otros. (Urquijo citado por Ramírez, 2013. p. 93).

De igual forma, parafraseando a Ramirez (2013), las competencias incluirán innumerables posibilidades en cuanto al correcto uso de la tecnología, destinadas a mejorar los ambientes de aprendizaje y además de ello fomentar la alfabetización tecnológica.

2.2.5. Características y funciones de docentes y estudiantes mediante el uso de las TIC y específicamente Internet.

En cuanto a la formación Docente y su rol frente a la TIC se puede inferir que es un proceso continuo y muy amplio. El constante desarrollo de medios tecnológicos obliga al Docente a mantenerse a la par de los avances a los cuales sus estudiantes se enfrentan. Sobre este particular Azinian (2009) indica que la práctica pedagógica, el Docente asume diversos roles, entre ellos: enseñante, mediador, orientador, facilitador de aprendizajes y aprendiz.

En cuanto a las características sobre este proceso Azinian (2009) indica que:

Muchos Docentes modifican enfoques e incluyen nuevos contenidos sobre la base de las oportunidades que brindan y las necesidades que plantean las transformaciones sociales y culturales, pero en el caso de las TIC hay actitudes a modificar, aportes a conocer y obstáculos organizacionales a sortear que requieren un esfuerzo sostenido y complejo de Docentes, directivos y de la comunidad toda.

En base a ello, se puede indicar, que docente debe involucrarse en todos los contextos abordados por las TIC y de esa forma estar preparado para las exigencias de la población estudiantil en cuanto a métodos de aprendizaje se refiere.

Por tanto, Salinas (2009), indica que:

Las nuevas modalidades educativas vienen ahora determinadas por la cantidad y calidad de diálogo e interconexiones entre profesores y estudiantes, y por la flexibilidad del diseño de los cursos en cuanto a objetivos, estrategias de aprendizaje y

métodos de evaluación en el ámbito formal. Al mismo tiempo, las nuevas herramientas facilitan un creciente componente informal que cada vez es más difícil de diferenciar y que se integra e interconectan con los sistemas formales. (Salinas, 2009, p.2)

De esta forma, los estudiantes del siglo XXI, deben ser capaces de trabajar paralelamente y paulatinamente con el material impreso, la educación presencial y la nueva cultura digital, debido al nuevo proceso de socialización y culturización que han proporcionado las TIC sobre las formas de buscar, seleccionar y a su vez memorizar, comprender y dialogar los contenidos informacionales, a modo de codificar una mente letrada en función de los conocimientos que ya se poseen y una mente virtual con competencias y pensamientos críticos.

El uso de las TIC, con fines educativos, crea grandes posibilidades de formación, lo que indica que el rumbo de la educación debe ser repensado considerando las múltiples opciones que ofrecen al contexto educativo. Así lo señalan, autores como (Agudín, 2012; Monereo, 2005 y Salinas, 2009).

En ese mismo orden de ideas, Salinas (2009), indica:

La aparición, la construcción de nuevos espacios de comunicación que posibilitan una gran variedad de situaciones comunicativas: entornos institucionales campus virtuales, entornos virtuales, etc-, informales redes sociales, etc, personales, etc...Entornos que tanto profesores como estudiantes deben acomodar, apropiarse, dominar, para que se produzca el aprendizaje, la construcción personal del conocimiento, la realidad del conocimiento compartido desde los valores, creencias y experiencias personales y desde estas premisas el aprendizaje es contextualizado, situado. (Salinas, 2009, p. 2).

Mediante las TIC, los estudiantes, están en la capacidad de seleccionar y procesar los contenidos educativos, ya que han cambiado la manera como se llevaba a cabo la actividad educativa, durante épocas anteriores; al aplicar estas tecnologías, generamos conocimientos nuevos entre los estudiantes, lo cual es fundamental para el desarrollo de las nuevas actividades educativas. Por lo cual, se debe reconocer que las TIC y específicamente Internet están

cambiando los mapas mentales de los individuos, en especial con los niños y jóvenes, que permanecen en contacto con las tecnologías y en sus relaciones interpersonales, a través de las redes, lo cual permite que aprendan a desarrollar otras alternativas al seleccionar la información en este mundo tecnológico, debido que permitió a esta investigación abordar las diferentes competencias a desarrollar por los estudiantes al momento de emprender procesos de búsqueda y selección de información para desarrollar investigaciones académicas con el uso de Internet.

Dentro de esta investigación, la propuesta de un entorno virtual de enseñanza y aprendizaje, pretende servir como herramienta, que encamine y controle una forma de actividad tecnológica que guarde relación con los contenidos pedagógicos, en una publicación realizada por Salinas en el 2009, titulada Innovación educativa y TIC en el ámbito universitario: Entornos institucionales, sociales y personales de aprendizaje se hace referencia a la adquisición de habilidades cognitivas para el manejo de información hipertextual y multimedia; y el desarrollo de una actitud crítica y reflexiva para valorar tanto la información, como las herramientas tecnológicas disponibles.

2.2.6 Competencias para la investigación académica y el manejo de información con el uso de las TIC y específicamente Internet.

En publicación realizada por Angulo (2003) titulada Normas de Competencias en información, se hace referencia al desarrollo de características personales para el uso correcto de los medios tecnológicos, de nuestras competencias, será que toda información sea transformada en conocimientos, pero de qué manera los seres humanos y más los estudiantes están haciendo uso de la información, entendiendo que en Internet existe todo tipo de información, y cualquier persona puede hacer uso de ella, por ese motivo debemos saber seleccionar, clasificar y analizar la información buscada y encontrada, diferenciar la fiable de la obsoleta o no

confiable para lograr la transformación de información a conocimientos, en este sentido las competencias.

Van desde la capacidad de usar la información para resolver problemas, diseñar y aplicar estrategias eficientes de búsqueda de información, y operar con las herramientas prácticas y conceptuales de la tecnología de la información para ubicar, acceder, procesar y diseminar la información, hasta la capacidad de convertir información en conocimiento. (Angulo, 2003, p. 24).

Es imprescindible, que los estudiantes sepan desenvolverse eficazmente en este mundo cargado de información, haciendo uso de las competencias necesarias para el manejo de grandes contenidos, es menester acotar en este sentido que Monereo (2005), resalta que las estrategias y las competencias se aprenden gracias a la mediación o enseñanza de otros seres humanos se aprende en comunidades de práctica en las que el novato va adquiriendo gradualmente el modo de hacer, hablar y pensar de otros más competentes, hasta alcanzar un dominio similar.

Estas competencias abordan y/o van acompañadas de habilidades, destrezas y técnicas de acuerdo con la capacidad de la ejecución de acciones aplicadas correctamente, en este sentido, y en enfoque al estudiante, debe existir el sentido de pertenencia y responsabilidad por su aprendizaje y perduración del mismo, influenciados de valores propios como el compromiso, la excelencia y prudencia, por esa razón las competencias implican según Monereo (2005), un repertorio de acciones aprendidas, autorreguladas, contextualizadas y de dominio variable.

Las competencias se conjugan en varias participaciones mencionando una de ella como competencias para buscar información y aprender a aprender la cual reseña "...conjunto de estrategias que permiten al alumno aprender a partir de sus propios recursos...", (Monereo, 2015, p. 13).

Por otro lado, las Competencia para aprender a comunicarse, es otra enmarcada en el compendio refiriéndola Monereo (2015) como:

Conjunto de estrategias que favorecen el diálogo eficaz y comprensivo con otro u otros interlocutores a través de cualquier dispositivo que lo permita...”, (p. 12). Asimismo “el centrar un conjunto de estrategias que facilitan el trabajo en equipo y corresponsabilidad en los productos obtenidos”, es denominado competencia para aprender a colaborar según (Monereo, 2015, p. 13).

En el marco de estas consideraciones, (Adell, 2012) señala algunas concepciones interesantes que se trabajaron en esta investigación, ya que generaron elementos importantes para la propuesta final; mediante las nuevas competencias, se pretende que el alumno maneje las herramientas tecnológicas y obtenga los conocimientos, habilidades y destrezas que se requieren a la hora de seleccionar la información que desea investigar.

Tabla 1: Concepción de nuevas competencias.

CONCEPCIÓN DE NUEVAS COMPETENCIAS	
DENOMINACIÓN	DEFINICIÓN
Competencia Informacional	Es el conjunto de conocimientos, habilidades y destrezas necesarias para trabajar con información, para saber enunciar un problema de forma científica, buscar información, acceder, gestionarla, organizarla, analizarla, criticarla, evaluarla y luego crear nueva información y difundirla.
Competencia Tecnológica o informática	Es el manejo de las herramientas tecnológicas: las cuales implican cámaras de video, libros digitales, es decir, toda tecnología que nos rodea.
Alfabetizaciones Múltiples	Vivimos en una sociedad audiovisual, la mayor parte de la

	información que reciben las personas a lo largo de su vida, son a través de estos lenguajes y la escuela no forma espectadores críticos ni en lenguajes diferentes al oral o libresco, por lo tanto, debería también formar como autores, productores.
Competencia Cognitiva Genérica	Es la capacidad de convertir información en conocimiento o de saber solucionar problemas, que en muchas ocasiones no están bien formulados.
Ciudadanía Digital	Sería la educación para la ciudadanía, ser ciudadanos críticos, libres, integrados, capaces de dirigir esta sociedad con normas, pero también mantener también la conducta en las redes.

Nota: Fuente: Adell, J, (2012). Competencia digital. Youtube.

Estas son competencias, que deben enseñarse y desarrollarse en el aula de clase e integrarse en el currículo académico, debido a la cantidad de información digitalizada, (Adell, 2012), nos dice que “la escuela debe formar para aprender a lo largo de toda la vida”. Así como enseñarlos desde el sistema de educación media, en atención al primer año de bachillerato de manera que se les pueda ofrecer mayores posibilidades académicas para el ingreso y desarrollo efectivo en la educación superior. Todo ello, con el fin de disipar el naufragio informativo, quien según Monereo (2015), define como:

La invariabilidad de la información, que se distribuye en internet, junto con las dificultades de los jóvenes para leer de forma secuencial, focalizada y comprensiva hace que a menudo su conducta frente al ordenador recuerde al famoso zapping

televisivo, arbitrario e inconsistente, a la búsqueda de estímulos más emocionales que intelectuales. La posibilidad de que el usuario naufrague, no llegando a ningún lugar, ni quedándose con nada cognitivamente valioso, está servida. (Monereo, 2015, p. 6).

En este sentido, se describe a continuación características enfocadas a una alfabetización tecnológica.

Tabla 2: Características de la Alfabetización Tecnológica.

CARACTERÍSTICAS DE LA ALFABETIZACIÓN TECNOLÓGICA	
1	Capacidad para realizar juicios de valor informados acerca de la información que se obtenga en línea, que se iguala al «arte del pensamiento crítico», la llave para «hacer valoraciones equilibradas que distingan entre el contenido y su presentación».
2	Destrezas de lectura y comprensión en un entorno de hipertexto dinámico y no secuencial.
3	Destrezas de construcción del conocimiento; construir un «conjunto de información fiable» proveniente de diversas fuentes, con la «capacidad de recoger y evaluar tanto el hecho como la opinión, de ser posible sin sesgo».
4	Habilidades de búsqueda, esencialmente basadas en motores de búsqueda en Internet.
5	Gestión del «flujo de multimedia», utilizando filtros y agentes; creación de una «estrategia personal de información», con selección de fuentes y mecanismos de distribución.
6	Concienciación acerca de la existencia de otras personas y una disponibilidad facilitada a través de las redes para contactar con ellas y debatir temas o pedir ayuda.
7	Capacidad para comprender un problema y seguir un conjunto de pasos para resolver esa necesidad de información.
8	Valoración de las herramientas del sistema como apoyo a los formatos tradicionales del contenido.
9	Precaución al juzgar la validez y exhaustividad del material accesible a través de los enlaces de hipertexto.

Información suministrada de la Revista Iberoamérica de Educación: La alfabetización digital y el desarrollo de competencias ciudadanas, (p. 109). Janeiro: Organización de los Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

Bajo esta óptica, el ser competente es ser capaz de saber hacer, conocer y tener una actitud asertiva de actuación, con el objeto de aclarar el diseño de estrategias cognitivas, a través del manejo eficiente de los contenidos escolares, lo que nos permite organizar las actividades en una dinámica de utilidad e identificar los instrumentos informáticos para el desarrollo de los procedimientos en un sector curricular determinado.

Tabla 3: Cuadro comparativo entre alfabetización digital y eje procedimentales para la instrucción estratégica.

Cuadro comparativo entre alfabetización digital y ejes procedimentales para la instrucción estratégica.		
Alfabetización digital (Gilter, 1997)	Ejes procedimentales (Pozo y Postigo, 2000)	
	Tipo procedimiento	Descripción
a) Habilidades de búsqueda, basadas en motores de búsqueda en Internet.	Adquisición	Observación Búsqueda de información Selección de información Repaso y retención
b) Capacidad para realizar valoraciones equilibradas sobre la información obtenida en línea.		
c) Distinción entre contenido y presentación, igualada al arte de la presentación, igualada al arte del pensamiento crítico.		
d) Gestión del flujo de multimedia, utilizando filtros y agentes.		
e) Creación de una estrategia personal de obtención de información, con selección de fuentes y mecanismos de distribución.		

f) Destrezas para la construcción de un conocimiento fiable proveniente de diversas fuentes.	Interpretación	Decodificación o traducción de la información. Aplicación de los modelos para la interpretación de situaciones. Uso de analogías y metáforas.
g) Capacidad para elegir y evaluar tanto el hecho como la opinión, de ser posible sin sesgo.		
h) Toma de conciencia de la existencia del «otro» y de la disponibilidad facilitada por la red para contactar con él, debatir temas o pedir ayuda.		
i) Precaución al juzgar la validez y exhaustividad del material accesible a través de los enlaces de hipertexto.	Análisis y razonamiento	Análisis y comparación de modelos. Razonamiento y realización de inferencias. Investigación y solución de problemas.
j) Capacidad para comprender un problema y seguir un conjunto de pasos para resolver esa necesidad de información.		
k) Destrezas de lectura y comprensión en un entorno de hipertexto dinámico y no secuencial.	Comprensión y organización	Comprensión del discurso oral y escrito. Establecimiento de relaciones conceptuales. Organización conceptual.
l) Valoración de las herramientas del sistema como apoyo a los formatos tradicionales del contenido.		
	Comunicación	Expresión oral. Expresión escrita. Otros recursos expresivos.

Información suministrada de la Revista Iberoamericana de Educación: La alfabetización digital y el desarrollo de competencias ciudadanas, (p. 110). Janeiro: Organización de los Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

2.2.7 Investigación académica: fundamentos teóricos, prácticos y cognitivos.

Aprender a investigar, es una de las necesidades del estudiante en su formación, ya que este aprendizaje constituirá una herramienta clave en la solución de situaciones de diversas índoles que se le puedan presentar en el desempeño de su labor profesional, además de llevarlo adquirir conocimientos de alta calidad, que le permitan actuar, de acuerdo con las necesidades de su contexto; en el marco de estas consideraciones, es importante reflexionar sobre el sentido de una investigación académica y con ello sus peculiaridades con el manejo de información, cuando se habla de investigación académica, se dice que es una forma de estudiar y de explorar una situación social, en este caso educativa, con la finalidad de mejorarla; el objetivo principal de una investigación académica, parte de explorar el hecho educativo en su contexto habitual, con el fin de detectar acciones y/o situaciones en la que están implicados los docentes y los estudiantes, (Suarez, 2002).

El autor Sampieri y otros (2010), indican que la investigación es un proceso, término que significa dinámico, cambiante y continuo, proceso que está compuesto por una serie de etapas las cuales se derivan unas de otras.

No obstante, los implicados en el contexto educativo pueden también fomentar o proponer la ejecución de una investigación, donde se despierte la necesidad en contexto diario de analizar y proponer nuevos roles y escenarios educativos, ya que la misma se hace necesaria porque brinda un conocimiento sistematizado y basado en evidencias demostrables sobre los fenómenos, como base para la toma de decisiones en la práctica docente.

La investigación académica, busca mejorar los procesos educativos innovando y combinando prácticas que le permita al estudiante tener una

óptica diferente de la educación, basándose en un aprendizaje significativo en roles y contextos también diferentes, generación de conocimientos propios, críticos, autocríticos, flexibles y reflexivos.

Visto esto, el mencionado autor en su texto Metodología de la Investigación, indica una serie de etapas del proceso de investigación, las cuales se mencionan continuación.

Paso 1. Concebir la idea de investigar.

Paso 2. Plantear el problema de investigación:

- Establecer objetivos de investigación.
- Desarrollar las preguntas de investigación.
- Justificar la investigación y su viabilidad.

Paso.3 Elaborar el marco teórico:

- Revisión de la literatura.
- Detección de la literatura.
- Consulta de la literatura.
- Extracción y recopilación de la información de interés
- Construcción del marco teórico.

Paso.4 Definir si la investigación de inicia como exploratoria, descriptiva, correlacional o explicativa y hasta que nivel llegará.

Paso.5 Detectar las variables.

- Definir conceptualmente las variables.
- Definir operacionalmente las variables.

Paso. 6 Seleccionar el diseño apropiado de investigación.

Paso. 7 Selección de la muestra.

- Determinar el universo.
- Extraer la muestra.

Paso. 8 Recolección de datos.

- Elaborar el instrumento de medición y aplicarlo.
- Calcular valides y confiabilidad del instrumento de medición.
- Codificar los datos.
- Crear un archivo que contenga los datos.

Paso. 9 Analizar los datos.

- Seleccionar las pruebas estadísticas.
- Elaborar el problema de análisis.
- Realizar los análisis.

Paso. 10 Presentar los resultados.

- Elaborar el reporte de investigación.
- Presentar el reporte de investigación.

En este sentido, es necesario que una investigación académica, genere un cúmulo de información, con la finalidad que el estudiante esté involucrado en la creación y producción de conocimiento, mediante el aprendizaje en el manejo de información y la investigación con el uso de las TIC y específicamente el internet, de este modo (Rojas, 2008) indica que.

Entre el aprendizaje y la investigación existen elementos comunes, que los llevan a definirlos como un proceso continuo y activo, en el cual se parte de una situación desconocida, pasa por una fase de construcción (en la que las experiencias previas del estudiante definen muchas de las acciones), y finalmente llegan a un producto, en un caso es el aprendizaje de lo desconocido y en el de la investigación es llegar a la resolución de una problemática, o a la producción de un conocimiento nuevo. (Rojas, 2008, p. 1).

De este modo Sampieri, Collado y Lucio (2010), indican que existe una amplia variedad de fuentes de información, para generar ideas de investigación, dentro de las cuales pueden mencionarse la experiencias individuales, materiales escritos, teorías, descubrimientos, entre otros, en otras palabras las primeras ideas para llevar a cabo una investigación deben requerir de un análisis de modo que puedan convertirse en verdaderos planteamientos estructurados, asimismo cuando el estudiante inicie el desarrollo de una investigación académica debe familiarizarse con el contexto y el campo de conocimiento a desarrollar la idea o planteamiento.

No obstante, el estudiante debe indagar sobre trabajos anteriores referente a la temática planteada, no dejando de lado que debe conocerse detalladamente cada aspecto del planteamiento, con el fin que la idea estimule y motive al investigador a comprender el estudio y tenga la disposición para salvar los obstáculos que se le presente.

2.2.8 Reseña Histórica: Unidad Educativa Nacional “Ciudad Cuatricentenaria”

En la en la parroquia Caricuao del Dto. Capital de la Urbanización Ruiz Pineda de la UD-7, se encuentra en sus adyacencias, la U.E.N. Ciudad Cuatricentenaria, la cual fue creada en el año de 1968 en homenaje a los 400 años de la Ciudad de Caracas. La unidad educativa representa un gran honor para la urbanización, ya que durante las jornadas educativas, han pasado muchas generaciones que han iniciado y culminado

satisfactoriamente su nivel educativo inicial y básico, los cuales son fundamentales, para que los niños, niñas y adolescentes, se desarrollen en el entorno educativo. La Unidad Educativa Ciudad Cuatricentenaria, considera que los jóvenes que ingresan a la institución, son los estandartes y la razón del día a día del ser educador. Se puede mencionar que el primer Director de la Institución fue el Prof. Ramón Enrique Carrero Chacón en el año 1968, el cual estuvo destacado en el Departamento de Salud Preventiva y Atención Primaria, junto con la actividad escolar.

En 1969, nace la Sociedad de Padres y Representantes presidida por el Sr. Manrique, creador del logo de la escuela. En esta fecha nace el preescolar “Mis pollitos”. Se inicia con 30 pequeñitos a cargo de la Magali Rangel. En 1973, egresa la primera promoción de 6º grado, homenaje a “Doña Menca de Leoni. En 1975, nace la Sociedad Bolivariana bajo la asesoría del Prof. Alujas y la primera edición del periódico escolar. En este mismo año nace el Centro de Recurso para el Aprendizaje, bautizado con el nombre de “Don Guillermo Morón” desarrollando excelentes actividades, en conjunto con otras instituciones en pro de la formación de hábitos lectores y estímulo hacia la investigación; en 1978 Se inicia la construcción de la planta física para el preescolar la cual crecería en un 80% dando cavidad a niñas y niños de 4 a 6 años.

En 1985, se crea la Unidad Psicoeducativa (UPE), con el objetivo de reforzar el proceso de aprendizaje de aquellos niños, niñas y adolescentes con ciertos niveles de dificultad para la adquisición de conocimientos. Un año después el 17 de marzo se asigna un lugar para el Dpto. de registro, Control y Evaluación cumpliendo con el proceso de planificación y evolución escolar, el cual permitió orientar, asesorar y coordinar las actividades técnico-docentes y administrativas de la planta de docente; para el 2003 se inicia la Misión Ribas, política educativa del gobierno bolivariano dirigida a atender las necesidades educativas de la población que no tuvo acceso a la educación formal. En el transcurso de ese mismo año los alumnos pasan a

ser beneficiarios del programa Alimentario Educativo (PAE), y en 2004 con el propósito de atender una mayor población estudiantil se establece la tercera etapa de Educación Básica, implementando así el 7º. Para el año 2005 se inicia el 8vo grado de la etapa de Educación Básica.

La estructura organizativa de la Ciudad Cuatricentenaria, está conformada por las jerarquías llevadas a cabo por los docentes que forman parte de la institución y el personal obrero que labora en la institución.

A continuación se describe la estructura organizativa:

- 1 Director
- 3 Subdirectores
- 15 Docentes de Educación Inicial
- 69 Docentes de la I,II y III Etapa
- 1 Docente Coordinador
- 20 Personal Administrativo
- 7 Profesores Especialistas
- 11 Especialistas UPE
- 95 Clausulas
- 26 Obreros

CAPITULO III: MARCO METODOLÓGICO

En este capítulo se enmarca, el tipo de investigación y las técnicas e instrumentos de recolección de datos, los cuales sirvieron como guía para el proceso de búsqueda y respuesta de la problemática planteada. Asimismo, se puede considerar como una disciplina, la cual se encarga principalmente de sistematizar, procesar y/o definir las técnicas, métodos y procedimientos que se deben seguir durante el desarrollo de un proceso de investigación, con el objetivo que los resultados obtenidos tengan validez y pertinencia, y que a su vez cumplan con los estándares de exigencia científica; para reforzar esta intervención (Sabino, 1992), manifiesta que la metodología “es considerada como el estudio y análisis de los métodos, reservando los términos, técnicas y procedimientos para hacer alusión a los aspectos más específicos y concretos del método que se usa en cada investigación” (p. 20).

También se puede definir, la metodología de la investigación según (Cortés e Iglesias, 2004) como.

Aquella ciencia que provee al investigador de una serie de conceptos, principios y leyes que le permiten encauzar de un modo eficiente y tendiente a la excelencia el proceso de la investigación científica. El objeto de estudio de la M.I. Lo podemos definir como el proceso de Investigación Científica, el cual está conformado por toda una serie de pasos lógicamente estructurados y relacionados entre sí. Este estudio se hace sobre la base de un conjunto de características y de sus relaciones y leyes. (Cortés e Iglesias, 2004, p. 8).

En el caso que me ocupa, el sector educativo, la acción de investigar funciona como una herramienta audaz y pertinente, para emprender de manera sistemática, las distintas dimensiones que ocurren dentro del hecho educativo y así buscar respuestas, alternativas y mejoras en al ámbito educativo, de esta manera, los procesos de investigación, parten de la búsqueda y selección de información, con el objetivo de buscar respuestas y

reflexionar contenidos, a fin de generar una transformación e innovación para la creación de conocimientos de manera individual y colectiva, (Balestrini, 2006; Hurtado, 2009; Ramírez 2007 y Monereo, 2005).

Con la aparición de las sociedades de la información y la comunicación, y con ellas el surgimiento de nuevas necesidades, este trabajo de investigación tuvo como objetivo el diseñar una propuesta de entorno virtual de enseñanza y aprendizaje que promueva desarrollo de competencias para la investigación académica y el manejo de información con el uso de las TIC, dirigido a los estudiantes de la U.E.N “Ciudad Cuatricentenaria”, el cual se desarrolló a propósito de la evolución de las TIC, el acceso a internet, los grandes contenidos informacionales y las competencias a desarrollar para el manejo de información, específicamente en la búsqueda y selección.

3.1 Momentos de la investigación

A continuación se presenta el esquema donde se resumen los diferentes momentos y fases que se cumplieron durante el proceso de la investigación:

Tabla 4: Momentos de la Investigación.

Momentos de la investigación	Descripción	Actividades a desarrolladas
1ero	Análisis de contenidos	Partió desde la selección de textos y otras referencias enfocadas bajo la situación problemática, tomando como premisa la mencionada selección de acuerdo con diferentes años o momentos de

		la historia a fin de contextualizar esta investigación.
2do	Recolección y análisis de información	Guardó relación con la lectura extensiva y clasificación de los contenidos de alto interés, que sirvieron como base y/o soporte de esta investigación y a su vez colocados e interpretados a razón de la situación problemática y su solución.
3ero	Elaboración y valoración de la propuesta	Fue de la mano con el valor que genera la propuesta, delimitándose a pensar y repensar las opciones pertinentes y asertivas que defina y ponga en práctica la propuesta.
4to	Elaboración y presentación del informe final	Presentación del informe final el cual está cargado de contenido calificado enfocado en las TIC y el manejo de información haciendo uso de las mismas, a objeto dar a conocer lo fundamental de desarrollar las competencias necesarias a fin de ejecutar un tratamiento efectivo de la información.

3.2 Enfoque, nivel y método de la investigación.

Esta investigación, fue abordada desde el enfoque cuantitativo, el cual toma como centro de su proceso de investigación a las mediciones numéricas, utiliza la observación del proceso en forma de recolección de datos y los analiza para llegar a responder sus preguntas de investigación, este enfoque es utilizado en procesos que por su naturaleza pueden ser medibles o cuantificables. (Cortés e Iglesias, 2004).

A continuación, se muestran las características más relevantes del mencionado enfoque.

- Las hipótesis se generan antes de recolectar y analizar los datos.
- La recolección de los datos se fundamenta en la medición.
- Debido a que los datos son productos de mediciones, se representan mediante números y se deben analizar a través de métodos estadísticos.
- Los análisis cuantitativos se interpretan con respecto a las predicciones iniciales y de estudios previos.
- La investigación cuantitativa debe ser lo más objetiva posible.
- Con los estudios cuantitativos se pretende explicar y predecir los fenómenos investigados.
- Los datos generados poseen los estándares de validez y confiabilidad, las conclusiones derivadas contribuirán a la generación de conocimiento.

Desde esta perspectiva, esta investigación tomó como primera instancia la actuación del estudiante ante el desarrollo tecnológico y la inserción del mismo en el sector educativo, las nuevas necesidades imperantes que con él surgen, y el nuevo rol del estudiante. Otro de los aspectos tomados en cuenta fue la cantidad de población tratada para conocer dichos resultados,

tomando en consideración una estadística fiable, que sirvió para la elaboración de la propuesta de esta investigación.

Este trabajo, se llevó a cabo desde un escenario instruccional particular el cual fue la U.E.N “Ciudad Cuatricentenaria”, con una población específica contando con los estudiantes del 1er año de bachillerato, con el fin de conocer ciertas características, como por ejemplo, qué términos y significados tecnológicos conocían, qué herramientas tecnológicas manejaban, con qué fin hacían uso de la tecnología en general, qué piensan y a su vez cómo abordaban la investigación, qué parámetros de planificación y organización utilizaban para buscar y seleccionar contenidos informacionales, actividades y estrategias que aplicaban en su proceso de búsqueda de información académica y que fortalezcas generan todo ello en su futura vida profesional.

3.3 Nivel de investigación

Esta investigación, está fundamentada sobre las características de un nivel descriptivo, ya que la investigación estuvo enmarcada en base a la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza imperante en la U.E.N “Ciudad Cuatricentenaria”; así como tomar en cuenta, sus costumbres, creencias y las motivaciones que condicionan el hacer educativo, las competencias que utilizan para el manejo de información, combinados con los sentimientos, pensamientos y acciones que influyen en el momento de buscar información o ejecutar una investigación académica, en este sentido, Sabino (1986), indica que la investigación de corte descriptiva.

Trabaja sobre realidades de hechos, y su característica fundamental es la de presentar una interpretación correcta. Para la investigación descriptiva, su preocupación primordial radica en descubrir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utilizando criterios sistemáticos que permitan poner de manifiesto su estructura o comportamiento. De

esta forma, se pueden obtener las notas que caracterizan a la realidad estudiada. (Sabino, 1986, p. 51).

En este sentido, el diseño utilizado en esta investigación fue abordado desde las características de un diseño de campo, puesto que esta investigación, se basó en hechos reales, el cual permitió un análisis de la problemática planteada en esta investigación directamente en el lugar donde suceden los hechos, de acuerdo a ello, el diseño de la investigación es la estrategia que adopta el investigador para responder al problema planteado, (Arias, 1999).

De este modo, Sabino (2002), asegura que el diseño de campo.

Se basa en información o datos primarios, obtenidos directamente de la realidad. Su innegable valor reside en que a través de ello el investigador puede sesionarse de las verdaderas condiciones en que se han conseguido sus datos, haciendo posible su revisión o modificación en el caso que surja dudas respecto a su realidad. Esto, en general garantiza un mayor nivel de confianza para el conjunto de información obtenida. (Sabino, 2002, p. 67).

Enfocarse sobre hechos reales, es necesario para cualquier investigación y para esta investigación directamente, ya que el manejar datos directamente desde hechos reales, en este caso desde la U.E.N “Ciudad Cuatricentenaria”, sirvió como indicio para contextualizar la propuesta planteada.

3.4 Población y muestra.

En este apartado, se indica la población y muestra participante, indicando que la población es un “conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación. Esta queda delimitada por el problema y los objetos del estudio”. (Arias, 2006).

Los sujetos informantes estuvieron enmarcados dentro de una población finita donde Ramírez (2010), indica que “es aquella cuyos elementos en su totalidad son identificables por el investigador, por lo menos desde un punto de vista del conocimiento que se tiene sobre una cantidad total...” (p. 63), asimismo se tomó como población a treinta y seis (36) estudiantes de la U.E.N “Ciudad Cuatricentenaria”, y se tomó como muestra veinte (20) de ellos, para aplicar el instrumento de recolección de datos.

En consecuencia, para abordar este estudio, se escogió como muestra a los estudiantes ubicados en el 1er año de bachillerato, ya que los mismos se encuentran en la etapa inicial de secundaria y que es importante que desde temprana edad desarrollen competencias para el desarrollo de investigación académica y manejo de información con el uso del Internet, de modo que puedan emprender una participación significativa en todo su proceso académico, específicamente en el 1er año de bachillerato.

3.5 Técnicas de recolección de datos

Tomando en consideración la naturaleza, características y objetivos planteados en esta investigación, acentuó su postura bajo el método para la recolección de datos la encuesta, la cual tuvo como instrumento un cuestionario, según la Universidad Nacional Abierta (1991), define la encuesta como:

La recolección sistemática de datos en una población o en una muestra de la población, mediante el uso de entrevistas personales y otros instrumentos para obtener datos. Habitualmente a este tipo de estudio se le denomina así, cuando se ocupa de grupos de personas, numerosas y dispersas. Para otros, la encuesta es sólo una pluralidad de técnicas que se utilizan a nivel masivo. En la práctica es una observación, entrevista personal o la aplicación de un cuestionario a nivel de una población numerosa y dispersa. (Universidad Nacional Abierta, 1991, p. 277).

En esta investigación, fue utilizada la encuesta por ser una de las técnicas más factibles en credibilidad y validez en procedimientos de opinión pública, siendo la más coherente para extraer datos de algún fenómeno o problemática que se presente en la realidad y su gran alcance en cualquier tipo de investigación, que exija un flujo informativo de un amplio sector y donde se desee aplicar; la aplicación de la encuesta dentro de este estudio permitió recolectar información clara y detallada con respecto a los conocimientos sobre las TIC, específicamente el internet y el manejo de información.

De esta forma, el cuestionario fue aplicado de manera directa a los estudiantes contando con un total de veintiséis (26) preguntas, con la finalidad de obtener respuestas claras y objetivas mediante una manera breve, llevándoles algunos minutos de elaboración, a fin de explorar la metodología y estructura de trabajo que utilizan para buscar información académica y los parámetros de selección de información que utilizan para reconocer la idea principal, donde a su vez se puede diferenciar el contenido fiable.

En este sentido, se indican algunas categorías que ayudaron a recolectar la información necesaria relevante al contexto de alfabetización tecnológica, manejo de información haciendo uso de las TIC, específicamente en la búsqueda y selección de información para la investigación académica, tomando como premisa la operacionalización de variables, concibiendo la misma como el registro y la sistematización de la información.

La operacionalización de variables, está estrechamente vinculada con la metodología empleada para la recolección de datos de esta investigación, la misma está constituida por una serie de indicadores que contribuyeron a la

elaboración del cuestionario y su aplicación, con el objetivo de tener la mayor información posible.

En consecuencia las variables de esta investigación son:

1) Manejo de Información.

- 1.1) Búsqueda: indagación, exploración o sondeo de la información.
- 1.2) Selección: Clasificación y recolección de información relevante.

2) Desarrollo de investigación.

- 2.1) Elaboración de Investigación Académica:
 - 2.1.1) ¿qué buscar?
 - 2.1.2) ¿Cómo buscar?
 - 2.1.3) Cuando buscar.
 - 2.1.4) Selección de Información.

Y de esta forma a continuación, se muestra la operacionalización de variables correspondientes a la presente investigación, de acuerdo al objetivo del instrumento y sus características.

Tabla 5: Operacionalización de variables.

Objetivo del instrumento	Dimensión	Significado	Indicador	Subindicador
Conocer qué métodos y procedimientos utilizan los estudiantes para realizar investigaciones académicas con	Datos personales	Indagación general de los diferentes datos personales y académicos de los informantes.	Edad	
			Genero	Femenino
				Masculino
			Centro de estudio	
	Grado de estudio			
	Uso de Tecnología	Conocer que medios	Herramientas tecnológicas de	Correo electrónico Chat

el uso de las TIC, específicamente en la búsqueda y selección de la información.		tecnológicos utilizan los estudiantes al momento de realizar asignaciones académicas.	su preferencia. Con que frecuencia son utilizadas las TIC para asignaciones académicas.	Páginas Web Buscadores Video-Conferencias Blogs Redes Sociales
	Conocer que procesos de planificación y ejecución utilizan los estudiantes para buscar y seleccionar información haciendo uso de las TIC	De qué manera los estudiantes manejan la información colgada en la red para ejecutar asignaciones académicas	Planificación para el antes, durante y después de hacer una investigación y criterios que utiliza para reconocer la información fiable de la que no.	Preguntas sobre el ¿qué?, ¿cómo? y ¿cuándo? buscar la información. Objetivos de la búsqueda Idea principal y secundaria. Palabras claves. Bibliotecas digitales, revistas arbitradas, tutoriales. Identificación de autores, editoriales, años de publicación, entre otros.
	Habilidades relacionadas con competencias cognitivas y metacognitiva.	Conocer el proceso cognitivo y metacognitivo que son aplicados por los estudiantes a la	Procesos cognitivos aplicados	Observación Selección de datos comparativos. Clasificación Análisis

		hora de manejar información, en cuanto a la búsqueda y selección de información.		Resumen Definición Reflexión Inferencia
	Reflexión de los métodos y procesos ejecutados antes, durante y después de la investigación académica.	Saber que pensamientos, situaciones y acciones codifican s cognición para llevar a cabo el manejo del contenido informacional.		

3.6 Validación

Una vez diseñado el instrumento de recolección de datos y dando conformidad a la investigación realizada, se procedió a la validación del mismo por parte de expertos en el área de investigación y las TIC, los cuales fueron contactados a través de sus correos electrónicos, entendiéndose de esta manera que el procedimiento de validación consistió en entregarles el cuestionario vía correo electrónico y este acompañado de un instrumento de validación, el cual orientó su proceso de revisión.

Dentro de este apartado es importante ver: cuestionario a validar (Ver Anexo 1) e instrumento dirigido a los expertos como guía de ayuda para la validación (Ver Anexo 2). Dichos expertos se señalan a continuación:

- Profa. Ivonne Harvey: Educadora, Doctora en Didáctica y Organización de las Instituciones Educativas. Universidad de Sevilla, España (2014).

Magister en Tecnologías de la Información y la Comunicación en Educación UCV (2011). Diploma de Estudios Avanzados en Didáctica y Organización de Instituciones Educativas Universidad de Sevilla, España (2011). Licenciada en Educación en la Universidad Central de Venezuela (2001). Profesora Titular en el Departamento de Ciencias de la Educación de la Universidad Metropolitana. Profesora en la Escuela de Educación de la Facultad de Humanidades y Educación de la Universidad Central de Venezuela. Miembro del Comité Científico de CLED y EDUWEB. Líneas de investigación vinculadas a: Gestión de Innovación en Educación Superior, Gestión de conocimientos y TIC, Desarrollo de Recursos Educativos Abiertos, Educación Inclusiva y TIC, Telemedicina.

- Prof. José Simón Chacón Dávila: Educador, especialización en Informática Educativa. Maestrante de la Maestría Educación a Distancia (2013). Licenciado en Educación mención Tecnología Educativa en la Universidad Central de Venezuela 1992. Especialización: Informática Educativa. Universidad Simón Bolívar (2000). Profesor Titular en el departamento de Ciencias de la Universidad Metropolitana. Tutor de Tesis de Administración y Educación. Profesor Diplomado Educación Superior. ISUM (2014). Diseñador Curricular e Instruccional de Sistemas presenciales, virtuales y mixtos.
- Profa. Luzmara Luzmila Urbina Ricaurte: Técnico Superior Universitario en Educación, Mención: Informática, año 2006. Profesor, Mención: Informática, año: 2008. Magister en Educación, Mención: Educación Técnica, año: 2010. Diplomado en Educación Universitaria. Universidad Católica Andrés Bello, Doctorado en Ciencias de la Educación, año: 2013 (Inicio).

Tabla 6: Validación de expertos

Instrumento de evaluación
¿Considera usted que la aplicación del instrumento guarda relación con el Trabajo de Investigación?
Los expertos indicaron que la aplicación del instrumento si guarda relación con el trabajo de investigación.
Las instrucciones en el cuestionario son consideradas:
Adecuadas, suficientes y claras según las opiniones de los expertos.
Las preguntas formuladas son consideradas:
Coherentes según las opiniones de los expertos.
Con respecto a la redacción de las preguntas, estas:
Se entienden con facilidad, según la opinión de los expertos.
¿Considera que el diseño de las preguntas, dará respuesta a la información que se desea recolectar?
Los expertos indicaron que las preguntas formuladas si darán respuesta a la información que se desea recolectar.
El contenido inmerso en cada pregunta maneja tópicos compatibles con el tema tecnológico de una manera:
Apropiada, según la opinión de los expertos.
¿Qué opinión logra el cuestionario en general?
Bueno, según la opinión de los expertos

3.7 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

El análisis de los datos recopilados, permitió conocer la realidad de la problemática planteada; asimismo, coadyuvaron al aporte de soluciones a la misma y generan controles que deben ser tomados en cuenta para mejorar y/o fortalecer la situación. En este sentido, las técnicas para el análisis de los resultados obtenidos, permitieron conocer y profundizar sobre la realidad, a través de los aportes proporcionados por cada uno de los estudiantes participantes. Asimismo, conocer las informaciones y conocimientos vinculados a la búsqueda y selección de información para realizar una investigación académica con el uso de las TIC.

Como ya se indicó, para el análisis de los resultados de cada uno de los cuestionarios aplicados dentro de esta investigación, se procedió a trabajar con el software de aplicación Excel, el cual es una hoja de cálculo orientado a computarizar, crear tablas y gráficos simples, además de base de datos, entre otras, convirtiéndose en una herramienta de gran utilidad a la hora de hacer investigación. Particularmente dentro de este trabajo, se permitió hacer un análisis descriptivo de aspectos relacionados a: usos de tecnologías, frecuencias de usos, procesos desarrollados, entre otros, que fueron datos importantes extraídos de los estudiantes participantes, en función de los objetivos propuestos por esta investigación. A continuación, se muestra la presentación y análisis de los resultados.

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

En este capítulo de la investigación se realizó el análisis de los diferentes puntos temáticos abarcados en la encuesta, considerando en un orden primero las preguntas cerradas y luego las preguntas abiertas de dicho instrumento, el cual fue aplicado a estudiantes del 1er año de bachillerato de la Unidad Educativa Nacional “Ciudad Cuatricentenaria”. En líneas generales, la cantidad de encuestados dentro de este estudio fue de veinte (20) estudiantes, con edades comprendidas entre los 12 y 15 años. Esto nos indica, que los estudiantes que asisten al 1er año de bachillerato de la Unidad Educativa Nacional “Ciudad Cuatricentenaria” varían según la edad, lo cual también ocurre en relación al género femenino y masculino.

4.1. Encuestados

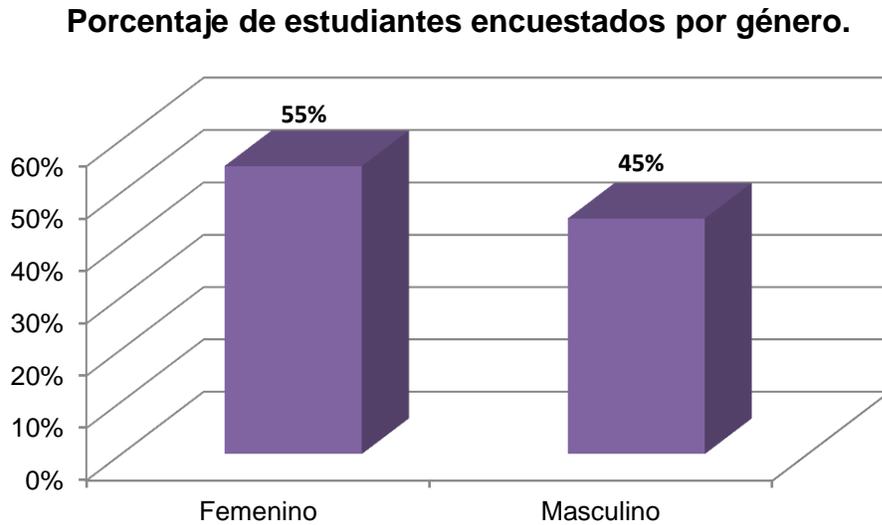
Como se mencionó anteriormente, el número total de encuestados fue de veinte (20) estudiantes que participaron en la misma.

A continuación se muestra un cuadro que resume estos resultados obtenidos:

Tabla 7: Cantidad y porcentaje de estudiantes encuestados por género.

Genero	Total	Porcentaje
Femenino	11	55%
Masculino	09	45%
Total	20	100%

Gráfica 1. Porcentaje de estudiantes encuestados por género.

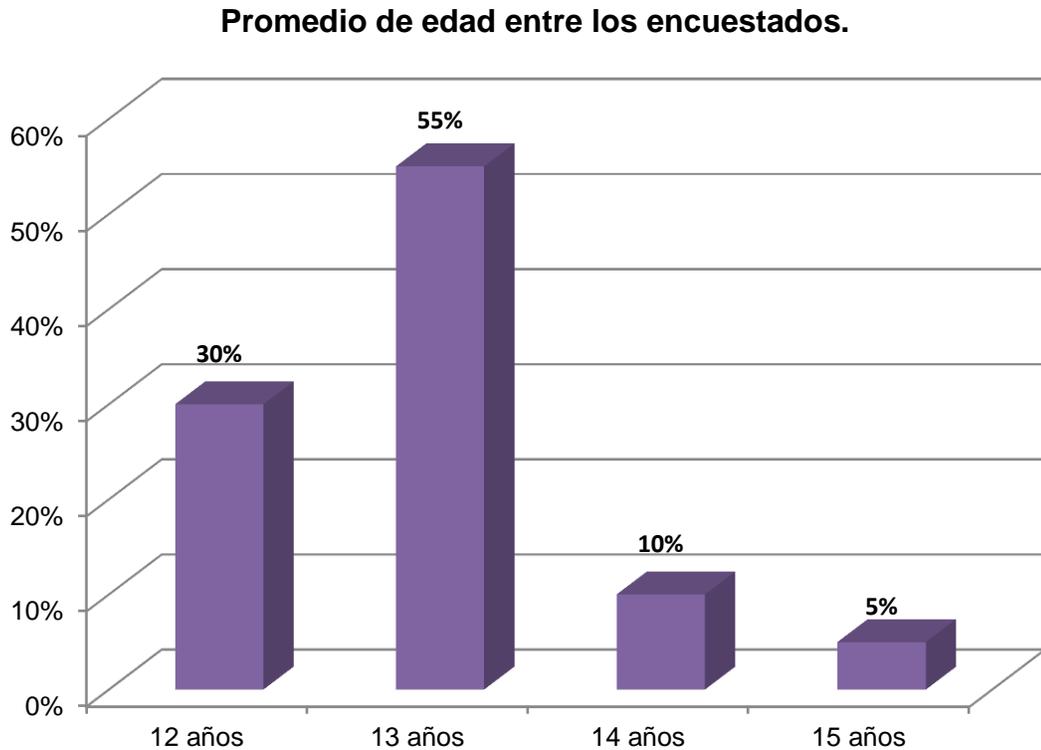


Mediante la siguiente gráfica, se evidencia que en la U.E.N “Ciudad Cuatricentenaria”, el porcentaje de estudiantes encuestados por género, arrojó como resultado que el nivel femenino es predominante, con respecto al género masculino; en este sentido, es importante acotar que ambos géneros mostraron disciplina e interés en la aplicación del instrumento de recolección de datos, tomando en consideración que el género femenino cuantifica un (55%) en la cantidad de estudiantes encuestados.

Tabla 8: Distribución por edad de estudiantes encuestados.

Edades	Total	Porcentajes
12	6	30%
13	11	55%
14	02	10%
15	1	5%
Total	20	100%

Gráfica 2. Distribución por edad de estudiantes encuestados.

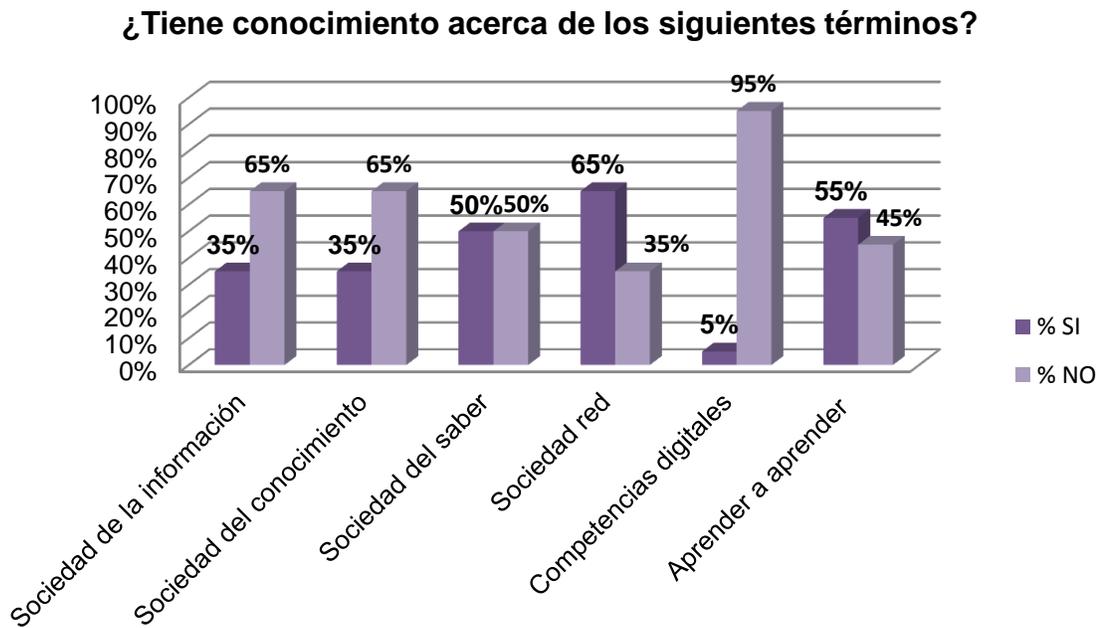


Con la siguiente gráfica, se muestra, que el promedio de edad entre los estudiantes encuestados es de 12, 13, 14 y 15 años, entendiéndose en este sentido, que la ponderación mayor recae entre las edades de 12 y 13 años, siendo la edad de 13 la predominante entre los estudiantes que pertenecen al 1.er año de bachillerato de la U.E.N “Ciudad Cuatricentenaria”. En este punto, es importante destacar que esta es una etapa importante, ya que los estudiantes han culminado su primaria, para entrar en un nivel superior el cual amerita un comportamiento disciplinado y exigente, considerando también que es una edad donde se facilita el manejo de los patrones de conducta.

Tabla 9: Conocimientos referentes a la sociedad de la información, sociedad del conocimiento, sociedad del saber, sociedad red, competencias digitales y aprender a aprender.

Términos	Respuesta		Total	Porcentaje		Total
	Si	No		Si	No	
Sociedad de la información	7	13	20	35%	65%	100%
Sociedad del conocimiento	07	13	20	35%	65%	100%
Sociedad del saber	10	10	20	50%	50%	100%
Sociedad red	13	07	20	65%	35%	100%
Competencias digitales	01	19	20	5%	95%	100%
Aprender a aprender	11	09	20	55%	45%	100%

Gráfica 3. ¿Tiene conocimientos acerca de los siguientes términos?.



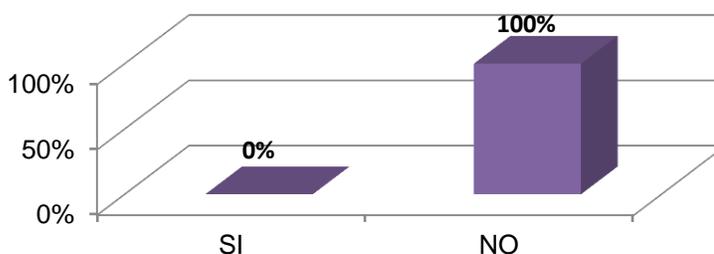
En cuanto a la pregunta aplicada en el gráfico, se observa que los estudiantes encuestados no manejan con claridad los términos referentes al avance tecnológico, debido a la disparidad observada entre los porcentajes que se muestran en la gráfica, como es el caso de los términos sociedad de la información y sociedad del conocimiento, ya que en ambos se observa que el porcentaje menor de la cantidad total de encuestados conoce a que se refiere cuando se habla de las mencionadas sociedades, mientras que la mayoría de los encuestados no tienen conocimientos en cuanto al significado de dichos términos; con respecto al termino sociedad del saber se evidencia que la mitad de los estudiantes encuestados tiene conocimiento de tal sociedad, sin embargo, la otra mitad no está empoderada del término, se puede mencionar que en este apartado existe un nivel de importancia con respecto a lo que significa el saber, lo cual es el caso de las respuestas con respecto a los términos sociedad red y aprender a aprender, donde los estudiantes reconocen el significado de estos términos, por último en la grafica se evidencia que la mayoría de encuestados posicionándose en un 95% no conoce, ni maneja conocimientos previos del término competencias digitales, es decir, en líneas generales reconocen cuando se habla de tecnología, pero carecen de competencias para el manejo de la misma.

Tabla 10: Uso de internet en la U.E.N “Ciudad Cuatricentenaria”

¿El colegio usa internet para dar información a los estudiantes?	Total	Porcentaje
Si	00	0%
No	20	100%
Total	20	100%

Gráfica 4. ¿El colegio usa internet para dar información a los estudiantes?

¿El colegio usa internet para dar información a los estudiantes?

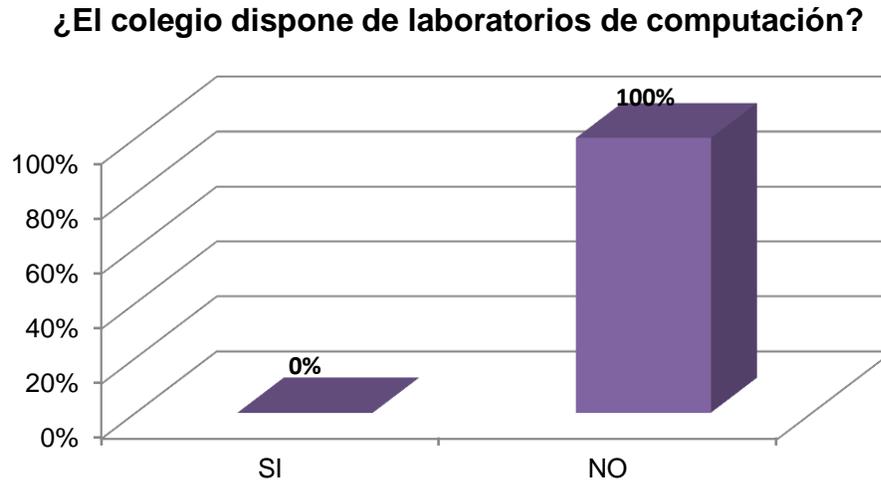


Se evidencia en la gráfica, que la institución no utiliza las TIC y específicamente el internet como herramienta de apoyo en su proceso educativo cotidiano, ya que son muy conservadores a la hora de utilizar estas tecnologías, enfocándose en métodos tradicionales de estudio, lo cual hace propicio una propuesta de entorno virtual, de modo que se genere un interés a fin de concientizar sobre una cultura tecnológica adecuada, con fines académicos.

Tabla 11: Uso de laboratorio de computación en la U.E.N “Ciudad Cuatricentenaria”.

¿El colegio dispone de laboratorios de computación?	Total	Porcentaje
Si	00	0%
No	20	100%
Total	20	100%

Gráfica 5. ¿El colegio dispone de laboratorios de computación?



En la gráfica, se evidencia que la U.E.N “Ciudad Cuatricentenaria”, no utiliza mecanismos tecnológicos para suministrar información académica, así como tampoco genera estímulos para propiciar en el estudiante conciencia sobre el uso de las TIC y específicamente el tratamiento de la información con el uso de internet.

Tabla 12: De las asignaciones acompañadas del uso de internet.

¿Asignan tareas donde obligatoriamente debe usar una computadora con acceso a internet?	Total	Porcentaje
Si	00	0%
No	20	100%
Total	20	100%

Gráfica 6. De las asignaciones acompañadas del uso de internet.

¿Asignan tareas donde obligatoriamente debe usar una computadora con acceso a internet?



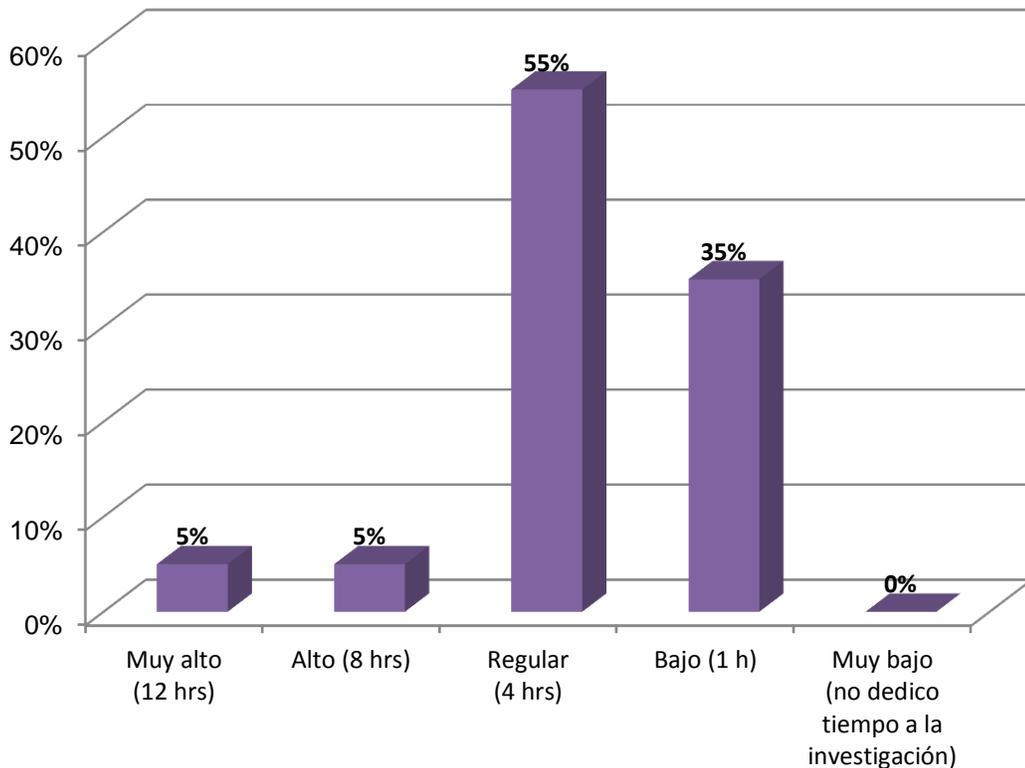
De acuerdo con los resultados que arroja esta gráfica, se pueden certificar los resultados de las gráficas anteriores y recapitular que el centro de estudios no ejecuta sus procesos de enseñanza y aprendizaje mediante patrones establecidos por las nuevas ofertas y opciones que brindan las TIC para estar mejor informados y desarrollar nuevos procesos de aprendizaje para los estudiantes, siendo para ellos el internet un método opcional y no una herramienta competente para la búsqueda y selección de la información y con ellos el desarrollo de competencias digitales que se manejen a través del desarrollo de sentido crítico y autoaprendizaje de los estudiantes.

Tabla 13: Tiempo estimado para la Búsqueda de información.

¿Qué tiempo dedica usted a la búsqueda de información académica?	Total	Porcentaje
Muy alto	1	5%
Alto	1	5%
Regular	11	55%
Bajo	7	35%
Muy bajo	0	0%
Total	20	100%

Gráfica 7. Tiempo estimado para la Búsqueda de información.

¿Qué tiempo dedica usted a la búsqueda de información académica?

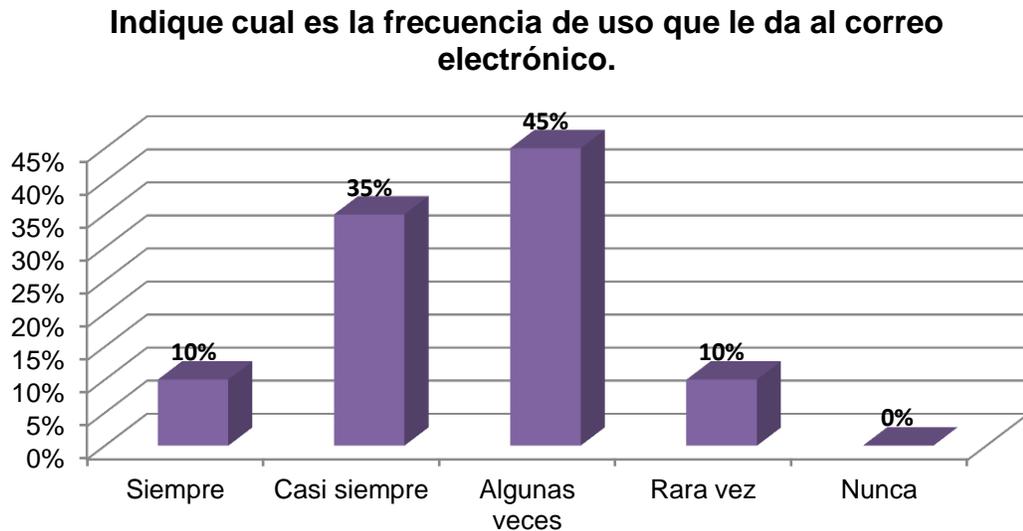


El tiempo que los estudiantes dedican a la búsqueda de información académica, es regular debido a que solo puntualizan cuatro horas de su tiempo habitual para la búsqueda de información de corte académico, por lo cual se evidencia poca importancia e interés en la búsqueda de la información para ejecutar sus asignaciones académicas. De modo, que si la institución no toma medidas para generar tal interés, seguirán egresando estudiantes desinformados, y con ello que estudiantes ingresen al nivel superior sin las competencias necesarias para ejecutar investigaciones académicas, a través del manejo de grandes contenidos con el uso de TIC.

Tabla 14: Uso de herramientas tecnológicas como medios de comunicación.

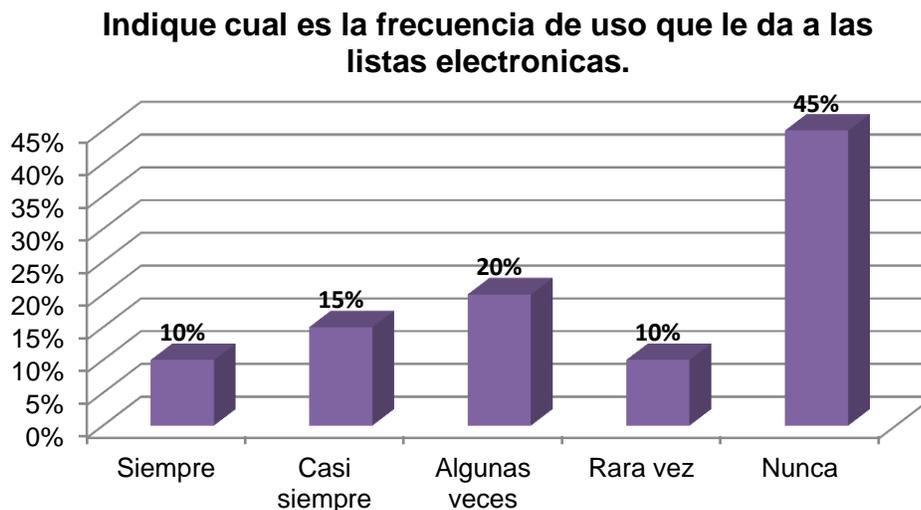
Herramienta tecnológica	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Rara vez	Nunca	Total
Correo electrónico	10%	35%	45%	10%	0%	100%
Listas electrónicas	10%	15%	20%	10%	45%	100%
Chat	50%	30%	15%	5%	0%	100%
Página web	35%	40%	10%	0%	15%	100%
Video-conferencias o video-llamadas	5%	10%	5%	10%	70%	100%
Sistemas o plataformas para la gestión de cursos en línea	0%	5%	5%	0%	90%	100%
Redes sociales	55%	15%	15%	10%	5%	100%
Espacios para compartir videos	25%	25%	45%	5%	0%	100%
Herramientas para el trabajo colaborativo	15%	15%	20%	10%	40%	100%
Disco duro virtual	5%	5%	15%	10%	65%	100%
Dispositivos para almacenamiento de información	10%	25%	50%	15%	0%	100%
Herramientas para compartir y transferir archivos de gran tamaño	10%	0%	15%	5%	70%	100%
Bibliotecas y centros de documentación virtuales.	5%	0%	55%	10%	30%	100%

Gráfica 8.1. El correo electrónico como medio de comunicación.



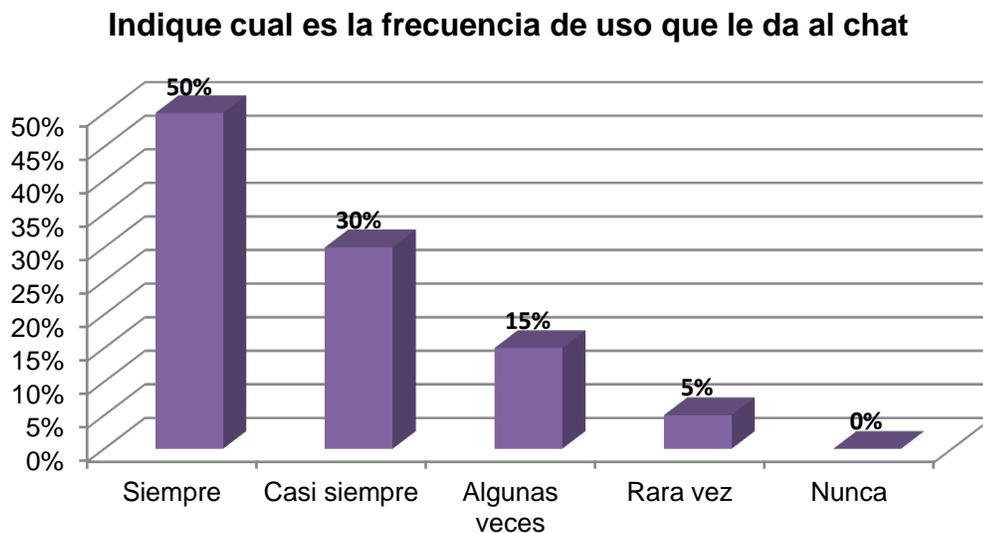
En esta gráfica, se observa que en cuanto a las herramientas de comunicación los estudiantes encuestados le dan uso considerable al correo electrónico en su entorno educativo, ya que se evidencia que la ponderación mayor recae en el 45% del término “algunas veces”, seguidamente en su rutina educativa habitual solo el 35% lo utiliza casi siempre.

Gráfica 8.2. Las listas electrónicas como medio de comunicación.



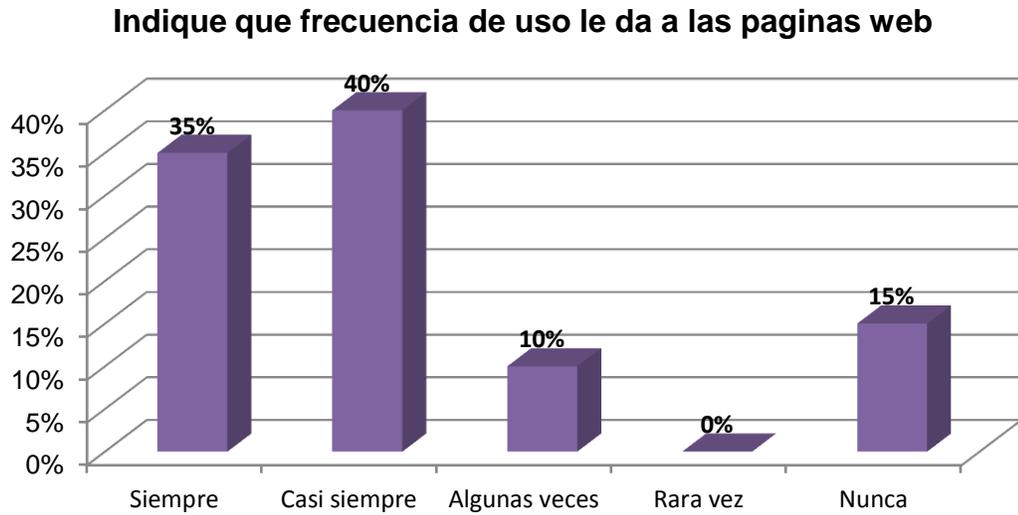
En este sentido, en la presente gráfica, se evidencia que los estudiantes encuestados le dan poco uso a las listas electrónicas, ya que en la cantidad total de encuestados se arroja que un 45% indica que no hace uso en su tiempo educativo de las mencionadas listas.

Gráfica 8.3. El chat como medio de comunicación.



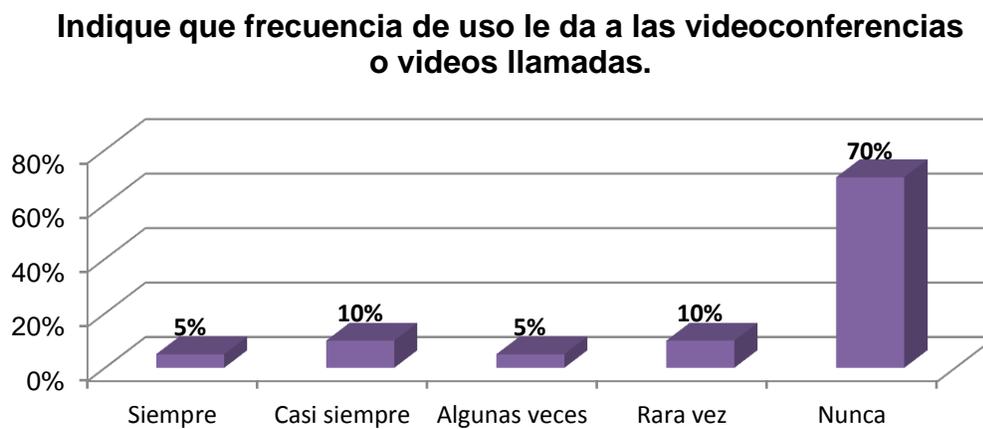
Entre los estudiantes encuestados, se logra evidenciar que le dan más frecuencia de uso a las TIC como medio de comunicación, que como uso educativo, tomando en consideración que la gráfica presente muestra un porcentaje mayor de un 50% en el uso frecuente del chat, evidenciando que en los restantes porcentajes se desglosa una minoría significativa de estudiantes que no utilizan el chat como medio de comunicación o información.

Gráfica 8.4. La página Web como medio de comunicación.



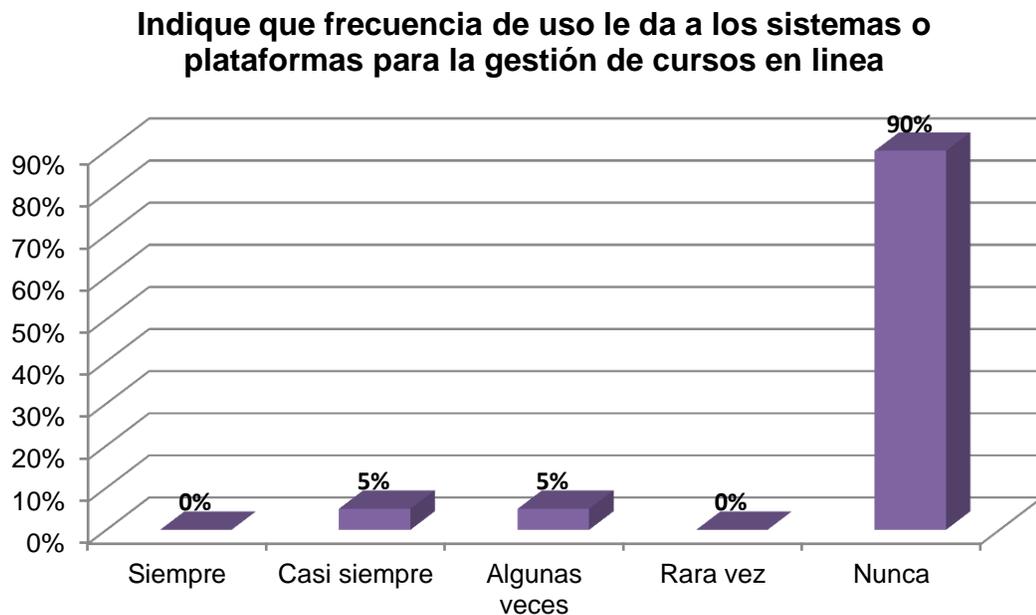
Con respecto a la frecuencia de uso a las páginas web, se puede evidenciar en la presente gráfica que los estudiantes encuestados muestran un interés significativo por el uso de las mismas como herramienta de apoyo, como se ve reflejado en la gráfica, puntualizando que los porcentajes mínimos se establecen en un 15 y 10 % de uso.

Gráfica 8.5. Videoconferencias y video-llamadas como medio de comunicación.



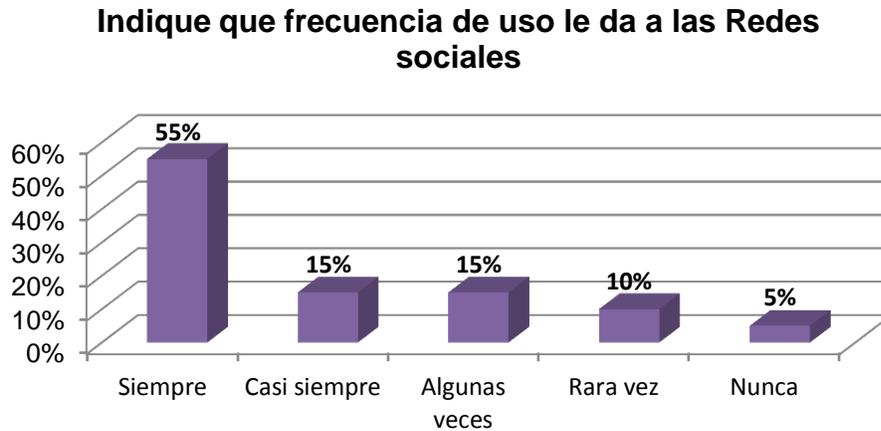
Para los estudiantes encuestados, las videoconferencias y videos llamadas no son de importancia bien sea como medio de comunicación o como apoyo educativo, o en su defecto no son conocidas por los mismos, todo ello obedece a lo evidenciado en la gráfica indicando que un 70% del total de encuestados utiliza el término “nunca” como respuesta.

Gráfica 8.6. Sistemas o plataformas para la gestión de cursos en línea como medio de comunicación.



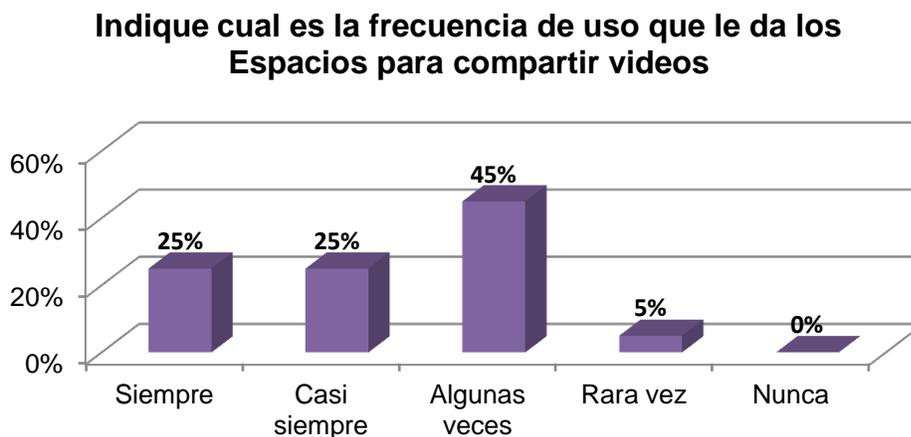
Se evidencia que los estudiantes encuestados, no empatizan con la gestión de cursos en línea bien sea por qué no manejan los conocimientos previos o porque la institución no ha promovido tal interés en los estudiantes, parte de la razón de ser la propuesta de esta investigación enfocada en una alfabetización tecnológica.

Gráfica 8.7. Redes sociales como medio de comunicación.



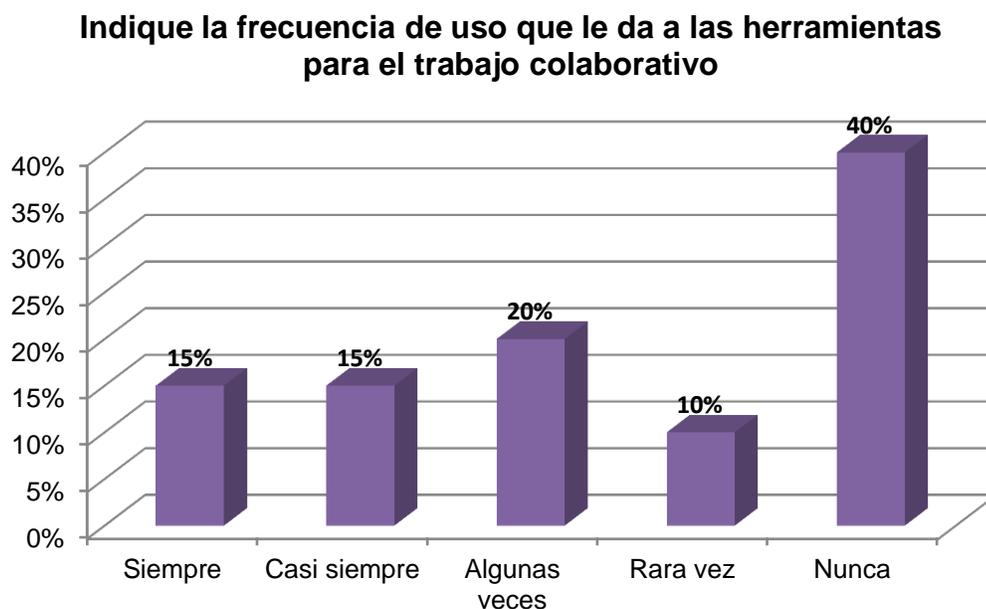
Se puede observar en la presente gráfica, que la frecuencia de uso a las redes sociales es significativa por parte de los estudiantes encuestados, ya que dado a lo indicado en las gráficas anteriores se evidencia un alto interés y conocimiento sobre la aplicación de las mismas, específicamente como medios de comunicación.

Gráfica 8.8. Espacios para compartir videos como medio de comunicación.



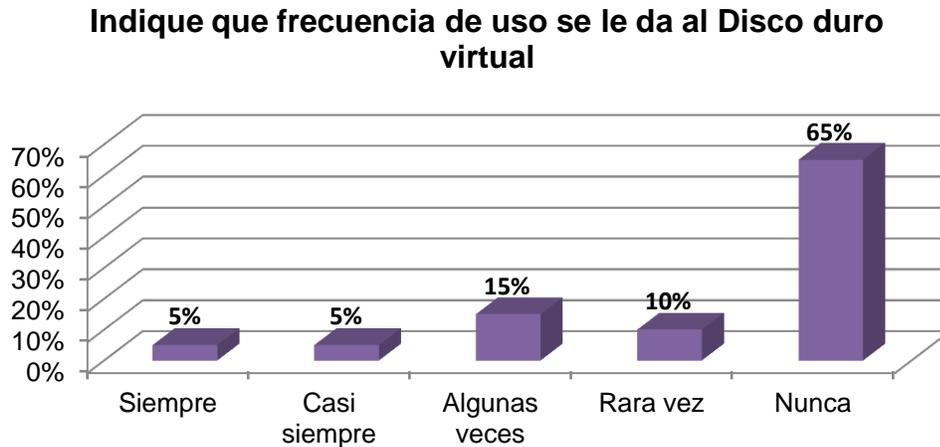
Los estudiantes encuestados, indicaron según la gráfica presente, que si le dan uso constante a los espacios para compartir videos, lo que indica que existen ciertas herramientas tecnológicas, que por su dinamismo llaman la atención de los estudiantes y que para el entorno educativo pueden ser beneficiosas como motivadoras en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Gráfica 8.9. Herramientas para el trabajo colaborativo como medio de comunicación.



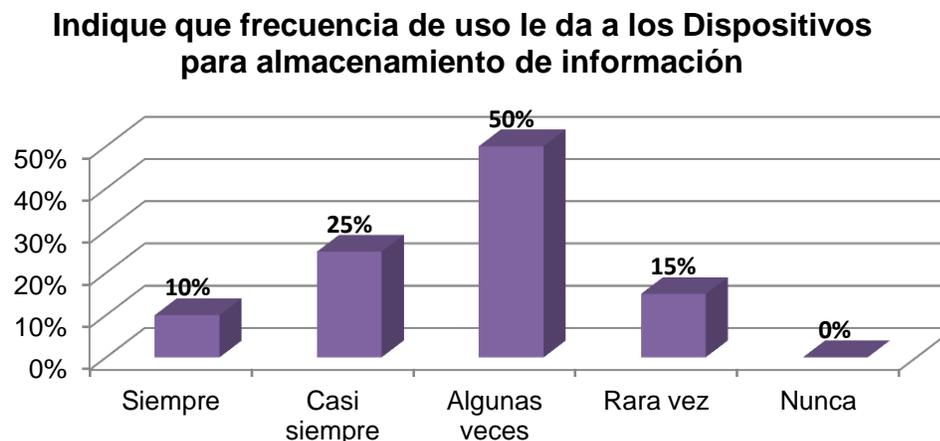
En esta gráfica se logra evidenciar una sinergia de uso regular entre los estudiantes encuestados con respecto al utilizar herramientas para el trabajo colaborativo, sin embargo, también se puede observar que hay estudiantes los cuales no empatizan de manera directa con este tipo de herramientas, posicionándose los mismos en un 40% de los encuestados.

Gráfica 8.10. Disco duro virtual como medio de comunicación.



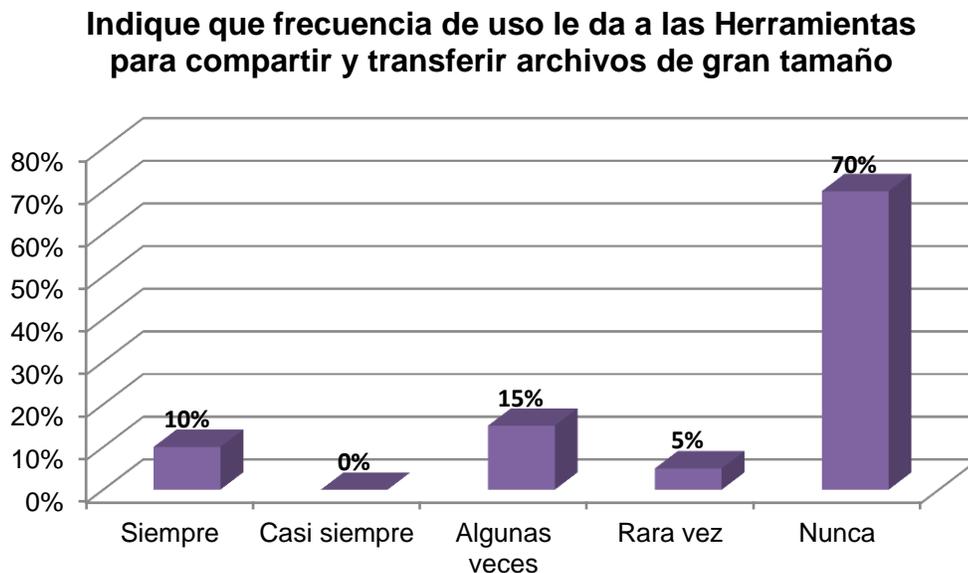
En cuanto a los estudiantes encuestados, se evidencia que entre las herramientas que ofrecen las TIC, el disco duro virtual no es de uso frecuente, lo cual indica que los estudiantes utilizan otros mecanismos para el almacenamiento de información, en el diseño de la propuesta de esta investigación se toma en cuenta esta herramienta con el fin de dar a conocer sus bondades y sus ofertas en el sector educativo, todo ello, en virtud que un 65 % de los encuestados utilizaron el término “nunca” como respuesta.

Gráfica 8.11. Dispositivos para el almacenamiento de información como medio de comunicación.



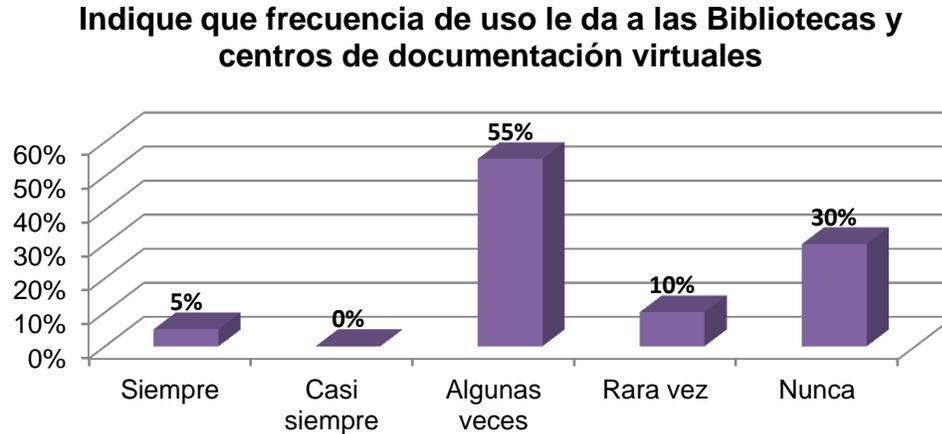
Haciendo relación entre la gráfica anterior y la presente, se certifica que la mayoría de los estudiantes encuestados utilizan otros mecanismos para el almacenamiento de información, en este punto es importante acotar que se evidencia una importancia en los estudiantes por guardar la información, cualquiera que fuese el mecanismo de almacenamiento, lo importante es su interés en resguardar los contenidos.

Gráfica 8.12. Herramientas para compartir y transferir archivos de gran tamaño como medio de comunicación.



En esta gráfica se observa, que los estudiantes encuestados no dominan una frecuencia de uso significativa para compartir y transferir archivos de gran tamaño, lo que indica que los estudiantes no manipulan con frecuencia archivos de alta densidad y peso de información y que en este sentido, es importante culturizarlos en términos de grandes contenidos para que a su vez puedan desarrollar competencias para su dominio y manejo asertivo.

Gráfica 8.13. Bibliotecas y centros de documentación virtuales como medio de comunicación.



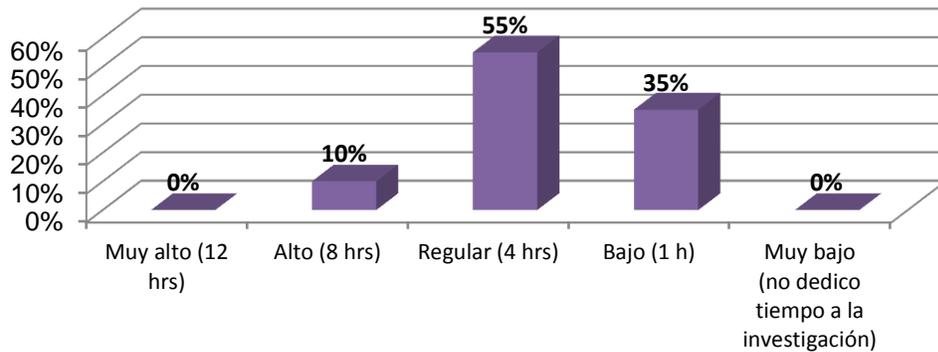
En este apartado, se logra observar que en su mayoría los estudiantes hacen uso regular de las bibliotecas y centros de documentación virtuales, en este sentido, debido a su uso se hace necesario desarrollar en ellos competencias que les permita saber buscar y seleccionar la información correcta dentro de esos espacios, a fin de dar respuesta a situaciones educativas.

Tabla 15: Uso de la computadora para actividades no académicas.

¿Qué cantidad de tiempo utiliza en la computadora, para actividades no académicas?	Total	Porcentaje
Muy alto	0	0%
Alto	2	10%
Regular	11	55%
Bajo	7	35%
Muy bajo	0	0%
Total	20	100%

Gráfica 9. Uso de la computadora para actividades no académicas.

¿Qué cantidad de tiempo utiliza en la computadora, para actividades no académicas?

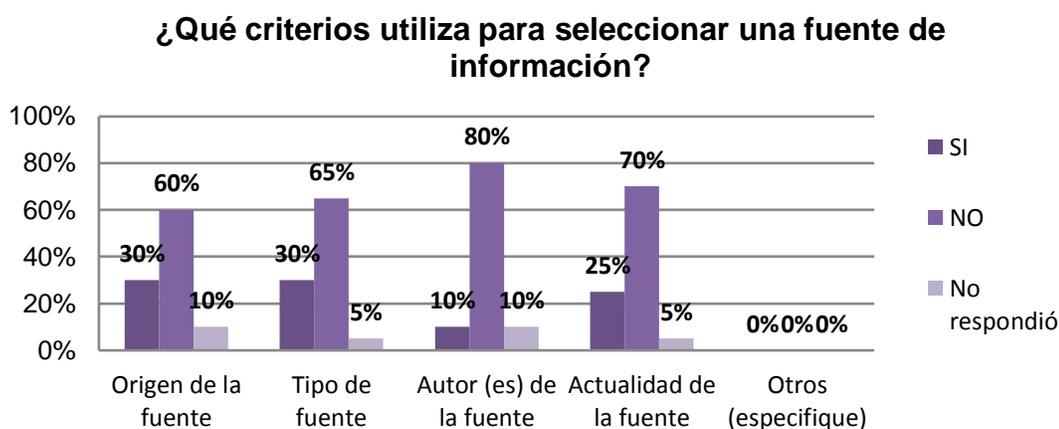


La presente gráfica, refleja que los estudiantes no generan un interés significativo o no utilizan un tiempo máximo para actividades no académicas, lo cual genera relevancia ya que al no dedicarle tantas horas a las actividades no académicas, se puede considerar que los estudiantes encuestados no están contaminados de aplicaciones tecnológicas que no incentivan a la práctica educativa, a fin de moldear de manera positiva los procesos académicos que ejecutan los estudiantes con las TIC y específicamente el internet.

Tabla 16: Criterios para la selección de información.

¿Qué criterios utiliza para seleccionar una fuente de información?	Respuesta			Total
	Si	No	No Respondió	
Origen de la fuente	6	12	2	20
Tipo de fuente	6	13	1	20
Autor (es) de la fuente	2	16	2	20
Actualidad de la fuente	5	14	1	20
Otros (especifique)	0	0	0	0

Gráfica 10. Criterios para la selección de información.

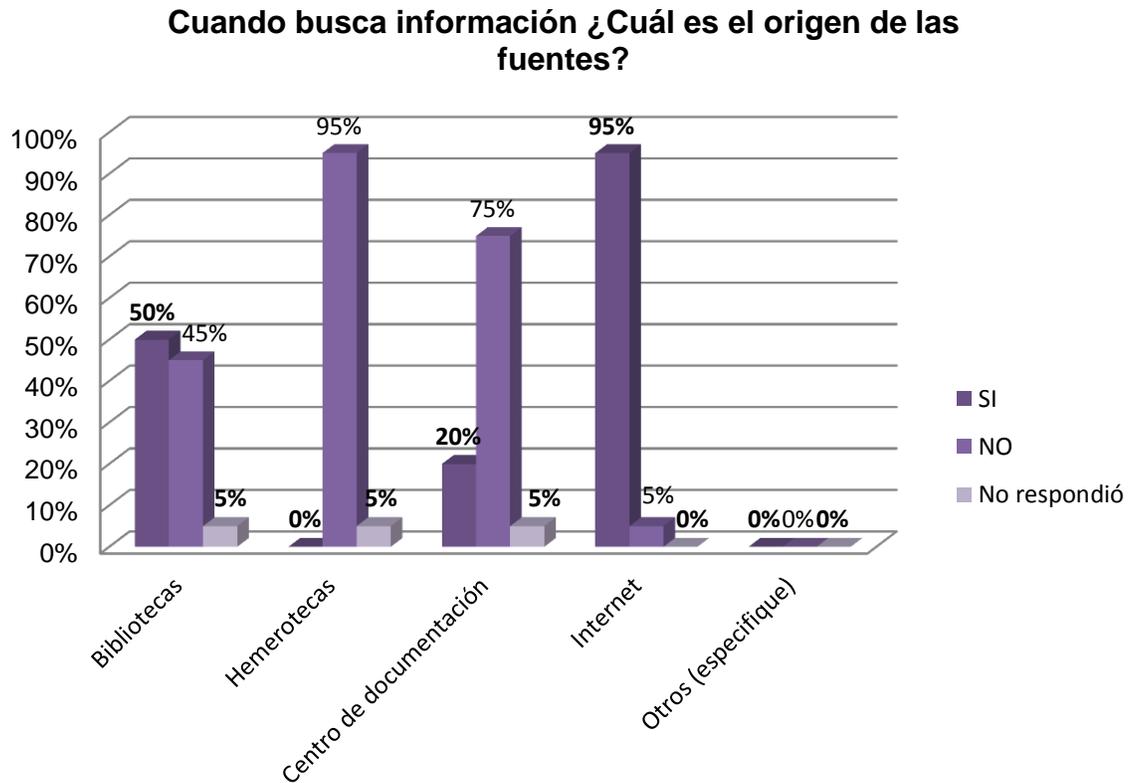


En este apartado, es importante conocer los criterios para la selección de fuentes de información, lo cual la presente gráfica indica que la mayoría de los estudiantes encuestados se inclinan por la búsqueda de información basándose en el autor de la fuente y su actualidad, mientras que los porcentajes restantes se manifiestan en el origen y tipo de fuente, sin embargo, si bien es cierto que es importante conocer el autor de la fuente y su actualidad, no hay que dejar de lado lo importante que es enseñarle al estudiante saber diferenciar el origen de una fuente, con el fin de asegurar su confiabilidad y uso correcto.

Tabla 17: Búsqueda de información.

Cuando busca información ¿Cuál es el origen de las fuentes?	Respuesta			Total
	Si	No	No Respondió	
Bibliotecas	10	9	1	20
Hemerotecas	0	19	1	20
Centro de documentación	4	15	1	20
Internet	19	01	0	20
Otros (especifique)	0	0	0	0

Gráfica 11. Criterios para la selección de información.



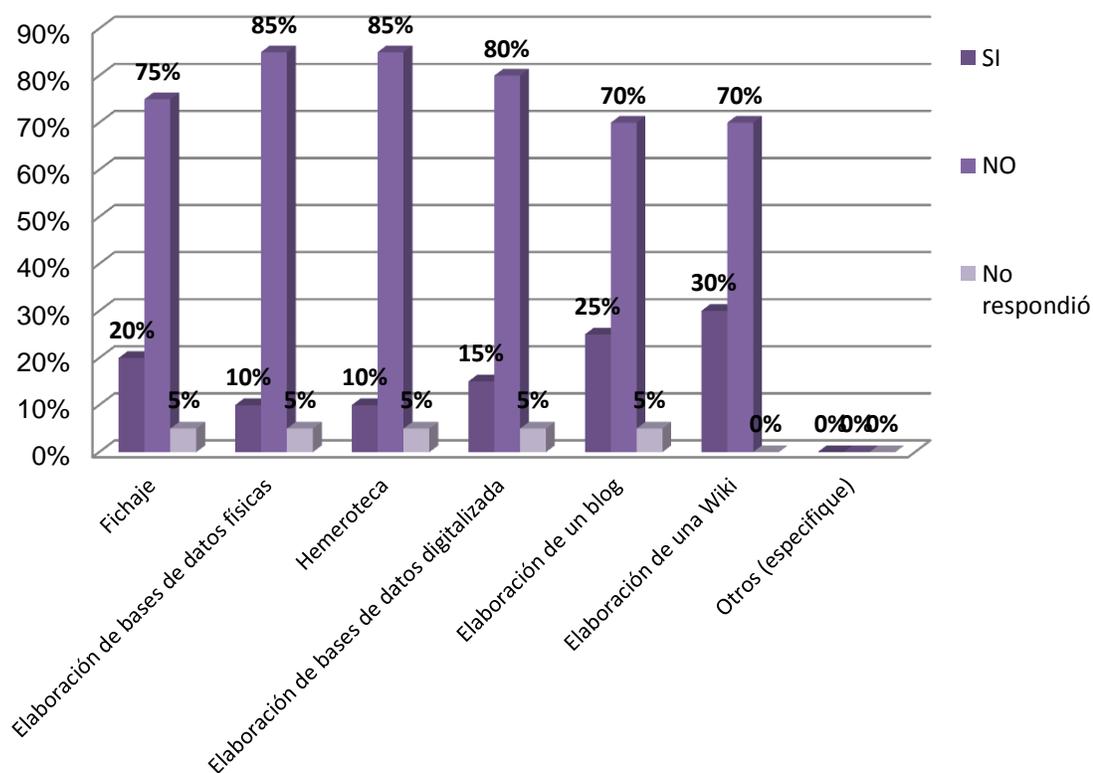
En esta gráfica, es interesante notar la sinergia que existe entre el término de hemeroteca e internet, tomando en consideración que a la hora de ubicar la información según el origen de la fuente los estudiantes se inclinan hacia los términos mencionados, de este modo se evidencia que a los estudiantes encuestados les facilita trabajar con espacios y documentos dinámicos, considerando que pueden afincarse hacia un lenguaje mucho más visual; sin dejar de lado que los encuestados también indican que manejan algunos centros de documentación y bibliotecas como métodos de identificación de fuentes.

Tabla 18: Técnicas para la sistematización de fuentes.

¿Qué tipo de técnicas emplea para sistematizar las fuentes a utilizar en su investigación?	Respuesta			Total
	Si	No	No Respondió	
Fichaje	4	15	1	20
Elaboración de bases de datos físicas	2	17	1	20
Hemeroteca	2	17	1	20
Elaboración de bases de datos digitalizada	3	16	1	20
Elaboración de un blog	5	14	1	0
Elaboración de una Wiki	6	16	0	0
Otros (especifique)	0	0	0	0

Gráfica 12. Técnicas para la sistematización de fuentes.

¿Qué tipo de técnicas emplea para sistematizar las fuentes a utilizar en su investigación?

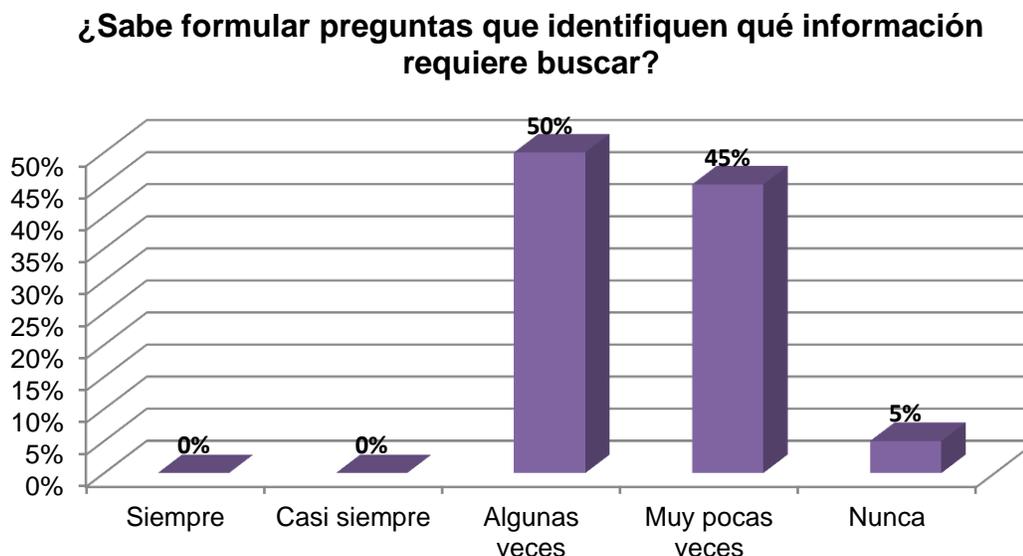


En este apartado, sé invidencia que los estudiantes encuestados no manejan conocimientos previos con respecto a las técnicas que se deben emplear para sistematizar las fuentes de información, ya que se observa una igualdad en el desconocimiento y aplicación de las técnicas como el fichaje, hemerotecas, elaboración de blog, bases de datos físicas, digitalizadas y elaboración de wiki, lo que indica que si no se conocen están técnicas el tratamiento de la información y su asimilación no será efectiva dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Tabla 19: Preguntas que identifiquen qué información requiere buscar.

¿Sabe formular preguntas que identifiquen qué información requiere buscar?	Total	Total porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	0	0%
Algunas veces	10	50%
Muy pocas veces	9	45%
Nunca	1	5%
Total	20	100%

Gráfica 13. Técnicas para la sistematización de fuentes.

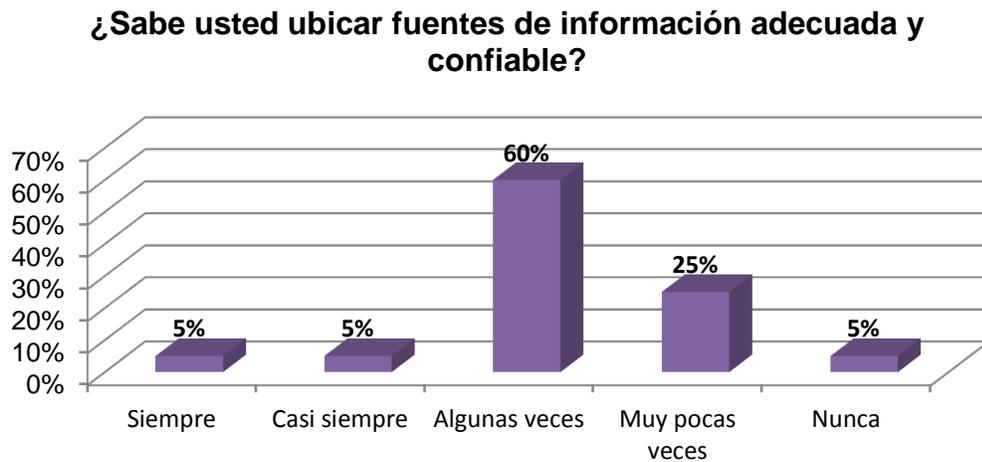


La gráfica indica, que la mayoría de los estudiantes encuestados no formulan las preguntas adecuadas que les permita buscar la información asertiva para la resolución de sus asignaciones académicas.

Tabla 20: Selección de fuentes adecuadas de información.

¿Sabe usted ubicar fuentes de información adecuada y confiable?	Total	Total porcentaje
Siempre	1	5%
Casi siempre	1	5%
Algunas veces	12	60%
Muy pocas veces	5	25%
Nunca	1	5%
Total	20	100%

Gráfica 14. Selección de fuentes adecuadas de información.

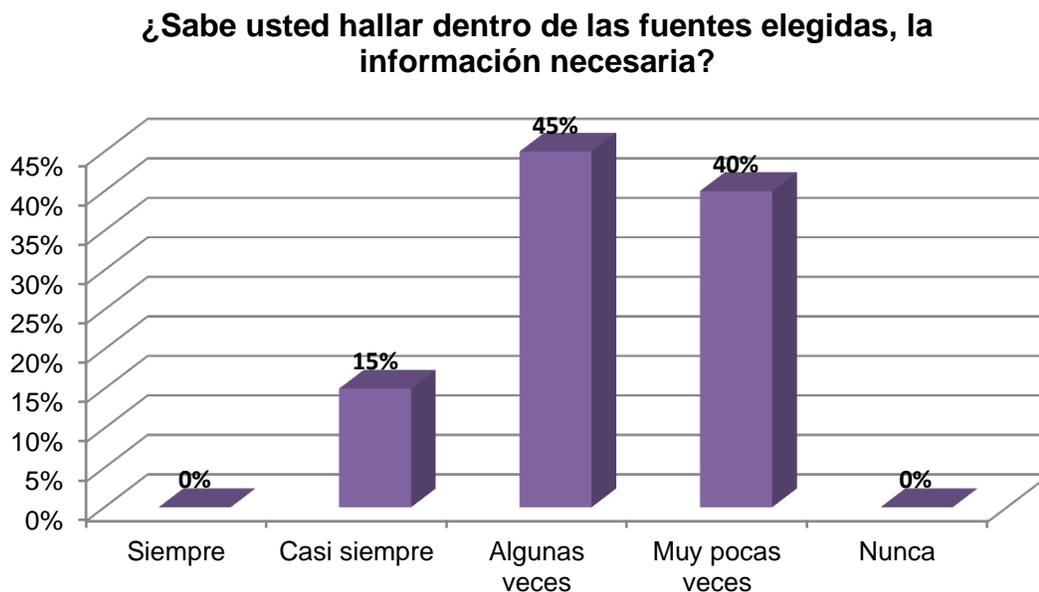


En este apartado, los estudiantes encuestados manifiestan que no dominan criterios claros y aplicables para seleccionar las fuentes de información adecuada y confiable, que les permita escoger de manera correcta las fuentes propias para la elaboración de una actividad educativa de calidad.

Tabla 21: Selección de la información necesaria.

¿Sabe usted hallar dentro de las fuentes elegidas, la información necesaria?	Total	Total porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	3	15%
Algunas veces	9	45%
Muy pocas veces	8	40%
Nunca	0	0%
Total	20	100%

Gráfica 15. Selección de la información necesaria.

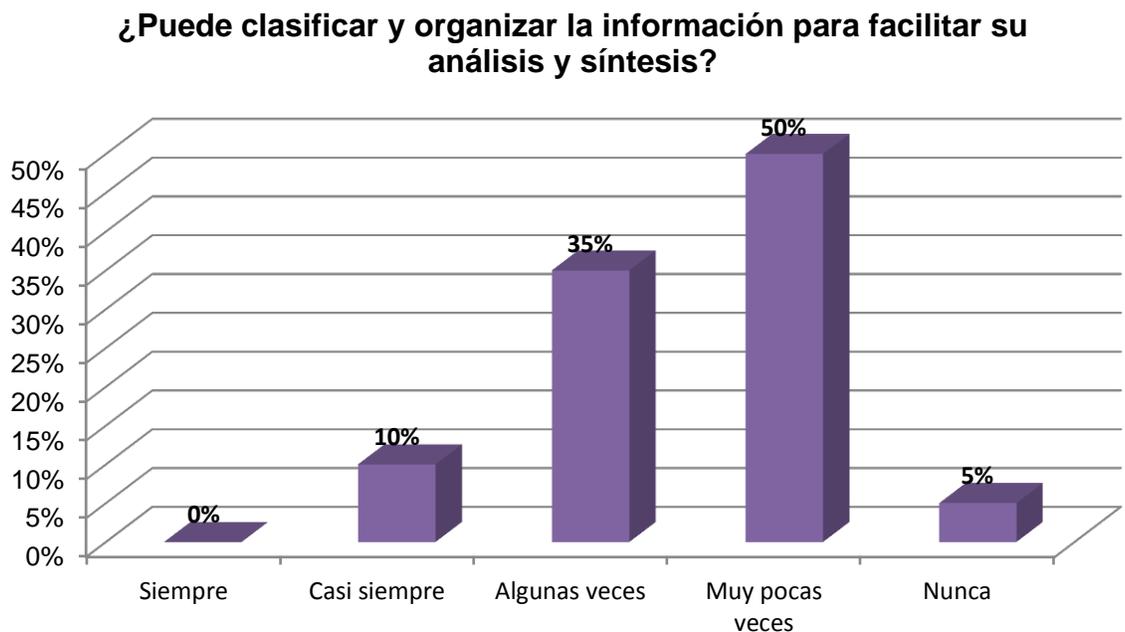


Los estudiantes encuestados, en este apartado manifestaron que no saben hallar dentro de las fuentes elegidas la información necesaria, ya que al visualizar los contenidos, no utilizan estrategias de comprensión y selección de la información requerida.

Tabla 22: Clasificación y organización de la información.

¿Puede clasificar y organizar la información para facilitar su análisis y síntesis?	Total	Total porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	2	10%
Algunas veces	7	35%
Muy pocas veces	10	50%
Nunca	1	5%
Total	20	100%

Gráfica 16. Selección de la información necesaria.

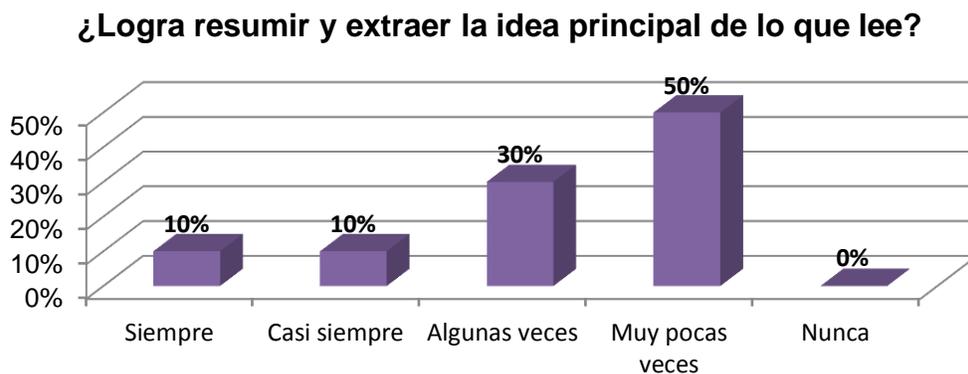


La presente gráfica, muestra que los encuestados en su mayoría no saben clasificar y organizar la información para facilitar su análisis, es decir, no conocen los pasos necesarios a seguir para ejecutar un análisis y síntesis correcta de la información y con ello reflexionar contenidos y empoderarse de los mismos.

Tabla 23: Resumen y extracción de la idea principal.

¿Logra resumir y extraer la idea principal de lo que lee?	Total	Total porcentaje
Siempre	2	10%
Casi siempre	2	10%
Algunas veces	6	30%
Muy pocas veces	10	50%
Nunca	0	0%
Total	20	100%

Gráfica 17. Resumen y extracción de la idea principal.



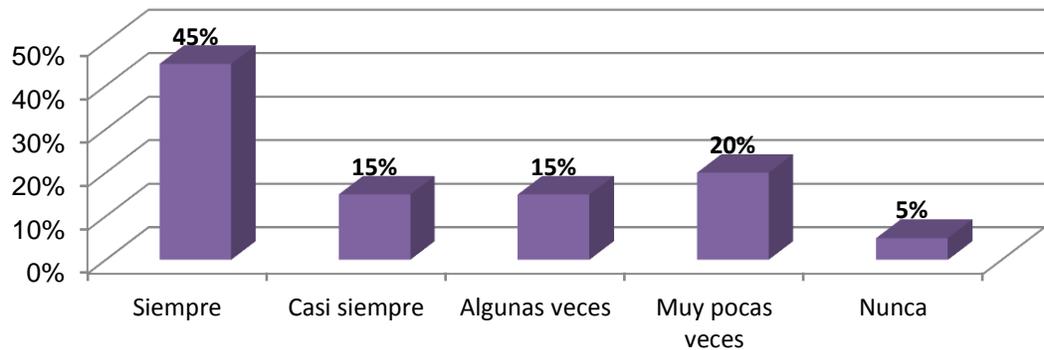
Los encuestados, indican en la presente gráfica que no dominan los pasos necesarios para elaborar un resumen claro y concreto, así como el poco conocimiento que manejan para extraer la idea principal de los contenidos que leen.

Tabla 24: Como volver a encontrar la información que extrae de internet.

¿Sabe cómo volver a encontrar la información que extrae de Internet?	Total	Total porcentaje
Siempre	9	45%
Casi siempre	3	15%
Algunas veces	3	15%
Muy pocas veces	4	20%
Nunca	1	5%
Total	20	100%

Gráfica 18. Como volver a encontrar la información que extrae de internet.

¿Sabe cómo volver a encontrar la información que extrae de Internet?

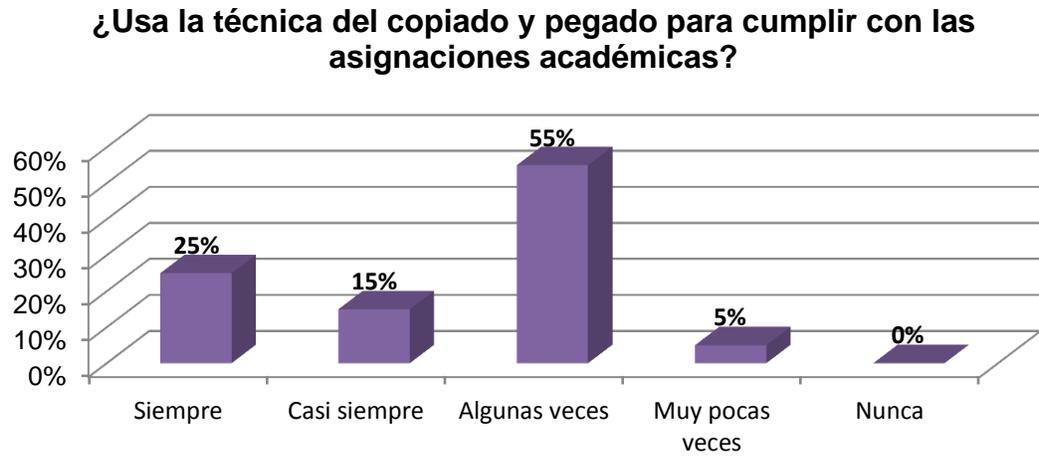


La gráfica nos indica, que los estudiantes encuestados conocen como volver a encontrar la información que extrae de internet, lo cual indica que los mismos si generan empatía con los procesos de las TIC y específicamente el internet a la hora de hacer uso de él, lo cual es beneficioso ya que se puede conjugar la práctica educativa con el interés de ellos en el uso del internet.

Tabla 25: Las técnicas del copiado y pegado.

¿Usa la técnica del copiado y pegado para cumplir con las asignaciones académicas?	Total	Total porcentaje
Siempre	5	25%
Casi siempre	3	15%
Algunas veces	11	55%
Muy pocas veces	1	5%
Nunca	0	0%
Total	20	100%

Gráfica 19. Las técnicas del copiado y pegado.

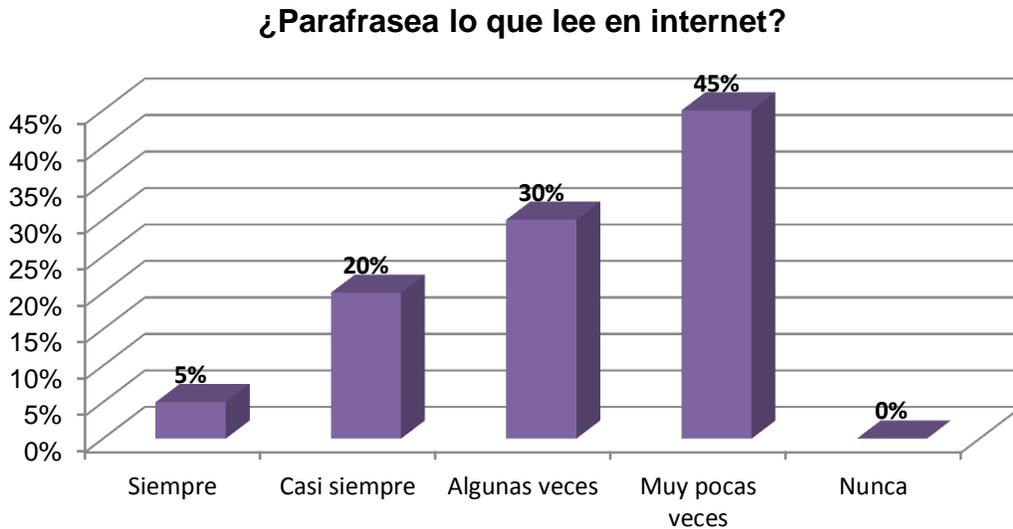


Con respecto al uso de la técnica del copiado y pegado para cumplir con las asignaciones académicas, se manifiesta en la gráfica que los estudiantes encuestados utilizan la mencionada técnica en su entorno educativo, lo cual genera gran preocupación ya que el estudiante no está haciendo análisis crítico de la información que selecciona sino que utilizan la información sin determinarla.

Tabla 26: Interpretación.

¿Parafrasea lo que lee en internet?	Total	Total porcentaje
Siempre	1	5%
Casi siempre	4	20%
Algunas veces	6	30%
Muy pocas veces	9	45%
Nunca	0	0%
Total	20	100%

Gráfica 20. Interpretación.

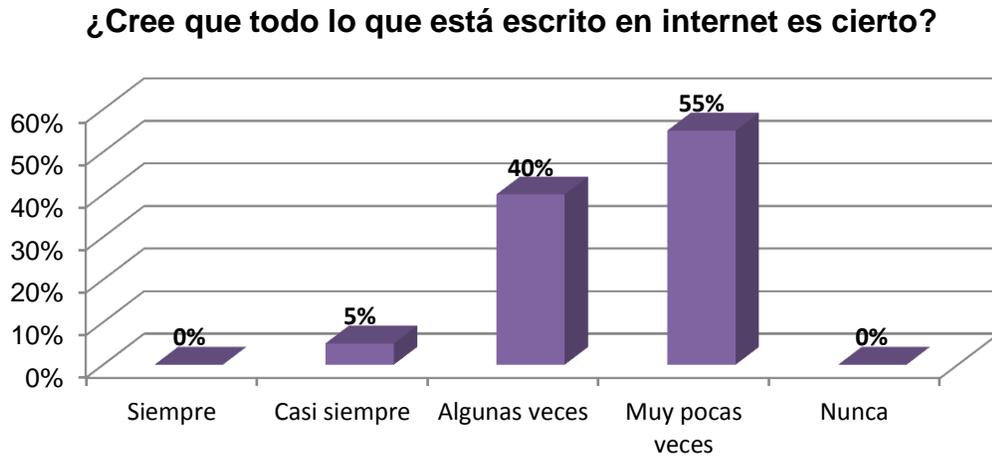


En la presente gráfica, los estudiantes encuestados manifiestan que no parafrasean la información que lee y extrae de internet, al igual que la gráfica anterior genera preocupación ya que los estudiantes no están generando conciencia de la importancia que tiene el saber analizar, tener un sentido crítico y adquirir una comprensión de grandes contenidos, con ello el llamado es a formar estudiantes capaces de producir su propio conocimiento y ser creativos dentro de todos sus ámbitos sociales.

Tabla 27: Fiabilidad de lo que se encuentra escrito en internet.

¿Cree que todo lo que está escrito en internet es cierto?	Total	Total porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	1	5%
Algunas veces	8	40%
Muy pocas veces	11	55%
Nunca	0	0%
Total	20	100%

Gráfica 21. Fiabilidad de lo que se encuentra escrito en internet.



Se puede observar, que los encuestados no creen en la fiabilidad de lo que está escrito en internet, sin embargo, a pesar de ello, siguen descargando cualquier tipo de contenido como se evidencia en las anteriores gráficas, sin delimitar los análisis correspondientes al tratamiento de la información.

Tabla 28. Preguntas abiertas.

Encuestado	Pregunta 1	Pregunta 2
1	Si, con Wikipedia porque en esa página encuentro todo.	Sacar Bien en la tarea que tengo que buscar.
2	Leo la información y la resumo.	No respondió
3	No respondió	No respondió
4	Wikipedia porque cada vez que lo uso me da la información correcta.	No respondió
5	Leo primero, verifico y saco lo más importantes de la información.	No respondió
6	Me hago auto preguntas.	A veces me da resultado.

7	Si utilizo el internet porque me ayuda con mis asignaciones.	Me da buenas notas.
8	Saco lo más importante de la información que mandan.	Si me da resultado.
9	No respondió	No respondió
10	Wikipedia porque siempre te da lo que buscas.	Si me conviene tener un plan de trabajo, porque siempre que busco algo, siempre me va bien.
11	Utilizo primero ¿para qué es?, ¿para qué se utiliza? y ¿para qué nos ayuda?	Si me ha servido.
12	Lo más importante de la información.	Si me resulta.
13	Si, el Internet a veces, porque no consigo las cosas en los libros que busco de cada materia.	Bueno si tengo buenas notas a mi casa, gracias a lo que hago bien sea de libros o de internet.
14	Los libros porque te da la información correcta.	No respondió
15	Los procesos que yo utilizo son: buscar ¿Qué es?, ¿Para qué se utiliza?, ¿Para qué sirve?, en que me ayuda y sus tipos.	Si me ha dado resultado con mis tareas.
16	Si internet, porque a veces lo que busco en los libros no aparece.	Si resulta.
17	No respondió	No respondió
18	Sí.	Muchos.
19	Si, en internet, porque a veces en los libros no está la información.	Tiene el beneficio de sacar buenas notas.
20	Hay que investigarlo.	Si me ha servido.

CAPÍTULO V: PROPUESTA: ENTORNO VIRTUAL DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE QUE PROMUEVA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS PARA LA INVESTIGACIÓN ACADÉMICA Y EL MANEJO DE INFORMACIÓN CON EL USO DE INTERNET, DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DEL 1ER AÑO DE BACHILLERATO DE LA U.E.N. “CIUDAD CUATRICENTENARIA”.

5.1. A manera de Introducción

A propósito de lo que ya conocemos como sociedad de la información, sociedad del conocimiento y sociedad del saber, y de esta forma los beneficios que aportan las TIC en la sociedad estudiantil, ha surgido la necesidad de diseñar una propuesta de entorno virtual de enseñanza y aprendizaje que promueva el desarrollo de competencias para la investigación académica y el manejo de información con el uso de Internet, a los fines de repensar los nuevos roles que afronta el estudiante y el docente con respecto al manejo de contenidos informacionales y la gestión del aprendizaje; en este sentido Unesco (1998), supone.

Crear nuevos entornos pedagógicos, que van desde los servicios de educación hasta los establecimientos y sistemas virtuales de enseñanza, capaces de salvar las distancias y establecer sistemas de educación de alta calidad, favoreciendo así el progreso social y económico y la democratización así como otras prioridades sociales importantes; pero, han de asegurarse de que el funcionamiento de estos complejos educativos virtuales, creados a partir de redes regionales continentales o globales, tenga lugar en un contexto respetuoso de las identidades culturales y sociales. (Unesco, 1998, p. 28).

En este sentido, y partiendo que la información maneja características propias y está disponible de manera sincrónica y asincrónica, nos hace pensar sobre los procesos, estrategias y técnicas, que deben crearse o

implementarse para obtener el máximo provecho de los avances tecnológicos posibles en desarrollar mediante un entorno virtual.

En este sentido, Polo (2003) concibe el Diseño Instruccional como.

Un proceso dialéctico, sistémico y flexible, cuyas múltiples fases y componentes de planificación se abordan y se trabajan de forma simultánea. Asimismo, el Diseño Instruccional requiere de la aplicación de un proceso de análisis y evaluación, para seleccionar adecuadamente los medios y estrategias de enseñanza, de manera que permitan la construcción y reelaboración de aprendizajes significativos por parte de la población-usuario, en función de los tipos de conocimientos que deberán apprehenderse. (Polo, 2003, P. 1).

Visto esto y por todas las razones que ya han sido planteadas en esta investigación, se pretende que el diseño de la propuesta de entorno virtual de enseñanza y aprendizaje, promueva el desarrollo de competencias para la investigación académica y el manejo de información con el uso de Internet, a favor de los estudiantes del 1.er año de bachillerato en la Unidad Educativa Nacional “Ciudad Cuatricentenaria”; el diseño del entorno virtual, será una herramienta donde el estudiante construirá su propio conocimiento desde lo informal, mediante procesos prácticos y teóricos para el logro de sus objetivos.

Desde este escenario y ante las nuevas realidades, la estructura del mismo, estuvo guiada por las bondades del modelo de diseño instruccional ADITE (Polo, 2003), el cual comprende un proceso de análisis, diseño y tecnología, que insta desde una perspectiva dinámica, dialéctica, innovadora y flexible; pertenece a una transición entre la tercera y cuarta generación, se caracteriza por la no linealidad y por poseer una visión holística cuyas múltiples fases funcionan a través de cuatro componentes que están interrelacionados y cada uno de ellos a su vez, tiene subcomponentes de planificación; los cuales se abordan y se trabajan de forma simultánea, mediante la aplicación de un proceso de análisis y evaluación, para seleccionar adecuadamente los medios y estrategias de enseñanza, de

manera que permitan la construcción y reelaboración de aprendizajes significativos, como lo menciona (Polo, 2003), el mismo desglosa cuatro componentes claves, que trabajan mediante un norte sistémico y sistemático, el cual contempla una secuencia de procesos posteriores, en este sentido, los componentes son:

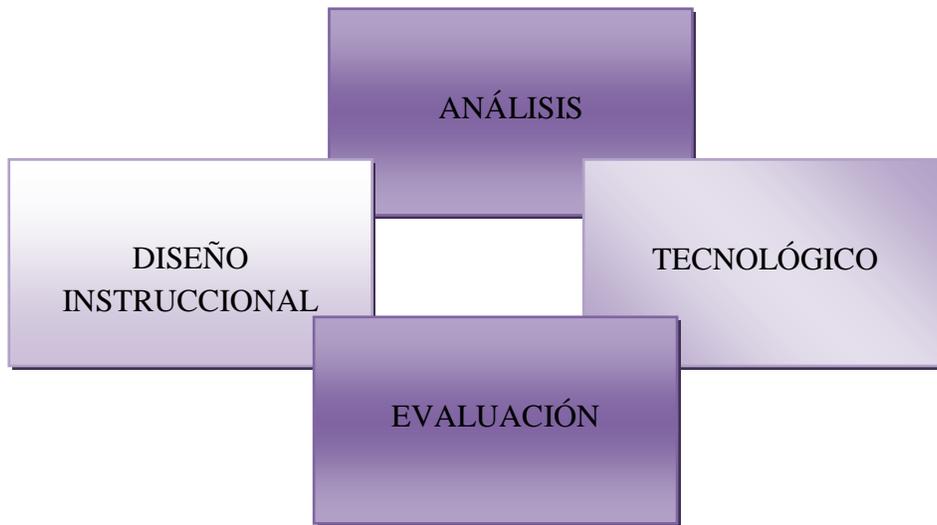


Figura 1: Modelo de Diseño Instruccional ADITE (Polo, 2003).

5.2. Componente Análisis:

La finalidad de este componente, es el estudio de los resultados esperados y las condiciones de utilización y administración de la propuesta, es importante resaltar que se deben seguir una serie de pasos como: la problemática a resolver, las características de la población de estudio, conocimientos y contenidos, entre otros, que llevará a obtener un medio óptimo, a través del cual podamos transmitir el mensaje necesario y poder alcanzar el aprendizaje deseado.

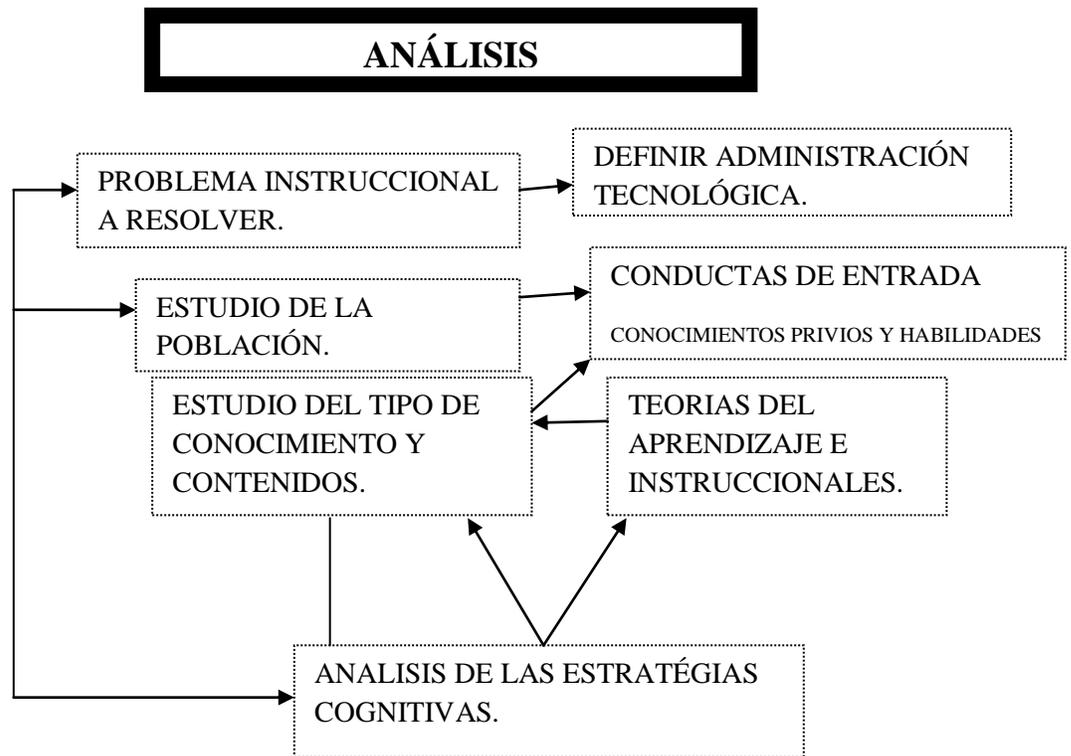


Figura 2: Elementos del componente Análisis. Modelo ADITE (Polo, 2003).

5.2.1. Análisis del problema instruccional a resolver.

Las formas clásicas de trabajar y actuar ante el mundo, han tomado un nuevo giro, ocasionado por fenómenos como la globalización y la mundialización, el desarrollo científico, el desarrollo tecnológico y con ello el devenir de las TIC y específicamente el Internet, los cuales han despertado en las personas inquietudes, con respecto a querer estar más informados y mejor preparados, desde los subsistemas que conforman las sociedades, como el sector económico, político y el que me concierne el sector educativo, y que desde lo formal e informal, se están generando nuevas formas de enseñar y aprender; de esta manera, es de notar que en la actualidad existen numerosos portales, espacios virtuales y/o sitios Web, que ofrecen al usuario grandes contenidos de información presentada en diversidad de formas y

escenarios, el sector educativo se ha visto influenciado significativamente por los progresos tecnológicos, considerando la sociedad joven que participa en este sector específico.

Específicamente en la U.E.N “Ciudad Cuatricentenaria”, en sus actividades diarias académicas, los estudiantes del 1er año de bachillerato trabajan directamente con el uso de Internet; en otras palabras como ya es mencionado en el planteamiento del problema de esta investigación, el mayor inconveniente demostrado que tienen estos estudiantes, radica en la disconformidad o desagrado cuando se enfrentan a grandes cantidades de información, en el cual utilizan información de cualquier tipo de fuente y autores, cortan y pegan sin comprender y analizar la misma, pudiendo traducirse en la desorientación que sufren entre diferentes páginas, de este modo; estos estudiantes en sus producciones escritas, a pesar de manifestar haber investigado en publicaciones Web, foros virtuales, blogs, entre otros, carecen de coherencia, análisis, síntesis, entre otros elementos que tienen incidencia, en su desempeño académico presente y futuro, en vista a no enfrentarse con éxito a grandes cantidades de información, navegando sin rumbo y objetivo claro entre diferentes páginas.

Como ya se ha indicado en el transcurso de esta investigación, la idea es dejar claro que métodos deberían utilizar los estudiantes para el tratamiento eficiente de grandes volúmenes de información dispuesta en Internet, ya que el problema no es conseguir información, sino saber buscar y seleccionar la relevante, tomando en cuenta que los estudiantes tienen gran facilidad de desenvolvimiento en el manejo del Internet, corriendo el riesgo que la información valiosa se pierda entre otra que pueda resultar poco fundamentada, en algunos casos imprecisa, o mal estructurada; es por ello por lo que surge la necesidad de propiciar competencias informacionales, es decir, competencias para el manejo de información, específicamente en la búsqueda y selección, las cuales deban aplicarse

correctamente en sus actividades referidas a investigaciones académicas, a los fines de:

- Disipar la búsqueda banal de información.
- Evitar la desorientación en la construcción del conocimiento.
- Evitar la brecha digital.
- Impedir la mala estructuración de una asignación.
- Ausencia de criticidad.
- Poca estimulación de la creatividad.
- Naufragio de los estudiantes al intentar navegar usando las TIC.
- Escasez de aprendizaje autónomo.
- Disipar cualquier indicio a la dependencia tecnológica.

Desde esta perspectiva, el docente deberá ser más facilitador de procesos, propiciar las condiciones para el aprendizaje, de modo que el estudiante logre ser autónomo y responsable de su aprendizaje, las TIC y específicamente el Internet son herramientas poderosas para impulsar estos cambios, es por ello, que esta propuesta está orientada a presentar el diseño de entorno virtual, que tenga un propósito informativo y formativo, al que se puede acceder desde diferentes lugares y en diferentes horarios, que ofrezca no sólo inducción y orientación, sino acercamiento a la realidad, a través de documentos sustentados por autores, que guardan estrecha relación con el desarrollo de competencias para la búsqueda y selección de información; permitiendo así, la producción de conocimientos y experiencias formativas desde una educación informal.

Visto esto, el diseño del entorno virtual, tiene como finalidad experimentar nuevas formas de enseñanza y aprendizaje, que estimule habilidades técnicas, que impulse una modalidad mixta para el apoyo al desarrollo de las clases presenciales y generar nuevos espacios donde se aprovechen las bondades de Internet, mediante un sistema coordinado de

estrategias y contenidos novedosos, facilitando la orientación y el seguimiento de las actividades académicas.

5.2.2. Análisis de la población:

La población seleccionada cumple con estudiantes que pertenecientes al 1.er año de bachillerato de la U.E.N “Ciudad Cuatricentenaria”, comprendidos entre las edades de 12, 13, 14 y 15 años, siendo el sexo femenino el predominante. Se tuvo la oportunidad de observar mientras se aplicaba el instrumento de recolección de datos, que los estudiantes no conocían en su mayoría el significado de las TIC y sus bondades, ya que surgieron inquietudes durante todo el proceso, generándose preguntas relacionadas al significado de sociedad del saber, competencias digitales, criterios para la búsqueda y selección de la información, entre otros.

Asimismo, en conversación con los docentes, se manifestó que no involucran las TIC y específicamente el uso de Internet, en las actividades académicas, aunado al bajo interés de los estudiantes por realizar sus asignaciones. Esta población, proviene de sectores de bajos recursos donde el acceso a Internet es limitado y en muchos casos no existe, evidenciándose que no se estipulan mecanismos para el uso correcto de esta herramienta, no existe una cultura digital y escasez de competencias para el manejo de información.

5.2.3. Estudio del tipo de conocimiento y contenidos.

El tipo de contenido que se manejó en este escenario, fue de carácter teórico, práctico y cognitivo, el cual es sustento de la información a contemplar en el entorno virtual, mediante actividades enfocadas al desarrollo de competencias para el manejo de información y desarrollo de investigación académica haciendo uso de Internet. Es importante, que los

estudiantes manejen contenidos académicos, dinámicos y flexibles, de modo que vean el Internet como una herramienta, en la cual se puedan apoyar de manera consciente, que sean útiles para resolver y prever problemas, ofrecer técnicas para la administración del tiempo, administración del recurso tecnológico, administración del contenido y de competencias.

En este sentido, se procede a indicar los contenidos, en función de los tipos de conocimientos que este entorno pretende se adquieran, de acuerdo a lo que (Díaz, 2002; Hernández, 2002 y Beltrán, 2003), describen como conocimientos:

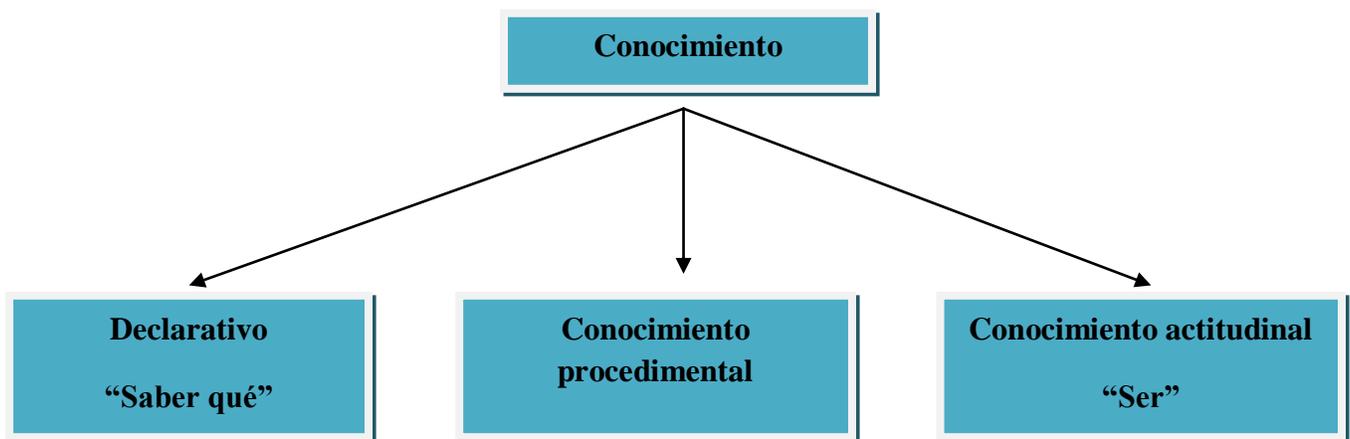


Figura 3: Tipos de conocimientos a desarrollar. Modelo ADITE (Polo, 2003).

De acuerdo con estos tipos de conocimientos, a continuación se muestran los contenidos a tratar en el entorno virtual de enseñanza y aprendizaje, y a su vez el conocimiento que se pretende desarrollar en el estudiante.

Tabla 29: Contenidos y tipos de conocimientos.

Contenidos y tipos de conocimientos	
Contenidos	Tipo de conocimiento
<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿A qué se le llaman tecnologías de la información y comunicación? ➤ ¿Qué es una sociedad de la información? ➤ ¿Qué es una sociedad del conocimiento? ➤ ¿Qué es una sociedad del saber? ➤ ¿Qué es una sociedad red? ➤ ¿Qué es la globalización? ➤ ¿Qué es la mundialización? ➤ ¿A qué se refiere cuando se habla de alfabetización tecnológica? ➤ ¿Cuáles son los nuevos espacios educativos que ofrece el internet? ➤ ¿Cuál es el nuevo rol del docente y el estudiante? ➤ ¿Qué es la investigación educativa? ➤ ¿Cuáles son los tipos de investigación? 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Declarativo “Saber qué”: Se desea que los estudiantes puedan analizar y comprender las concepciones más significativas asociadas a las TIC específicamente en internet. Desde : <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué son? ¿Para qué sirven? ¿Cuál es su finalidad? <p>Todo ello, con el fin inducir una alfabetización tecnológica en los estudiantes y las competencias para hacer uso de ellas.</p>

<ul style="list-style-type: none"> ➤ Uso del Internet como apoyo al proceso de enseñanza y aprendizaje. ➤ Competencias para el manejo de información con el uso del internet. ➤ Búsqueda de información ➤ ¿Qué buscar y como buscar? ➤ Saber seleccionar el tema de interés. ➤ Criterios para la selección de la fuente de información. ➤ Aplicación de técnicas y estrategias para sistematizar la información. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Procedimental “Saber hacer”: Con la aplicación de actividades prácticas, se abordarán los tópicos que están relacionados con el tratamiento de la información, específicamente en la búsqueda y selección de la misma, con la implementación de estrategias, técnicas, habilidades y destrezas, que contribuyan al desarrollo educativo; con el fin que el estudiante conozca y desarrolle los procesos inherentes al manejo de información.
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reconocer si la información existente en internet es confiable. ➤ Importancia de aplicar procesos previos, para elaborar un plan de trabajo enfocado en la búsqueda y selección de información. ➤ Beneficios de aplicar un plan de trabajo. ➤ Importancia de tener un pensamiento crítico. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Actitudinal “Ser”: En este conocimiento se pretende iniciar el proceso de transformación al pensamiento asertivo, crítico y creativo; haciendo uso eficiente de la información, con el fin de fomentar cambios en los mapas mentales de los estudiantes y con ello formar un estudiante integral, flexible y sin resistencia a los cambios continuos desde lo personal, social, profesional y

5.2.4 Teorías del aprendizaje e instruccionales.

Para efectos de esta investigación, se consideró trabajar sobre la teoría pedagógica de la comprensión, se pretende generar un aprendizaje significativo mediante importantes tópicos de información y actividades didácticas; es importante que el estudiante no solo lea y participe en las actividades, sino que también pueda comprender y asimilar cada contenido, de este modo crear un conocimiento y con ello su puesta en práctica; en este sentido la comprensión, son todos aquellos conocimientos que se adquieren a los cuales se les da una utilidad práctica, de modo que pueda aplicarse a diario y en distintos contextos sociales. (Perkins, 1997).

Visto esto, Perkins menciona siete tipos de actividades de comprensión, basadas en un aprendizaje significativo, entre ellas se mencionan:

- **La Explicación:** es el cuestionamiento que se hacen los estudiantes, para darle un significado a lo que ya se conoce o que ya se estudió; debe explicar con sus propias palabras dichos conceptos, en otras palabras, es la explicación que le dan a los contenidos que ya adquirieron.
- **Ejemplificación:** después que el estudiante le pueda dar el significado con sus propias palabras a los conceptos, debe proponer ejemplos que avalen lo que él está mencionando.
- **Aplicación:** en este punto, el estudiante tiene la capacidad para refutar otros conceptos, que se relacionan con el saber aprendido o con otros saberes.
- **Justificación:** una vez aplicados los conocimientos en diversos ámbitos, el estudiante ahora puede generar ciertas hipótesis en

función de un conocimiento más confiable y con ello la justificación de sus respuestas.

- **Comparación y contraste:** ya que el estudiante comprende todos los aspectos que circulan y garantizan un conocimiento confiable, aplicable, capaz de ejemplificar y que a su vez logra relacionar en diferentes contextos, puede utilizar este nivel de comprensión para comparar que tipos de conceptos apoyan a este saber.
- **Contextualización:** este nivel de comprensión, es aun más superior ya que el estudiante se da cuenta que ese concepto cumple ciertas funciones generales, dentro de la materia de estudio; se da cuenta de la importancia que le puede aportar durante el trayecto del estudio y fácilmente puede relacionar ese conocimiento con los nuevos.
- **Generalización:** este nivel de comprensión le hará distinguir entre los diversos saberes que pueden refutar ese conocimiento ya adquirido.

De igual forma, fue importante para esta investigación esbozar sobre algunos rasgos de los autores Spiro y Jehng (1990), citados en los cuales con respecto al uso de las TIC y específicamente el Internet, manifiestan que “la lectura, a través de redes de información interconectadas, hace posible el acceso a explicaciones, analogías y análisis múltiples y abiertos”(p. 144), visto que de esta manera se pretende que los estudiantes generen y reorganicen los conocimientos necesarios para desarrollar competencias necesarias, a fin de realizar investigaciones académicas, a través del manejo adecuado de la información un aprendizaje significativo y flexible, a través del Internet mediante un manejo de la información

Se pretende, que el estudiante genere una autonomía en su proceso de aprendizaje y que a su vez se desenvuelva eficazmente en el desarrollo de

investigación académica y manejo de información con el uso de Internet; la realización de nuevos proyectos individuales y en conjunto e intercambiar información de interés cercana a la vida real; con el fin de aplicar con éxito un conocimiento adquirido a un contexto o situación nueva; estas actividades son el indicador fundamental de que realmente se ha producido un aprendizaje significativo y operativo y no la simple repetición de las definiciones y explicaciones recibidas, (Spiro y Jehng, 1990).

A la luz de esto, se hace pertinente destacar los aportes de Gagné y su teoría del aprendizaje, enfocada en los elementos constituyentes de un aprendizaje significativo para la elaboración de materiales didácticos e informáticos; esta teoría se basa en la fusión del conductismo y cognoscitivismo, la cual se apoyó en otras teorías psicológicas que combinándolas nace lo que se conoce como el procesamiento de la información, vinculada específicamente a la teoría conductista, debido a que espera una respuesta a un determinado estímulo, y la cognoscitivista, ya que analiza el procesamiento de la información; a tales efectos Gagné presenta elementos importantes de los mecanismos internos de aprendizaje para el tratamiento de la información, son etapas en el acto de aprender, que deben considerarse:

- Fase de motivación —————> Expectativas.
- Fase de aprehensión —————> Atención perceptiva selectiva.
- Fase de adquisición —————> Codificación almacenaje.
- Fase de retención —————> Acumulación en la memoria.
- Fase de recuperación —————> Recuperación de información.
- Fase de generalización ———> Transferencia.
- Fase de desempeño —————> Generación de respuestas.
- Fase de retroalimentación —> Reforzamiento

Asimismo, se consideró trabajar mediante las teorías del aprendizaje, tomando en consideración que la propuesta de diseño instruccional, va direccionada a educar a través de dos perspectivas (presencial y no presencial), de modo que el estudiante tenga la posibilidad de encontrarse con herramientas de aprendizaje asertivas conjugando los diferentes espacios educativos que ofrecen las TIC, de este modo Rodríguez (2004), describe el aprendizaje significativo como:

El proceso a través del cual una nueva información (un nuevo conocimiento) se relaciona de manera no arbitraria y sustantiva (no-literal) con la estructura cognitiva de la persona que aprende. En el curso del aprendizaje significativo, el significado lógico del material de aprendizaje se transforma en significado psicológico para el sujeto, el aprendizaje significativo es el mecanismo humano, por excelencia, para adquirir y almacenar la inmensa cantidad de ideas e informaciones representadas en cualquier campo de conocimiento (Rodríguez, 2004, p. 8).

Esto sintetiza, un aprendizaje flexible, colaborativo e interactivo y enfatiza autonomía, responsabilidad e iniciativa en su propio proceso de aprendizaje, el cual requiere desarrollar nuevos roles para los docentes en la formación centrada al aprendizaje, considerando que el docente pasa de ser el protagonista y dueño de la información, a ser un mediador pedagógico centrado en la orientación y la facilitación del proceso instruccional, así como lo señalan (Argudín, 2012; Bartolomé, 2006; Cabero, 2006 y Salinas, 2004), es de hacer notar que el diseño del entorno virtual de enseñanza y aprendizaje proporciona información no solo para el sector estudiantil, sino también para el proceso de reaprender en los docentes, de esta manera para efectos de esta propuesta, se utilizó la teoría de la organización de los procesos mediante entornos virtuales, de manera que Salinas (2004) manifiesta que.

Se considera la organización de procesos de enseñanza y aprendizaje en entornos virtuales como un proceso de innovación pedagógica basado en la creación de las condiciones para

desarrollar la capacidad de aprender y adaptarse tanto de las organizaciones como de los individuos y desde esta perspectiva podemos entender la innovación como un proceso intencional y planeado, que se sustenta en la teoría y en la reflexión, y que responde a las necesidades de transformación de las prácticas para un mejor logro de los objetivos. (Salinas, 2004, p. 2).

Desde esta perspectiva, el aprendizaje será didáctico entre estudiante y docente mediado por el uso de las TIC, a través de la inserción de contenidos vistos en distintos formatos y de carácter formativo, con el docente generador de un aprendizaje interactivo, crítico y compartido otorgándole mayor posibilidad a los estudiantes de crear un aprendizaje dinámico, mediante un seguimiento constante proporcionando una retroalimentación, procesos de autoevaluación y coevaluación.

Mediante este contexto, se pueden describir las características que debe poseer el docente y estudiante en su proceso de enseñanza y aprendizaje, a continuación se presentan las mencionadas características:

Proceso de enseñanza y aprendizaje

- *Generar un aprendizaje en distintas áreas del saber y se estimule el desarrollo de habilidades intelectuales tales como la habilidad de razonar y solucionar problemas.
- *Desde la motivación con el uso de herramientas tecnológicas, los estudiantes manejan una mejor atención y concentración.
- *Estimulación mediante un esquema interactivo entre docente y estudiante.
- *Estos procesos se dan en espacios multiplurales, considerando las diversas herramientas que proporcionan las TIC.

Docente

- * Su papel fundamental será de facilitador y orientador del proceso de formación.
- *Debe proporcionar un seguimiento constante, mediante las posibilidades de interactuar facilitando la retroalimentación bajo una evaluación dinámica propia del aprendizaje interactivo que ofrecen las TIC.
- *Se encarga de promover hábitos y destrezas en la búsqueda y selección de la información.

Estudiante

- *Debe desarrollar competencias para el manejo de información, vinculado a su proceso de formación académico.
- *El estudiante debe aplicar mecanismos de búsqueda y selección de información.
- *Debe implantar estrategias para lograr un aprendizaje significativo, mediante la utilización de técnicas.
- *Saber reconocer cual es la idea principal, ideas secundarias y descartar el contenido que no maneja relevancia con el proceso de aprendizaje.

Las estrategias cognoscitivas, facilitan el desarrollo de las actividades de enseñanza y aprendizaje más apropiadas, guardando relación con la comprensión del material seleccionado, de acuerdo con la razón de ser de esta investigación, con la visión de realizar un tratamiento a la información relevante, mediante técnicas que faciliten la conjunción entre la información y el conocimiento, rescatando el argumento de Morales (1991), la cual indica lo siguiente.

Las estrategias cognoscitivas son actividades mentales, no siempre conscientes, que realiza el lector para manipular y transformar la manera como esta presentada la información en el texto escrito, con el propósito de hacerla más significativa...permiten procesar la información, resolver problemas de pensamiento y autorregular el procesamiento (Morales, I. 1991, p. 261).

El aprendizaje y el conocimiento, tienen como raíz la motivación, así como la cultura y el entorno que los rodea; desde este punto de interés cognitivo, es donde inicia el proceso de aprender a pensar mediante estrategias definidas, las cuales deben contemplar contenidos de tipo actitudinal “ser”, procedimental “Saber hacer” y declarativo conceptual “Saber qué” como lo describen (Díaz, 2002; Rojas, 2002 y Beltrán, 2003).

De este modo, identificando qué estrategias empleadas por el estudiante son poco eficaces y cambiándolas por otras más eficaces; ayuda a optimizar un aprendizaje significativo, en base a ello, en la Revista Ciencias de la Educación Martínez y Zea (2004), indican que las estrategias de enseñanza son parte de un medio o recurso para la ayuda pedagógica, las herramientas, procedimientos, pensamientos, conjunto de actividades mentales y operación mental que se utiliza para lograr aprendizajes.

De este modo, Beltrán citado en Martínez y Zea (2004), presentan la clasificación de las estrategias de enseñanza y aprendizaje de la siguiente manera:

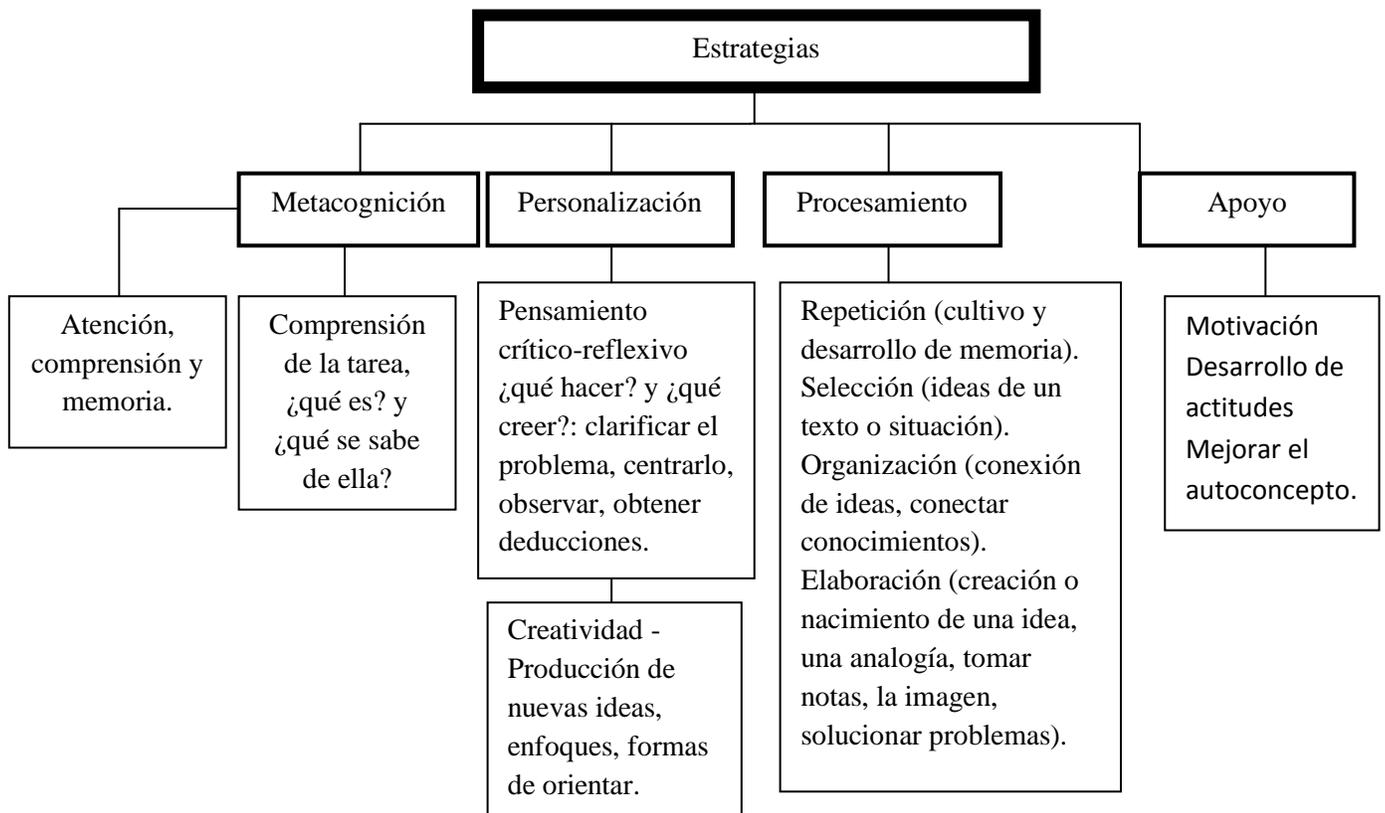


Figura 4: Clasificación de estrategias de enseñanza y aprendizaje.

De acuerdo con la figura anterior, la propuesta de esta investigación trabajó específicamente con las estrategias de personalización, las cuales están enfocadas directamente a la codificación, comprensión, retención y reproducción de los materiales informativos, con la utilización de esta estrategia, la propuesta reside en la calidad del aprendizaje significativo.

Esta estrategia seleccionada, colabora con el diseño del entorno virtual, ya que le presenta al estudiante un panorama global del ¿qué? y ¿cómo? va aprender, lo cual permite prepararlo, alertarlo y ubicarlo en el contexto, haciendo uso de sus conocimientos y experiencias previas; en este sentido, esta estrategia de personalización se divide en cuatro componentes los cuales se mencionan a continuación:

- **Repetición:** este apartado, se utiliza esta propuesta, ya que se mantiene activo el material informativo en la memoria a corto

plazo del estudiante, para luego transferirlo a la memoria de largo plazo, en este escenario se manejan técnicas de preguntas, respuestas, clarificación y parafraseo de la información.

- **Selección:** se presentan los materiales instruccionales, para seleccionar la información necesaria, lograr la comprensión y significado de los mismos, en conjunto con el apartado de repetición, generar y almacenar memorísticamente, mediante el subrayado, el resumen, el esquema, mapas conceptuales, ilustraciones, analogías, entre otros.
- **Organización de la información:** se conjugan las ideas principales y secundarias, para posterior interconectar los conocimientos en el entorno virtual, mediante el pensamiento analítico, crítico y reflexivo, según las competencias para el manejo de la información y específicamente en la búsqueda y selección de la misma.
- **Elaboración:** nace la idea, la analogía, la toma de decisiones y la capacidad para la valoración del aprendizaje, permitiendo al estudiante tener una visión completa y crítica de lo aprendido.

Tabla 30: Estrategias

ESTRATEGIAS	
Intenciones educativas	<p>Presenta como finalidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Activar los conocimientos previos de los estudiantes, a fin de generar comprensión y asimilación del contenido. • Lograr la interpretación de la nueva información. • Aclarar las intenciones educativas que se pretenden lograr con la aplicación del entorno virtual. • Promover el desarrollo de expectativas adecuadas sobre el entorno virtual y el aprendizaje a desarrollar. <p style="text-align: right;">- Repetición</p>

<p>Para guiar a los estudiantes mediante contenidos, temas y conceptos de aprendizaje.</p>	<p>Presenta como finalidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hacer seguimiento y colaborar con la atención que deben mantener los estudiantes durante una sesión, discurso o texto en particular. • Especificar a los estudiantes cuales son los contenidos, temas y conceptos a los cuales deben centrar más su atención. • Generar el almacenamiento memorístico de las técnicas para el manejo de información. <p style="text-align: right;">- Selección</p>
<p>Para Estructurar, organizar y aplicar.</p>	<p>Presenta como finalidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estructurar, organizar y aplicar la nueva información en nuevas situaciones o contextos posibles. • Lograr que el estudiante pueda generar una codificación significativa, que sea de complemento a la información proporcionada por el docente o el texto. • Organizar pertinentemente la información nueva por aprender, promoviendo el aprendizaje significativo. <p style="text-align: right;">- Organización</p>
<p>Para la elaboración y valoración entre conocimientos previos y nuevos que se ha de aprender.</p>	<p>Presenta como finalidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Generar en el estudiante una visión completa y crítica de los conocimientos previos y el nacimiento de las nuevas ideas. <p style="text-align: right;">- Elaboración</p>

5.2.6. Definición de la administración tecnológica.

La administración del entorno virtual, va enfocada a las herramientas seleccionadas, las cuales con su diversidad de formas y presentación de la información han cambiando la forma de aprender y el modo de enseñar en los docentes y estudiantes, mediante la capacitación, a través del intercambio de conocimientos y experiencias; en este sentido, se hace necesario definir la administración tecnológica como un sistema de conocimientos que tiene por función el desarrollo, la integración y el uso eficaz de los recursos tecnológicos para crear valor, con el fin de satisfacer competitivamente las necesidades y demandas de los estudiantes.

Visto esto, se presenta la administración de las herramientas dispuesta en el entorno virtual:

- **Twitter:** será utilizado como medio informativo, mantener contacto entre los participantes y el facilitador, generar relaciones de amistades, intercambiar mensajes de forma instantánea relacionados al tema central del entorno virtual y que a su vez tendrán la oportunidad de encontrar, descubrir nuevos sitios, artículos y servicios.
- **Podcast:** funcionara como una alternativa, para contextualizar a los estudiantes sobre la temática desde un audio pictórico y dinámico, mediante la independencia, movilidad y libertad de horario.
- **Etiquetas:** las etiquetas forman parte del acceso a cada uno de los gadgets implementados en el entorno virtual, con la finalidad que los estudiantes puedan encontrar con mayor facilidad el contenido.
- **Biblioteca digital:** es un recinto informativo, que va a servir a la comunidad estudiantil, para observar la recopilación de textos digitales y que con ellos se genere una empatía y simulación a una biblioteca tradicional, de modo que puedan desenvolverse a través de ambos espacios.
- **Videos educativos:** los videos educativos pretenden mediante una forma didáctica, facilitar la transmisión de información a los estudiantes.
- **Archivos multimedia:** al igual que los videos educativos, estos archivos serán mediadores del proceso en la enseñanza y el aprendizaje de una manera didáctica y digerible a los estudiantes.
- **Contenidos curados:** presentan una manera innovadora de llevar a cabo y transmitir la información, de modo que resulta una herramienta con contenidos valiosos y estructurados en función de enfocarse a los contenidos más relevantes.

- **Portales académicos:** representa una ventana hacia una variedad de información, de modo que el estudiante se personalice con los contenidos y que de forma organizada pueda el estudiante utilizarlo como un recurso y acceso a los textos más relevantes de nuestra temática.
- **Enlaces institucionales:** de esta misma forma los enlaces son parte de un recurso más para la información y gestión del aprendizaje, el estudiante evidenciara el sin fin de recursos académicos que forman parte de su aprendizaje.
- **Contenidos compartidos:** la idea de implementar contenidos compartidos, es que los estudiantes interactúen desde todas las ramas de la educación y genere conocimientos de las alternativas de las TIC.
- **Enlace revistas de interés:** esta herramienta forma parte del compendio de herramientas informáticas presentes en el entorno para fomentar el aprendizaje significativo de los estudiantes.
- **Repositorio de información a través de disco duro virtual:** en este punto se compilara información inherente a la temática lo cuales podrán ser descargables y ser depositados en los documentos internos del ordenador de cada estudiante, así como también serán depositados los instrumentos de evaluación si así lo se requiera.

Las herramientas mencionadas, serán insertadas en blogger, como entorno virtual, a través de gadgets de listas de enlace, barras de video y de imagen, y a través de archivos RSS (Really Simple Syndication), se trabajan documentos con una versión específica de la información publicada.

- Uso del paquete Office.
- Elaboración de actividades para los estudiantes.

Esta elección, entre la diversidad de herramientas Web 2.0, tiene como fin principal, propiciar un espacio didáctico, que le permita al estudiante visualizar a grandes rasgos contenidos de información académica y participar en nuevas experiencias educativas, las cuales fomentarán la innovación en las nuevas formas de aprender y consigo compartir y participar de acuerdo con el intercambio y retroalimentación de información.

En líneas generales, estas herramientas tecnológicas serán un apoyo al proceso de enseñanza y aprendizaje para los estudiantes, los docentes y para cualquier usuario que dese incursionarse en el mundo tecnológico, a fin de generar nuevos aprendizajes y por ende la concepción de conocimientos, tomando en cuenta que la Web 2.0, denominada también la revolución social de Internet, es una web dinámica, participativa y colaborativa, donde los usuarios se convierten en protagonistas activos, creando y compartiendo contenidos, opinando, participando y relacionándose.

5.3. Componente Diseño Instruccional:

Con este componente, se desarrollan y formulan las especificaciones de los propósitos que se quieren lograr; se explican los procesos, estructuras y estrategias que se requieren para aprender el conocimiento o asimilar y desarrollar cualquier habilidad, también, se profundiza y se reflexiona sobre los medios que se utilizarán. De esta manera, se conforma una instrucción planificada, a partir de formas adecuadas para la construcción de los conocimientos. (Polo, M, 2003, p. 75).

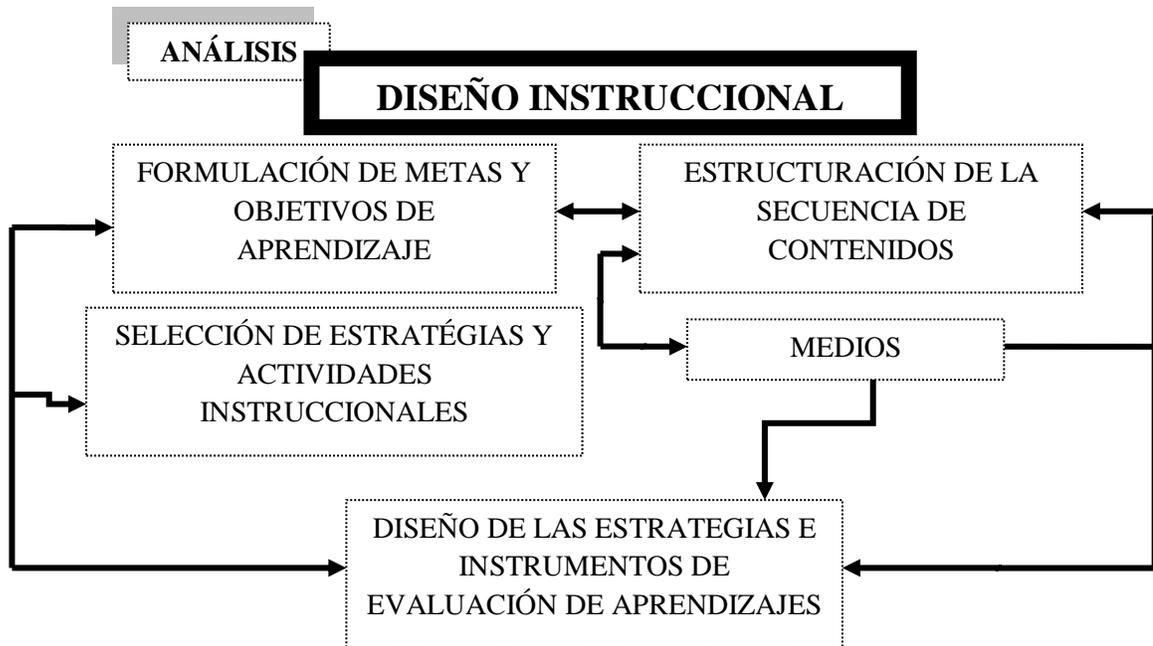


Figura 5: Elementos del componente Diseño Instruccional. Modelo ADITE (Polo, M 2003).

.3.1. Formulación de metas y objetivos del aprendizaje:

En este punto, se organiza el esquema de propósitos, contenidos, métodos, medios, estrategias y evaluación, de acuerdo con los sustentos teoricos descrito en los subcomponentes anteriores. De modo, que se torna imprescindible que el estudiante conozca qué es lo que se espera lograr con la implementación del diseño instruccional, considerando que el mismo surge de la necesidad de alfabetizar a la población estudiantil y a su vez controlar los mecanismos de uso que le dan a las TIC.

De este modo, según Belloch de la Universidad de Valencia, en su texto define el diseño como una planificación instruccional sistemática que incluye la valoración de necesidades, el desarrollo, la evaluación, la implementación y el mantenimiento de materiales y programas, algunas características del mismo son:

- Orientada hacia el diseño, concentrado en los medios que permitan la obtención de los propósitos de aprendizaje y desarrollo.
- Son prescriptivos, es decir, ofrecen los lineamientos para realizar las acciones que nos conduzcan hacia el logro de ciertos resultados.
- Deben identificar métodos de instrucción y situaciones en las que se puedan utilizar estos métodos.

Planificación:

A continuación, se presenta de manera detallada la planificación donde se exponen: contenidos, estrategias, actividades, medios, evaluación y competencias a desarrollar, concernientes al manejo de información haciendo uso de las TIC, específicamente en el proceso de búsqueda y selección de información.

Planificación del aprendizaje basado en competencias.

Lugar: Unidad Educativa Nacional "Ciudad Cuatricentenario".

Objetivos	Contenido	Método y técnica	Estrategia	Medio a utilizar	Competencia	Evaluación
*Generar al estudiante una visión panorámica de las nuevas realidades ante el desarrollo de las TIC.	Características de una sociedad de la información, sociedad del conocimiento, sociedad del saber y sociedad red.	Teórico - Practico	*Se hará un arqueo bibliográfico de los textos más relevantes. *Generar preguntas abiertas e individuales y discusión de conceptos básicos sobre la temática.	*Biblioteca digital. *Enlaces a portales educativos.	*Comprende los nuevos aspectos u nuevas necesidades que genera la evolución de las TIC.	Autoevaluación Con el objeto que el estudiante pueda darse cuenta de los nuevos contenidos que debe manejar, a propósito del uso correcto de las TIC en la evolución del estudiante. 
	Aspectos relevantes de la Globalización y mundialización	Practico	*Se solicita la exposición de sus impresiones y primeras ideas con respecto a sus conocimientos previos y sus nuevos objetivos como estudiantes dentro de una sociedad más informada y con nuevas necesidades, así como también lluvia de ideas, enfocadas a la temática.	*Videos educativos. *Enlaces de interés.	*Reconoce la importancia de adquirir y generar conocimientos para el uso de las TIC, específicamente el internet.	
*Crear conciencia de las competencias que deben manejarse ante una sociedad más y mejor informada.	Alfabetización tecnológica	Teórico - Practico	*Mediante visualización de videos e imágenes para es de mapas mentales, se pretende contextualizar al estudiante con respecto a las nuevas competencias digitales. *Revisión de información procesada y ajustada por expertos en la temática.	*Archivos multimedia. *Contenido curado	*Identifica las bondades que ofrecen las TIC, para generar nuevas formas de enseñar y aprender.	Observación de la interacción entre los estudiantes con el entorno virtual y el manejo de información, así como también observar la asimilación de las estrategias y actividades, enfocadas a los nuevos escenarios y necesidades.
*Conocer los avances de la tecnología en la educación.	Nuevos espacios educativos	Teórico - Practico	*Se realizan cuadros comparativos, con respecto a la realidad educativa y los nuevos procesos que se deben y utilizan mediante una educación mediada por las TIC y específicamente con el uso de internet	*Enlace institucional *Portal académico	* reflexiona sobre las estrategias aplicables a los diferentes y nuevos contextos de educación presencial, a distancia y mixta.	

*Indicar como el movimiento tecnológico ha modificado los escenarios educativos.	*Nuevas alternativas para un aprendizaje autónomo y de calidad. *Rol del docente y estudiantes ante las bondades de las TIC	Teórico - Practico	*Se hará un arqueo bibliográfico con respecto al aprendizaje significativo y medio didáctico. *Se crea sinergia y empatía con los demás estudiantes mediante conversaciones enfocadas a la retroalimentación e información compartida.	*Disco duro virtual. *Chat pedagógico	*Se apropia de nuevos métodos para interactuar y adquirir conocimientos, como productor de su propio conocimiento.	
*Establecer las potencialidades de las TIC.	Internet como apoyo al proceso de enseñanza y aprendizaje	Teórico - Practico	*Se identifican la confiabilidad de los archivos encontrados en internet, según su publicación. *Se utilizan métodos para simplificar temas abordar.	*Enlace revista de interés. *Etiquetas	*Identifica los archivos encontrados en internet.	
*Desarrollar conocimientos y métodos para planificar una investigación académica.	Investigaciones académicas	Teórico	*Se hará un arqueo bibliográfico de los contenidos relacionados específicamente a la investigación y sus principios. *Elaboración de mapas mentales y conceptuales, síntesis de la información orientados apoyar la investigación.	*Enlaces de cursos en línea. *Contenido compartido	*Sabe cómo y cuándo aplicar una investigación académica.	
*Desarrollar competencias para la búsqueda y selección de información.	Manejo de información	Teórico - Practico	* Relacionar las competencias para el manejo de información enfocadas a la búsqueda y selección de información, de acuerdo con el que más se sientan identificados.	*Videos educativos. *Archivos multimedia. *Chat pedagógico	*Determina condiciones y planificación de trabajo para realizar los procesos de búsqueda de información. *Desarrolla criterios e indicadores propios que orienten la búsqueda de información en diversas fuentes.	En el entorno virtual se dispondrá de un cuestionario, el cual deberá ser llenado por los estudiantes, de acuerdo a los conocimientos adquiridos con el fin que los estudiantes empaticen con el contenido y el uso de las TIC, específicamente el Internet.
*Ampliar las condiciones de	Procesos para la búsqueda de	Teórico -	*Elaboración de mapas mentales, de modo que puedan expresar	*Enlaces revista de	*Reflexiona sobre los métodos	

búsqueda, planificación y selección de la información.	información.	Practico	<p>sus primeras ideas orientadas a la búsqueda asertiva de información.</p> <p>*Generar preguntas abiertas de acuerdo al interés del estudiante.</p> <p>*Se inicia el proceso de planificación de elementos para la búsqueda de información</p>	<p>interés.</p> <p>*Etiquetas.</p> <p>*Chat pedagógico</p> <p>.</p> <p>*Videos educativos.</p>	<p>tradicionales de búsqueda de información y las ofertas que proponen las TIC, para una búsqueda enriquecida de información.</p>	
	Criterios para la selección de información	Practico	<p>*Se utilizan criterios para la selección de información mediante la presentación y organización de la información.</p> <p>*Analizar los contenidos buscados, con el fin de extraer la idea principal y secundaria.</p>	<p>*Enlaces de revista de interés.</p> <p>*Enlaces de cursos en línea.</p> <p>*Chat pedagógico</p> <p>. *Videos educativos.</p>	<p>* Valida la información obtenida como apropiada y beneficiosa para la mejora de su formación académica como estudiante.</p>	
*Formar estudiantes capaces de analizar, tener pensamiento crítico y un discurso asertivo.	Importancia de manejar información con el uso de las TIC y sus nuevas alternativas académicas.	Practico	<p>*Se establece un conversatorio y lluvia de ideas, para intercambiar información sobre los contenidos inmersos en las TIC y específicamente el internet.</p>	<p>*Twitter.</p> <p>*Podcat</p> <p>*Chat pedagógico</p> <p>.</p>	<p>*Reconocer las transformaciones que las TIC han ocasionado en la comunidad estudiantil, docente y en general.</p>	

Tabla 31: Planificación de contenidos, estrategias y actividades, evaluación y competencias.

5.4. Componente Tecnológico.

Desde las nuevas realidades que nos ofrecen las TIC, han ido generando nuevos retos para los estudiantes y la formación de docentes capaces de implementar competencias necesarias para el manejo de información, de modo que puedan funcionar como orientadores en el proceso de educación formal, y así guiar el tratamiento del contenido informacional por parte de los estudiantes.

De esta forma, generar sinergia entre una búsqueda y selección de la información fiable y la comprensión de dicha información, yendo de la mano con esta propuesta, a través de un contexto dinámico, extensivo y flexible, fomentado por la transmisión de información, a través de un entorno virtual y las herramientas que lo componen para el proceso de enseñanza y aprendizaje.

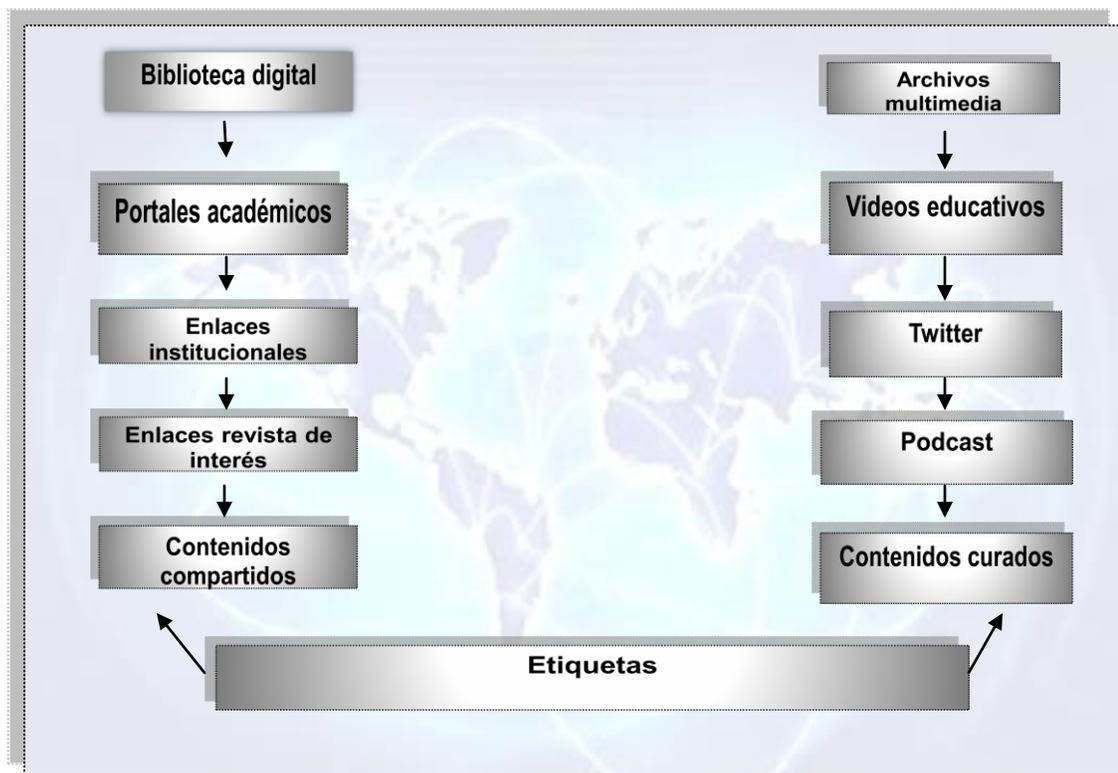


Figura 6: Elementos del componente tecnológico. Modelo ADITE (Polo, M 2003).

Visto esto, este componente tiene una modificación propia, considerando que en esta investigación se plantea específicamente una propuesta, es decir, la autora no llevará a cabo la ejecución o

implementación de la misma. En este sentido, para esta propuesta se contempla la utilización de las diversas herramientas tecnológicas, que en este caso específico son:

- Twitter.
- Podcast.
- Etiquetas
- Biblioteca digital.
- Videos educativos.
- Archivos multimedia.
- Contenidos curados.
- Portales académicos.
- Enlaces institucionales.
- Contenidos compartidos.
- Enlaces revistas de interés.
- Repositorio de información a través de disco duro virtual.



5.4.1 Definición del proceso de interacción.

El diseño del entorno virtual de enseñanza y aprendizaje, enfoca su proceso de interacción en el estudiante, mediando su proceso de aprendizaje a través del entorno virtual y de una manera didáctica. En este sentido, el diseño de este entorno virtual, propicia la transmisión de información mediante un espacio de uso compartido y de carácter académico, basado en la relación educación y TIC, y de este modo una mirada sobre la interactividad estudiante y máquina.

Puesto, a la versatilidad de estas herramientas en red divisadas como sistemas de acción tecnológicos, se disponen de una serie de métodos, que permiten la comunicación, síncrona o asíncrona, sin que el tema de la distancia pueda afectar esa intención; en este punto se deberá tomar en cuenta los ambientes dispuestos para generar una interacción, entre alumnos y redes de aprendizaje, mediatizados por las herramientas infovirtuales, (Suarez, 2003).

La propuesta de esta investigación, se enfocó en la interacción estudiante y máquina, ya que se pretende desarrollar una comunicación expansiva y empática, que genere un aprendizaje significativo, asimismo esta propuesta trabaja mediante los siguientes modos de interacción, según las adaptaciones de Polo (2003).

Modos de Interacción:

- **Modo de interacción icónico:** las herramientas tecnológicas presentes en la propuesta están caracterizadas por manejarse bajo hipervínculos, lo cuales permitirán al estudiante navegar de un lugar a otro, según la información de su interés.

- **Modo de interacción pictórico:** este escenario está dispuesto por las imágenes e ilustraciones alusivas a la temática, que le dará contexto y una visión digerible a ciertos contenidos.
- **Modo de interacción sonoro:** el entorno virtual estará caracterizado por efectos de sonido videos y audios, los cuales engranan con contenidos propios de la temática y/o razón de ser del entorno.
- **Modos de interacción mediante dispositivos de entrada y salida:** en general el entorno está caracterizado por iconos, hipervínculos, archivos pictóricos y sonoros, los cuales caracterizaran el entorno mediante pantallas, ilustraciones, sonidos y uso de un ordenador con acceso a internet, con la posibilidad de entrar, salir, regresar, seleccionar, entre otros dentro del entorno virtual.

La idea, es generar una presentación de la información, contenidos, actividades, entre otros, agradable a la vista y digerible al estudiante, mediante un paso interactivo y dinámico en su proceso de enseñanza y aprendizaje, a través de un sistema claro y flexible al entendimiento y con ello construir su propio aprendizaje y reorganizar conocimiento.

5.4.2. Definición de la aplicación de la programación.

Las herramientas tecnológicas, mencionadas a lo largo de esta propuesta trabajan, mediante las bondades y beneficios de Blogger como plataforma principal, el cual consta de una serie de elementos que son utilizados para la inserción y publicación de contenidos, en este caso con un fin esencialmente educativo; blogger propicia un diseño amplio y flexible que permite alojar numerosos archivos y/o documentos mediante gadgets, los cuales operan a través de la instrucción “añadir gadget”, asimismo, con la virtud de organizar la información alfabéticamente y por orden de incorporación al entorno.

En este sentido, es viable manejar esta herramienta ingresando de manera directa al navegador Google, de modo que se vinculan por el manejo de los mismos complementos y de esta manera se evita algún tipo de margen de error.

Visto esto, los contenidos y dinámicas de aprendizaje serán mediados, por estas herramientas, contextualizadas a través de un ambiente de aprendizaje académico, flexible, atractivo y organizado.

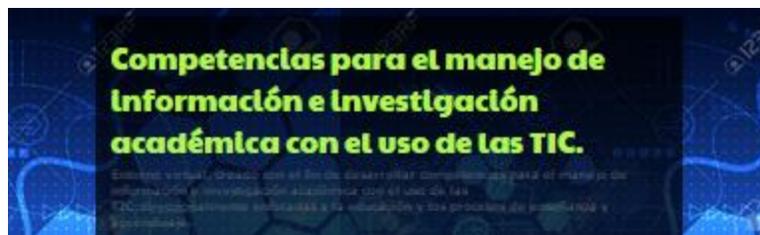
5.4.3. Definición del ambiente de aprendizaje.

En este punto, se toma en consideración la conformación del entorno virtual y la visualización de las herramientas tecnológicas a implementar.

El entorno virtual de enseñanza y aprendizaje, como ya se ha venido trabajando en esta investigación, está enfocado al desarrollo de competencias para la investigación académica y el manejo de información con el uso de las TIC, por lo cual está caracterizado de la siguiente manera:

- Titulo del blog: indica la intención y razón de ser, el cual lleva por nombre “Competencias para el manejo de Información e investigación académica con el uso de las TIC”.
- Descripción de blog: desglosa una breve presentación como complemento al título del blog, el cual se denomina “Entorno virtual, creado con el fin de desarrollar competencias para el manejo de información e investigación académica con el uso de las TIC; direccionalmente enfocadas a la educación y los procesos de enseñanza y aprendizaje”.

Ejemplo 1:



- **Barra de video:** maneja videos referentes a las TIC, educación, nuevas sociedades, sociedad de la información, sociedad del conocimiento, rol del docente y estudiante, entre otros de carácter educativo y su relación con las TIC.

Ejemplo 2:



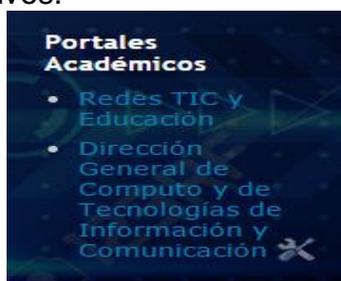
- **Biblioteca digital:** está ubicada en la barra lateral izquierda, elaborado mediante el gadget lista de enlaces, se caracteriza porque los contenidos van enfocados a la era de la información, sociedad de la información y comunicación, educación para todos, entre otros contenidos, facilitados por la Unesco y Manuel Castells, como ejemplo.

Ejemplo 3:



- **Portales académicos:** ubicado en la barra lateral izquierda, se caracteriza por manejar contenidos dispuestos en los distintos portales de carácter educativo y su esencia radica en las TIC y contextos educativos.

Ejemplo 4:



- **Enlaces Institucionales:** ubicado en la barra lateral izquierda, se caracteriza porque su hipervínculo traslada a los estudiantes a contenidos referenciales a bibliotecas y TIC, ambientes tradicionales, ambientes educativos con las TIC, etc.

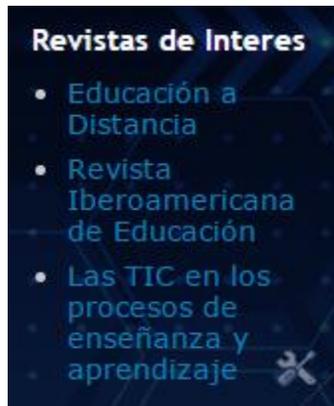
Ejemplo 5:



En este sentido, se pretende que el estudiante desarrolle conocimientos declarativos “Saber qué”, según lo establecido en el modelo propuesto por Beltrán (2003) y otros, presentado al inicio de esta propuesta; obteniendo como resultado que el estudiante se contextualice con los contenidos mostrados; considerando que su etapa de investigación está en sus inicios y se recomienda un contenido flexible a su nivel, por lo cual el hablar de nuevas sociedades y su inserción en los distintos ámbitos sociales podría generar una alfabetización tecnológica en los estudiantes.

- **Revistas de Interés:** los estudiantes en este apartado podrán dar clic a los enlaces y tendrán la posibilidad de manejar contenidos de educación a distancia y procesos de enseñanza combinados con las TIC.

Ejemplo 6:



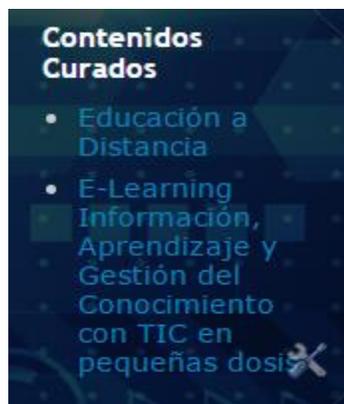
- **Contenidos Compartidos**: los estudiantes tendrán en cuenta las tendencias que se manejan con respecto a las TIC y que las mismas se interconectan de manera global, por esa razón es que se toman en cuenta contenidos sobre las TIC, en otros países a rasgos educativos.

Ejemplo 7:



- **Contenidos Curados**: en este punto, se tomara en cuenta la gestión del aprendizaje y el conocimiento con TIC, como lo menciona la pantalla de ejemplo, en pequeñas dosis, de modo que el estudiante se contextualice en el manejo de información.

Ejemplo 8:

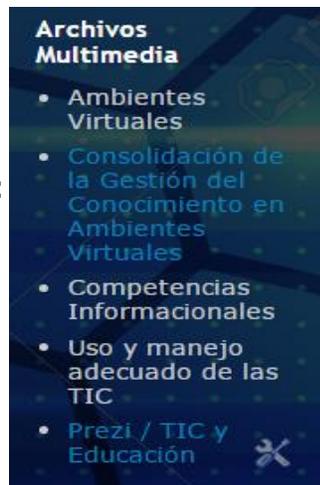


Los ejemplos vistos, serán las herramientas que los estudiantes podrán consultar, en dichos apartados, se desea que los estudiantes desarrollen los conocimientos procedimentales del “Saber hacer” presentado al inicio de esta propuesta, llevando a la práctica lecturas relacionadas al tratamiento de la información específicamente en la búsqueda y selección de información,

fundamentalmente para el desarrollo de competencias informacionales, entre otras.

- **Archivos Multimedia /Imágenes /Videos educativos:** estos generan en el estudiante un aprendizaje significativo, mediante la transmisión didáctica de la información; los contenidos a desarrollar se caracterizan por enfocarse en ambientes virtuales, competencias informacionales, entre otros, y autores como Carles Monereo, Adell Jordi y Manuell Castells, como ejemplo.

Ejemplo 9:



Ejemplo 10:



- **Twitter:** es parte de las herramientas de comunicación e interacción dentro del proceso.

Ejemplo 11:



- **Podcast:** en este escenario, se toman en consideración audios enfocados a la temática, de modo de una manera versátil los estudiantes puedan alfabetizarte en TIC.

Ejemplo 12:



Visto esto, las pantallas son consideradas una ejemplificación, de cómo debe estar estructurado el entorno virtual de enseñanza y aprendizaje, se sugiere que las mismas sean trabajadas según las recomendaciones y colores observados, recordando que esta propuesta fue pensada y estructurada mediante la psicología del color y percepción de los colores apropiados para el desarrollo de un aprendizaje significativo.

En este punto, se puede decir que la psicología o tecnología del color es un campo de estudio que está dirigido analizar el efecto del color en la percepción y la conducta humana. Asimismo, se trabajó bajo los principios de Johann Wolfgang Von Goethe, con su obra de Teoría del Color (1810); y la nueva actualización realizada por Heller Eva (2008), con su obra sobre la psicología del color y cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón.

En este sentido, los colores según estos autores, se clasifican en:

Azul: Es el color de la inteligencia, la sabiduría, la reflexión y la paciencia. Induce al recogimiento, proporciona una sensación de espacio abierto, es el color del cielo y el mar en calma, y así evoca también paz y quietud. Actúa como calmante, sosegando los ánimos e invitando al pensamiento.

Rojo: Está relacionado con el fuego y evoca sensaciones de calor y excitación. Es el color de la sangre y el fuego, el color de Marte, símbolo de la violencia, de la pasión sensual; sugiere acción, impulso; es el color del movimiento y la vitalidad. Aumenta la tensión muscular, activa un cierto estado de alerta en el cerebro.

Amarillo: Es el color del Sol. Para Goethe posee una condición alegre, risueña, es el color del optimismo. El amarillo tiene las cualidades del sol, es el color del poder y la arrogancia, pero también de la alegría, el buen humor y la buena voluntad; es un color estimulante.

Violeta: El violeta es el color de la madurez y la experiencia. En un matiz claro expresa profundidad, misticismo, misterio, melancolía, es el color de la intuición y la magia; en su tonalidad púrpura es símbolo de realeza, suntuosidad y dignidad.

Naranja: Mezcla de amarillo y rojo, tiene las cualidades de ambos, aunque en menor grado. Para Goethe es el color de la energía, un color para temperamentos primarios, que gusta a niños, bárbaros y salvajes porque refuerza sus tendencias naturales al entusiasmo, al ardor, a la euforia.

Verde: El verde significa la llegada de la primavera, simboliza la juventud y la esperanza. Por ser el color de la naturaleza, de los prados húmedos, sugiere aire libre y frescor; este color es reconfortante, libera al espíritu y equilibra las sensaciones.

Partiendo de estos colores, el diseño de esta propuesta va orientado a utilizar el color azul, ya que el mismo proporciona el aprendizaje significativo, en conjunción con el sentido de pertinencia y pertenencia que debe fomentar el estudiante, con la aplicación de este color se pretende inducir a la práctica de un aprendizaje flexible, crítico y de calidad.

El color verde, en el diseño de esta propuesta, propone la esperanza y equilibrio que debe caracterizar al estudiante cada vez que ingrese al entorno en busca de producción de conocimientos.

En este sentido, se presenta a continuación la estructura general del entorno virtual.

Competencias para el manejo de Información e Investigación académica con el uso de las TIC.

Entorno virtual diseñado con el fin de desarrollar competencias para el manejo de información e investigación académica con el uso de las TIC contextualizadas en relación a la educación y las prácticas de enseñanza y aprendizaje.

con la tecnología de

miércoles, 4 de octubre de 2012

Competencias para la investigación académica y el manejo de información con el uso de las TIC y específicamente Internet.

Las competencias van desde la capacidad de usar la información para resolver problemas, diseñar y aplicar estrategias eficientes de búsqueda de información, y operar con las herramientas prácticas y conceptuales de la tecnología de la información para utilizar, acceder, procesar y diseñar la información, hasta la capacidad de convertir información en conocimiento.

Publicado por Mariandra en 21:44
No hay comentarios:
establece (0) | [Compartir esto en:](#)

Tecnologías de la información y la comunicación, y contextos educativos: Nuevos entornos educativos, desde lo presencial a lo virtual.

Desde el punto de vista educativo, la importancia de la educación y del espíritu crítico para de relieve que la nueva base y raíz para el sector educativo, es construir auténticas sociedades del conocimiento, con respecto a las nuevas posibilidades ofrecidas por Internet, instrumentos multimedia, herramientas, entre otros, lo que implica hacerlos disponibles antes esta realidad pero a su vez mediante el interés por otros instrumentos auténticos del conocimiento como la prensa, la radio, la televisión y, entre todos, la escuela.

Publicado por Mariandra en 21:43
No hay comentarios:
establece (0) | [Compartir esto en:](#)

Nuevas sociedades: Sociedades de la información, sociedades del conocimiento y necesidades nacientes.

Biblioteca Digital

- Sociedad de la Información y Sociedad del Conocimiento
- La era de la Información
- Educación para todos
- Hacia las Sociedades del Conocimiento

Portales Académicos

- Internet TIC y educación
- Directorio de Ganancia Educativa y de Tecnologías de Información y Comunicación

Enlaces Institucionales

- El Biblioteca Digital
- Comunicación e Información

Revistas de Interés

Archivos Multimedia

- Ambientes Virtuales
- Construcción de la Gestión del Conocimiento en Ambientes Virtuales
- Competencias Informacionales
- Uso y manejo adecuado de las TIC
- Presencia TIC y Educación

Videos Educativos

- con la tecnología de

Twitter

- Siéntete bien a Twitter

Con este ambiente, se pretende generar experiencias de aprendizaje significativo y con sentido, específicamente en el marco del desarrollo de competencias, mediante actividades dinámicas orientadas a la construcción y apropiación de los conocimientos necesarios para la investigación académica y manejo de información con el uso de las TIC.

Es importante determinar, las características generales de las herramientas del entorno virtual, las cuales se mencionan a continuación.

- **Twitter:** Es aquella plataforma de uso online, que sirve comúnmente para establecer diferentes estados, así como también colocar información o para hacer comentarios sobre diferentes eventos de una persona en sólo 140 caracteres. Twitter, es hoy en día una de las plataformas de comunicación online más populares y utilizadas debido a su facilidad, a su rápido acceso y a la simplicidad de su sistema de registro y utilización.
- **Podcast:** Consiste en la distribución de archivos multimedia normalmente audio o vídeo, que puede incluir tanto texto como subtítulos y notas, mediante un sistema de redifusión (RSS) que permite suscribirse y usar un programa que lo descarga para que el usuario lo escuche en el momento que lo desee. No es necesario estar suscrito para descargarlos ya que está siempre a la disposición del posible usuario.
- **Etiquetas:** Se refiere a un conjunto de juegos informáticos interactivos que se añade a un elemento de los datos para identificarlo, Las etiquetas (o tags) están compuestas de un nombre de elemento, rodeado de paréntesis angulares: "<" y ">".
- **Biblioteca digital:** es aquella que cuenta con sus colecciones principalmente digitalizadas, a las que los usuarios pueden acceder automatizadamente. Esta modalidad representa para las bibliotecas

un cambio significativo, tanto en la parte material, como en lo concerniente al recurso humano.

- **Videos educativos:** es aquel vídeo que, sin ser diseñado y producido especialmente para la enseñanza con una utilización específica por parte del profesorado, puede ser utilizado en el acto de la enseñanza para alcanzar con él diferentes objetivos y capacidades en los estudiantes.
- **Archivo multimedia:** El termino archivo multimedia se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión (físicos o digitales) para presentar o comunicar información. De allí la expresión "multi-medios". Los medios pueden ser variados, desde texto e imágenes, hasta animación, sonido, video, etc. También se puede calificar como multimedia a los medios electrónicos (u otros medios) que permiten almacenar y presentar contenido multimedia.
- **Contenidos curados:** es una actividad o proceso continuo, dirigido por el criterio de un experto humano y asistido por herramientas o sistemas informáticos, consistente en buscar, filtrar, organizar y compartir contenidos de calidad de fuentes digitales online medios digitales, redes sociales, sobre un tema específico con el fin de aportar un valor significativo y relevante a una audiencia determinada.
- **Portales académicos:** Un portal de Internet es un sitio web que ofrece al usuario, de forma fácil e integrada, el acceso a una serie de recursos y de servicios relacionados a un mismo tema. Incluye: enlaces, buscadores, foros, documentos, aplicaciones, compra electrónica, etc. Principalmente un portal en Internet está dirigido a resolver necesidades de información específica de un tema en particular.
- **Enlaces de interés:** Es una expresión que conecta, una cierta información con otra, el enlace puede ser una imagen, una palabra, un

hipertexto, una dirección web, una línea de programación, una referencia directa, que te dirige a otra información relacionada.

- **Contenidos compartidos:** son datos que están compartidos entre dos usuarios en un mismo ordenador o entre dos ordenadores, conectados a una red o entre ellos, a través de un cable de red, permite compartir archivos sin tener que utilizar una memoria, son muy efectivas cuando se hay que pasar archivos entre dos pc que son muy extensos y no entran en una memoria.
- **Sesiones de chat pedagógico:** Es una herramienta que permite que los usuarios se comuniquen entre sí, al tipear sus mensajes en sus respectivas computadoras el texto se despliega en la pantalla, puede dividirse en canales a los que los usuarios pueden acceder o abandonar en cualquier momento, así como también se pueden crear nuevos canales con tópicos muy variados.
- **Disco duro virtual:** Es una herramienta de almacenamiento en la cual se puede almacenar cualquier tipo de información como documentos personales, fotos, videos, entre otros, mediante la web y gracias a la conexión a Internet, permite el acceso desde cualquier lugar.

5.4.4 Definición del sistema de control.

En este apartado, se identifican las necesidades de control del entorno virtual de enseñanza y aprendizaje, y sus componentes; sin embargo estas estarán determinadas específicamente por el facilitador que ejecute la propuesta, estando directamente relacionado con sus criterios y necesidades de evaluación, debido a que (Polo, 2003) menciona que este componente dependerá en gran parte de la pertinencia de la evaluación de la gestión del curso, por este motivo es que no se presenta un modelo de control específico, sino que se recomienda adecuar el mismo a la intención de lo que

se desee presentar, aunque no se imponga un modelo determinado, se indican a continuación algunas recomendaciones a tomar en cuenta.

- Incorporar al entorno virtual de enseñanza y aprendizaje, documentos protegidos, de modo que los estudiantes no puedan ejecutar la técnica del copiado y pegado.
- Mantener una organización de los contenidos según sus momentos de incorporación al entorno virtual.
- Implementar mecanismos de entradas y salidas de los estudiantes, de modo que pueda identificar las visitas y su tiempo de estadía dentro del entorno virtual.
- Procurar que se maneje dentro de cada actividad un lenguaje prudente y estrictamente académico.

5.4.5 Definición de la Implementación.

En este punto, vale mencionar que la implementación del entorno virtual dependerá de la pertinencia de la gestión del curso, por tanto, sugiere ser ejecutada según la planificación académica que sostenga la U.E.N “Ciudad Cuatricentenaria” previamente revisada por el facilitador que ejecute la propuesta, de modo que pueda ser presentada en el momento adecuado, de acuerdo con los espacios y actividades didácticas de la institución.

Así, no se establezca una definición de la implementación, se sugiere que se ejecute en el 1.er lapso del año académico, de modo que exista el tiempo necesario para que los estudiantes puedan asimilar con un tiempo prudencial cada tópico del entorno virtual; es menester indicar que el mencionado entorno podrá utilizarse dentro del periodo académico, pero también fuera del mencionado periodo, ya que está estructurado para que exista una interacción estudiante y entorno. De este modo, se recomienda:

- Tener claro lo que se desea lograr.

- Establecer tiempos reales.
- Contar con todos los recursos que sean necesarios para la implementación.
- Tener la disposición y tiempo.
- Manejar un vocabulario acorde a la temática.

5.5 Componente de Evaluación.

Con respecto a este componente, es menester destacar que estará presente en cada uno de los procesos y elementos del Diseño Instruccional, el cual estará representado por medio de actividades evaluativas presentes en cada momento del diseño, con el objetivo de evaluar cada uno de los procesos aplicados y los aprendizajes adquiridos de manera formativa.

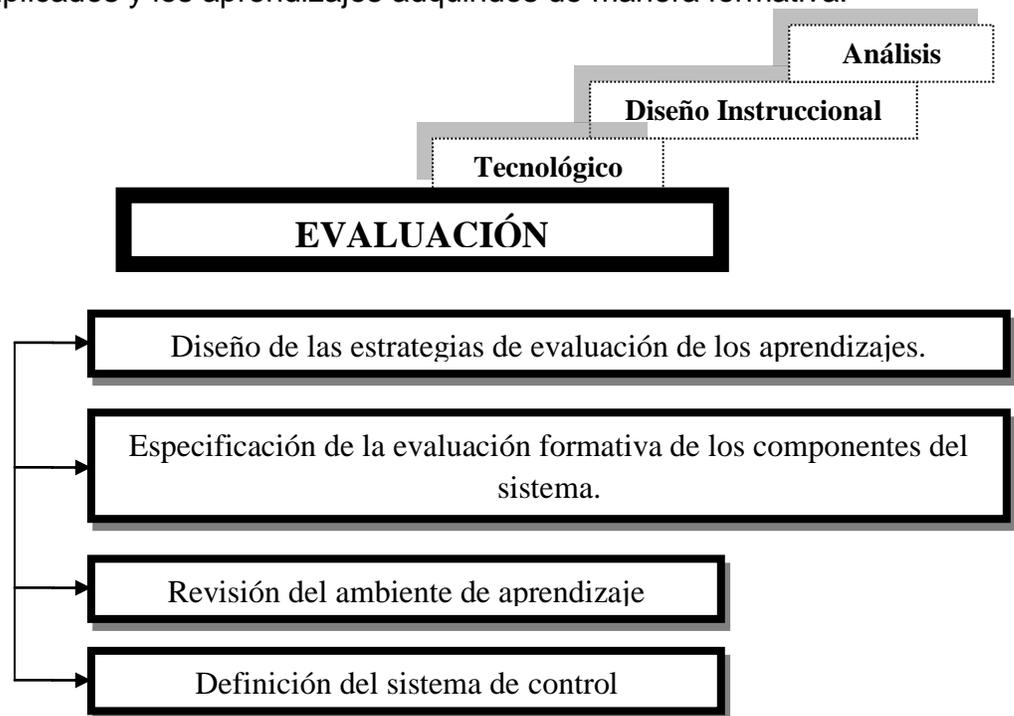


Figura 11: Elementos del componente Evaluación. Modelo ADITE (Polo, 2003).

5.5.1 Diseño de las estrategias de evaluación de los aprendizajes.

La finalidad de evaluar, va orientado a determinar el mejoramiento del aprendizaje tanto de los estudiantes como del docente, es por esta razón que este proceso evaluativo estará determinado específicamente por el facilitador que ejecute la propuesta y todos los aspectos que ello engloba, estando directamente relacionado con sus criterios y necesidades de evaluación, tomando en consideración que en el ámbito educativo, la evaluación de aprendizajes se refiere al proceso sistemático y continuo mediante el cual se determina el grado en que se están logrando los objetivos de aprendizaje y paralelo al proceso de evaluación debe implementarse el de retroalimentación, que involucra la revisión de las actividades que se están realizando, de la planificación, de la actitud del tutor y demás participantes del proceso educativo, así como cualquier otro aspecto del proceso de enseñanza aprendizaje que se considere pertinente para garantizar la calidad de la educación y en consecuencia el logro de los objetivos propuestos, (Pérez, 2007).

Sin embargo, este trabajo de investigación sugiere tomar en cuenta y/o evaluar los siguientes puntos:

Tabla 32: Estrategias de Evaluación

Estrategias de evaluación	
Contenidos a evaluar	Como evaluar
<ul style="list-style-type: none">➤ Características de una sociedad de la información.➤ Aspectos relevantes de una sociedad del conocimiento.➤ Características de una	<ul style="list-style-type: none">➤ Se creara en el disco duro virtual una carpeta denominada “test de conocimientos básicos”, el cual contendrá, las siguientes

<p>sociedad del saber y una sociedad red.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Denominación de los nuevos espacios educativos con el uso del Internet ➤ Rol del docente y estudiante con el uso de las TIC, específicamente el internet. 	<p>preguntas:</p> <p>¿Qué es una sociedad de la información?</p> <p>¿Qué es una sociedad del conocimiento?</p> <p>¿Qué es una sociedad del saber?</p> <p>¿Qué es una sociedad red?</p> <p>¿Cuáles son los nuevos espacios educativos que ofrece el internet?</p> <p>¿Cuál es el nuevo rol del docente y el estudiante?</p>
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Competencias para el manejo de información con el uso del internet. ➤ ¿Qué buscar y como buscar? ➤ Criterios para la selección de la fuente de información. ➤ Aplicación de técnicas y estrategias para sistematizar la información. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ A través de un disco duro virtual una carpeta denominada “test de competencias para el manejo de información. ➤ Mediante el chat pedagógico se iniciara conversaciones relacionadas a la temática. ➤ Con la utilización del Wiki se trabajaran diferentes definiciones y características, con respecto a las competencias para la búsqueda y selección de información, mediante lluvia de ideas.

5.5.2 Especificación de la evaluación formativa de los componentes del sistema.

La evaluación, en todo proceso de enseñanza y aprendizaje, es de gran importancia, ya que es uno de los procedimientos donde se puede determinar la calidad en la educación mediante una posición rigurosa y crítica, en este sentido, la evaluación según (Rosales, C, 2003), se caracteriza por:

a) Aplicarse a través de la realización del propio proceso didáctico...se realizan antes o después del proceso de aprendizaje, b) La finalidad principal de este tipo de evaluación, está en el perfeccionamiento del proceso didáctico en un momento en que todavía puede producirse, c) En cuanto al grado de generalidad del juicio emitido, la evaluación formativa es eminentemente específica, trata de detectar el nivel de aprovechamiento del alumno en cada habilidad de aprendizaje y los tipos de errores más frecuentes que se dan en el mismo, d) Pedagógicamente, la evaluación formativa viene a constituir como una constatación permanente del nivel del aprendizaje de cada alumno en cada unidad instructiva. Dicha constatación se puede realizar a través de procedimientos de observación de la actividad discente o bien a través de la aplicación de pruebas con carácter frecuente y muy específico, (Rosales, C, 2003, p. 20).

Visto esto, y de acuerdo con las líneas anteriores, la evaluación desde el enfoque formativo, contribuye a la mejora del aprendizaje regulando cada proceso de enseñanza y aprendizaje mediante una planificación, estrategias y actividades, en función de las necesidades de formación académica.

Asimismo, la evaluación formativa de la propuesta del entorno virtual, favorecerá el desarrollo de las experiencias del aprendizaje de los estudiantes, a medida que se va llevando a cabo cada proceso del diseño instruccional, optimizando los conocimientos y adquirir las competencias necesarias para el manejo de información con el uso de las TIC, específicamente en el proceso de búsqueda y selección de la información,

produciendo continuos cambios o transformaciones en la educación formal y presencial.

Validación de expertos.

De este modo, se procedió a ejecutar la evaluación del diseño de la propuesta, por parte de expertos en el área de investigación y las TIC, los cuales fueron contactados, a través de sus correos electrónicos, entendiéndose de esta manera que el procedimiento de validación consistió en entregarles un instrumento de validación, a objeto de certificar la validez de la propuesta.

Dentro de este apartado es importante ver: instrumento dirigido a los expertos para la validación (Ver Anexo 3). Dichos expertos se señalan a continuación:

- Ing. Alexander Acosta: Especialización en Administración de Informática (2009). Gerente en Medios y Canales, y Jefe de Proyectos en ISBAN (entidades bancarias privadas) Madrid. Consultor SAP para SD, Madrid.
- Prof. José Simón Chacón Dávila: Educador, especialización en Informática Educativa. Maestrante de la Maestría Educación a Distancia (2013). Licenciado en Educación mención Tecnología Educativa en la Universidad Central de Venezuela 1992. Especialización: Informática Educativa. Universidad Simón Bolívar (2000). Profesor Titular en el departamento de Ciencias de la Universidad Metropolitana. Tutor de Tesis de Administración y Educación. Profesor Diplomado Educación Superior. ISUM (2014). Diseñador Curricular e Instruccional de Sistemas presenciales, virtuales y mixtos.

Especificación de la evaluación formativa de los componentes del sistema.	
1) Considera usted, que la propuesta de entorno virtual de enseñanza y aprendizaje, guarda relación con el Trabajo de Investigación.	
Los expertos consideran, que la propuesta guarda relación con la propuesta de una manera clara y completa.	
2) Para el mejoramiento de la problemática, el contenido es:	
Los expertos consideran, que el contenido es suficiente y adecuado.	
3) Considera que la propuesta tiene una estructura:	
Los expertos indicaron que la propuesta tiene un orden lógico.	
4) Los componentes y subcomponentes establecidos.	
Los expertos consideran que los componentes y subcomponentes establecidos se entienden con facilidad, sin embargo uno de ellos indica que en el componente tecnológico y evaluativo hay subcomponentes que no deben desarrollarse ya que solo se desarrollan cuando la propuesta vaya a ser aplicada.	
5) Las estrategias cognoscitivas aplicadas en la propuesta son:	
Los expertos indicaron que las estrategias cognoscitivas fueron aplicadas adecuadamente y con claridad.	
6) Los componentes expuestos en el Diseño Instruccional, están definidos de manera:	
Los expertos consideran, que los componentes del diseño instruccional, están definidos de manera adecuada y suficiente.	
7) El diseño de un blog, es viable para el desarrollo de competencias en el manejo de información:	
Los expertos consideran, que si es viable el diseño de un blog para el desarrollo de competencias en el manejo de información.	
8) La implementación de las herramientas utilizadas en el blog, son:	
Los expertos consideran que las herramientas implementadas en el diseño	

del blog son coherentes y adecuadas.
9) El lenguaje utilizado en la propuesta es:
Los expertos consideran, que el lenguaje utilizado en la elaboración de la propuesta es adecuado.
10) Qué opinión logra la propuesta en general:
Los expertos consideran, que la propuesta en general es buena.
11) Comentarios generales:
La propuesta guarda una relación directa con el trabajo de investigación y el manejo de los recursos tecnológicos (Blog) tiene una alta factibilidad de implementación.

5.5.3 Revisión del Ambiente de Aprendizaje.

En este apartado (Polo, 2003), indica que la revisión del ambiente de aprendizaje permite observar las oportunidades, ventajas y desventajas que proporciona la herramienta o plataforma, el cual debe hacerse de manera permanente, debido a que los ambientes virtuales de enseñanza y aprendizaje ofrecen un potencial enorme para mejorar la calidad de la evaluación académica, tanto en la educación presencial como en la educación a distancia. En este sentido, la revisión del ambiente de aprendizaje estará determinada específicamente por el facilitador y todos los aspectos que ello engloba, estando directamente relacionado con sus criterios y necesidades de evaluación.

Sin embargo, se sugiere enfocar dicha revisión tal y como lo indica (Polo, 2003) a través, de un conjunto de instrumentos ad hoc, entendiéndose por estos como instrumentos elaborados específicamente para una situación concreta de evaluación, la Real Academia Española indica que se utilizan para referirse a lo que se dice o hace solo para un fin determinado, se puede mencionar que un ad hoc es:

- Una solución específicamente elaborada para un problema.
- No generalizable ni utilizable para otros propósitos.
- Para referirse a algo que es adecuado.

5.5.4 Definición del sistema de control.

En este apartado a (Polo, 2003) le resulta coherente prever la posibilidad de someter a evaluación el sistema de control, sin embargo, como ya se mencionó en el componente tecnológico, el sistema de control estará determinado específicamente por el facilitador que ejecute la propuesta, estando directamente relacionado con sus criterios y necesidades de evaluación, ya que el mismo depende de la gestión del curso y es por ello por lo que no se presenta un modelo de control específico.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES GENERALES

Conclusiones Generales

Este trabajo estuvo orientado, a diseñar una propuesta de entorno virtual de enseñanza y aprendizaje que desarrolle competencias para la investigación académica y manejo de información con el uso de las TIC, en función a la comprensión de los nuevos escenarios que se están formando dentro del contexto educativo, en pro de lo que hoy conocemos como sociedad de la información y sociedad del conocimiento, desde este punto darle importancia al análisis, la comprensión, al pensamiento crítico, desarrollo de investigación y manejo de información, entre otros.

Evidentemente, es innegable el impacto que las TIC y específicamente el Internet han generado en los procesos de formación académica determinando modos de trabajo, independencia, hábitos y dinamismo, sin embargo, tras abordar un tema tan importante como el desarrollo de investigación académica y manejo de información con el uso de las TIC, se confirma que existen debilidades en la U.E.N “Ciudad Cuatricentenaria”, donde los estudiantes del 1.º año de bachillerato, no conocen la importancia que amerita el desarrollo de investigación y manejo de información con el uso del Internet y con ello el análisis, la comprensión y el pensamiento crítico, por consiguiente desconocen los beneficios que este ofrece para el desarrollo de actividades académicas de la mano con las alternativas que el Internet nos proporciona.

Hoy día, considerando la propuesta de esta investigación se pretende que los estudiantes desarrollen competencias para la investigación académica y manejo de información haciendo uso específicamente del Internet, de modo que se activen conductas que les permitan desenvolverse

asertivamente, que el mismo tenga la capacidad para manejar grandes tópicos de información entre la inmensa cantidad.

En este mismo orden de ideas, esta investigación pretendió analizar la importancia de las implicaciones del desarrollo tecnológico en nuestras sociedades actuales y específicamente dentro del contexto educativo, evidenciándose que las TIC y específicamente el Internet, hoy día forman parte de nuestro quehacer diario, generando alternativas a situaciones cotidianas de cualquier índole, lo cual es el caso del sector educativo, considerando los nuevos escenarios desde la formal e informal y desde las modalidades presenciales, a distancia y mixtas, reorientando el rol del estudiante como productor de su propio conocimiento y autonomía en el aprendizaje, mediado por las TIC y específicamente el Internet, específicamente referido al desarrollo de investigación académica y manejo de información.

Partiendo de ello, se establecieron los fundamentos teóricos, prácticos y cognitivos relacionados al desarrollo de los procesos de investigación académica y manejo de información, desde la pertinencia que la investigación académica se lleva a cabo, mediante selección y delimitación del tema, el acopio de información o de fuentes de información, la Organización de los datos y elaboración de un esquema conceptual del tema, el Análisis de los datos y organización del informe, redacción del informe de la investigación y presentación final, estos forman parte de criterios eficientes y pertinentes en su proceso educativo.

El plantear la propuesta de entorno virtual de enseñanza y aprendizaje que desarrolle competencias cognitivas para realizar investigación académica y manejo de información, dirigido a estudiantes del 1. er año de bachillerato en la U.E.N “Ciudad Cuatricentenaria”, promueve que los mismos naveguen con éxito en Internet con la posibilidad que pueda planificar y

dirigir su aprendizaje, de modo que los mismos puedan utilizar un tiempo prudencial para la búsqueda de información académica, que utilicen criterios para la selección de una fuente de información, que canalicen un plan de trabajo idóneo para desarrollar investigaciones académicas y que de este modo el docente sea participe media una figura de orientador en los procesos.

Los estudiantes, en su proceso de enseñanza y aprendizaje, deben poseer conocimientos básicos que les permitan desarrollar competencias para la investigación académica y el manejo de información con el uso de las TIC y específicamente el Internet, visto que un entorno virtual de enseñanza y aprendizaje promueve el aumento en el nivel de estos conocimientos, mediante una práctica activa, flexible, coherente y dinámica de mostrar la información. He allí, donde radica la importancia que los estudiantes egresen de las instituciones educativas con los conocimientos previos que se deben poseer ante una sociedad emergente en las TIC.

Y finalmente, fue de importancia el determinar la eficiencia de la propuesta de entorno virtual de enseñanza y aprendizaje orientado al desarrollo de competencias para la investigación académica y el manejo de información con el uso de las TIC, dirigido a estudiantes del 1. er año de bachillerato en la U.E.N “Ciudad Cuatricentenaria”, visto que la propuesta de esta investigación fue validada por expertos en la materia, determinando que la propuesta de esta investigación es clara, completa, adecuada, clara y de orden lógico, así como también considerando que los componentes y subcomponentes se entienden con facilidad y visto que la misma es viable para la investigación académica y manejo de información con el uso de las TIC.

Resulta importante, que el sector educativo induzca diariamente las alternativas que las TIC y específicamente el Internet ofrece, presentado en

sus múltiples formas y recursos, en cuanto es importante ampliar el desarrollo tecnológico en nuestros espacios educativos, para alcanzar los objetivos que este sector propone, con respecto a la naturaleza de llevar a cabo la entrega de asignaciones de la mano con buenas estructuras de investigaciones académicas de la mano con las TIC.

Sugerencias y Recomendaciones Generales

A propósito, del desarrollo de investigación académica y manejo de información con el uso de las TIC, especificando los procesos en la búsqueda y selección de la información, se presentan las siguientes recomendaciones y sugerencias:

- Se sugiere que esta propuesta sea ejecutada y analizada por los docentes de la U.E.N “Ciudad Cuatricentenaria”, tomando en cuenta el déficit existente en esa unidad educativa.
- Se recomienda a los docentes en general, documentarse sobre los entornos virtuales y sus bondades, de modo que puedan formarse y apoyar sus actividades académicas asertivamente.
- Se recomienda a los estudiantes interesarse y tomar conciencia de la importancia de las TIC, en los procesos de enseñanza y aprendizaje, para generar un aprendizaje significativo a la hora de buscar y seleccionar la información.
- Se recomienda a los estudiantes, interesarse en la formación instrumental, en cuanto al manejo de información.
- Se recomienda que los docentes y estudiantes, aprovechen cualquier oportunidad de hacer uso de las tecnologías de la información y comunicación en el aula para generar y apropiarse de nuevos conocimientos, que les permitan alfabetizarse, a fin de

fomentar el desarrollo de las competencias para el manejo de información.

- Se recomienda, que los docentes y estudiantes, se apropien de estas tecnologías, ya que se consideran fundamentales para los procesos educativos, que se llevan a cabo en los diferentes espacios de enseñanza y aprendizaje.
- Se recomienda a la Escuela de Educación, la creación de una línea de investigación, con respecto a esta área y enfocado en el desarrollo de investigación académica y manejo de información con el uso de las TIC.

REFERENCIAS

Area, M.; Gros, B. y Marzal, M. (2008). Alfabetizaciones y tecnologías de la información y la comunicación. Madrid: Síntesis.

Arias, F. G. (2006). El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica (5ta Edición ed.). Caracas, Venezuela: EPISTEME, C.A.

Argudín, Y. (2012). Educación basada en competencias: nociones y antecedentes. México: Trillas.

Altamar, M. (2011). Estrategias Didácticas que promuevan el uso de las TICs en el Liceo Bolivariano "Evelia Avilan de Pimentel". Recuperado de: <http://es.scribd.com/doc/36810790/POWER-POINT-LAS-TICS-EN-LA-EDUCACION-ESTRATEGIAS-DIDACTICAS#scribd>

Balestrini, M. (2006). Como se Elabora el proyecto de Investigación (Para estudios formulativos o explorativos, descriptivos, diagnóstico, evaluativos, formulación de hipótesis causales, experimentales y los proyectos factibles. Caracas, Venezuela. Editorial: Consultores Asociados, Servicio Editorial.

Bartolomé, A. (2002). Sociedad del conocimiento, sociedad de la información, escuela CTS. En López, F. (Dir.), Las tecnologías de la información y la comunicación en la escuela. (pp. 13-30). España: Graó / Laboratorio Educativo.

Barroso, J. (2007). La alfabetización tecnológica CTS. En Cabero, J. (Coord.), Tecnología educativa. (pp. 91-104). Madrid, España: McGraw-Hill.

Begoña, G y Contreras, D, (2006). La Alfabetización Digital y el Desarrollo de Competencias ciudadanas. Revista Iberoamericana de Educación, N.º 42. Recuperado de <http://www.rieoei.org/rie42a06.htm>.

Belloch, C. Diseño Instruccional. Universidad de Valencia. Recuperado de <http://www.uv.es/~bellochc/pedagogia/EVA4.pdf>

Beltrán, J, (2003). Estrategias de Aprendizaje. Revista de estudio N° 332. Universidad Complutense de Madrid.

Bernete, F, (2009). Usos de las TIC, Relaciones sociales y cambios en la socialización de las y los jóvenes. Revista Latinoamericana de Comunicación N° 6. Recuperado de.

http://xcesarmartinez.com/recursos/info1/lectura/relac_sociales.pdf.

Cabero, J. y Llorente, M. (2006) La rosa de los vientos. Dominios tecnológicos de las TIC por los estudiantes. España: Grupo de Investigación Didáctica. Universidad de Sevilla / Autores.

Castells, M. (1998).La era de la información, economía, sociedad y cultura. Entender nuestro mundo. Madrid: Alianza Editorial.

Castells, M. (2000). Globalización, sociedad y política en la era de la información. Madrid: Alianza Editorial.

Cortés, M e Iglesias M. (2004). Generalidades sobre la Metodología de la Investigación. México. Universidad Autónoma del Carmen. Recuperado de <http://www.unacar.mx/contenido/gaceta/ediciones/contenido2.pdf>

Díaz, F. y Hernández, G. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. México: McGraw-Hill.

García, M. (2013). Podcasting, una herramienta de aprendizaje para la docencia universitaria. El caso del ciberperiodico comunicando. Primera Revista Electrónica en América Latina Especializada en Comunicación. Recuperado de

http://www.razonypalabra.org.mx/N/N81/V81/19_IglesiasGonzalez_V81.pdf

Heller, E. (2008). Psicología del color, como actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili. Recuperado de <http://es.scribd.com/doc/101883150/Eva-Heller-Psicologia-del-color-como-actuan-los-colores-en-los-sentimientos-y-razon#scribd>.

Hurtado, J. (2003). El Proyecto de Investigación: Metodología de La Investigación Holística. Caracas, Venezuela. Ediciones: Quiron.

Izaskun (2005) ¿Cómo crear una web Docente de calidad. España. Editorial Gesbiblo, S.L.

Jordi, A. (2012). Competencia Digital. [Video]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=eAL5ZkhnBkE>.

Martínez, A. (2001). Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en la educación superior. Extramuros (14), 147-156

Martinez, E. y Zea, E. (2004). Estrategias de Enseñanza Basadas en un Enfoque Constructivista. Revista Ciencias de la Educación. Vol. 2. Nº 24. Valencia, Diciembre 2004.

McLujan, M. (1989). La aldea global. Transformaciones en la vida y los medios de comunicación mundiales en el siglo XXI. Barcelona, España: Editorial Gedisa.

Monereo, C. (2005). Internet y competencias básicas: aprender a colaborar, a comunicarse, a participar, a aprender. Barcelona, España: Graó.

Monereo, C. (2007) Monográfico sobre competencias básicas. Cuadernos de Pedagogía, 370, España: Graó.

Morales, O. (2003). Fundamentos de la Investigación Documental y La Monografía. Universidad de Los Andes: Venezuela.

Negroponte, N. (1995). Ser digital. Barcelona. España: Ediciones B, S.A.

Opina, D. (2008). ¿Qué es un ambiente virtual de aprendizaje? Medellín, Colombia. Recuperado de.

http://aprendeonline.udea.edu.co/banco/html/ambiente_virtual_de_aprendizaje/

Perkins, D. (1997). La Escuela Inteligente. Barcelona. Editorial: Gedisa.

Pineda, M. (2003). “La sociedad de la información como una sociedad en transición: caracterización, tendencias y paradojas”. Revista de Ciencias Sociales Nº 2: 252-270. Maracaibo: LUZ.

Pineda, M. (2005). “Sociedad de la Información, democratización de las comunicaciones y redefinición de las Políticas de Comunicación en América Latina, en la presente década”. Anuario ININCO, Vol. I (17):81-96: Caracas: ININCO/UCV

Pascual, M. (2008). “Internet. Mundo digital”. Informe Semanal. Madrid: RTVE, disponible en www.rtve.es. Consultado el 6 Diciembre 2008.

Polo, M. (2003). Aproximación a un modelo de diseño: ADITE. Docencia Universitaria. Caracas: Universidad Central de Venezuela.

Portal Educativo: Eduteka (2007). Competencia para Manejar Información (CMI). Recuperado del sitio de Internet Eduteka.

<http://www.eduteka.org/pdfdir/ModeloGavilan.pdf>

Portal Educativo: Eduteka (2008). Uso educativo de los blogs. Recuperado del sitio de Internet.

<http://www.eduteka.org/BlogsEducacion.php>

Portal Educativo: Eduteka (2010). Herramientas de Almacenamiento de Archivos en Línea. Recuperado del sitio de Internet Portal Educativo Eduteka <http://www.eduteka.org/AlmacenamientoEnLinea.php>

Ramírez, T. (2010). Como hacer un proyecto de investigación. Caracas: Editorial Panapo.

Ramírez, M. (2013). Competencias Docentes y Prácticas educativas abiertas en la Educación a Distancia. México. Editorial LuLu.

Rodríguez, M. (2004). La Teoría del Aprendizaje Significativo. Centro de Educación a Distancia (C.E.A.D.). C/ Pedro Suárez Hdez, s/n. C.P. nº 38009 Santa Cruz de Tenerife. España.

Rojas, Aída (2008). Cognición y Aprendizaje. Revista Ciencias de la Educación v.18 n.32 Valencia, recuperado de:

http://www2.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-59172008000200008&lng=es&nrm=i

Reusser, C. (2003). ¿Qué es la sociedad de la información? Revista Chilena de Derechos Informáticos. Nº 2. Facultad de Derecho de Universidad de Chile. Recuperado de:

<http://www.derechoinformatico.uchile.cl/index.php/RCHDI/article/viewArticle/10650/11378>.

Rosales, C. (2003). Criterios para una Evaluación Formativa. Madrid. Edición: Narcea.

Ruiz M. (2008) Las TIC, un reto para nuevos aprendizajes. España. Ediciones Narcea, s.a.

Sabino, C. (1992). El proceso de Investigación. Editorial: Panapo, Caracas.

Sánchez, M y Vega, J. (2002). Bibliotecas electrónicas, digitales y virtuales: tres entidades por definir. ACIMED v.10 n.6 Ciudad de La Habana.

Sánchez, S y Salamanca, A, (2013). Lectura crítica de estudios cualitativos. Revista Científica Nure Investigación nº 65. Departamento de Investigación de FUDEN. Madrid, España. Extraído de http://www.nureinvestigacion.es/formacion_metodologica_detalle.cfm?id_f_metodologica=80&modo=mas&FilaInicio=1&FilaFinal=6.

Sandin, M., (2003). Investigación cualitativa en educación: fundamentos y tradiciones. Madrid: McGrawhill.

Salinas, J. (2004). Innovación Docente y Uso de las TIC en la Enseñanza Universitaria. Recuperado de: <http://journals.uoc.edu/index.php/rusc/article/viewFile/v1n1-salinas/v1n1-salinas>.

Salinas, J. (2004). La Gestión de los Entornos Virtuales de Formación. Universidad de las Islas Baleares. Grupo de Tecnología Educativa. Recuperado de: http://gte.uib.es/pape/gte/sites/gte.uib.es.pape.gte/files/gestioEVEA_0.pdf

Salinas, J. (2009). Innovación educativa y TIC en el ámbito universitario: Entornos institucionales, sociales y personales de aprendizaje II Congreso Internacional de Educación a distancia y TIC. Lima. Recuperado de. <http://gte.uib.es/pape/gte/sites/gte.uib.es.pape.gte/files/Lima-salinas.pdf>. consultado el 2015-03-03

Spiro , R y Jehng , J (1990). La flexibilidad cognitiva , la instrucción de cceso aleatorio , y el hipertexto : Teoría y la tecnología para el recorrido no lineal y multidimensional de la materia compleja. En D. Nix Y RJ Spiro (Eds), Cognición , educación y multimedia (pp . 163-205) . Hillsdale , NJ: Erlbaum.

Suarez, C. (2003) Del aprendizaje en red a una red de aprendizaje, El Tintero, 3 (10) Universidad Virtual - ITESM. Disponible en: <http://www.ruv.itesm.mx/portal/infouv/boletines/tintero/articulos/cristobal.htm>

Toffler, A. (1980), La tercera ola. Bogotá: Ediciones Nacionales.

UNESCO. (1998). Conferencia Mundial Sobre la Educación Superior. Paris, Ediciones Unesco.

UNESCO. (2005). Hacia las sociedades del conocimiento. Ediciones Unesco.

ANEXOS



Universidad Central de Venezuela
Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Educación

“Competencias para la investigación académica y el manejo de información con el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación”

Cuestionario

**(Estudiantes de la U.E.N. “Ciudad Cuatricentenario”)
(Adaptado de Sequera, S, 2012; Corral, Y, 2010 y Arias, F, 2006)**

El presente instrumento tiene como finalidad recolectar información para el desarrollo de una investigación titulada **“Desarrollo de investigación académica y manejo de información con el uso de las (TIC)”**; cuyo Objetivo General es:

- **Diseñar una propuesta de entorno virtual de enseñanza y aprendizaje que promueva el desarrollo de competencias para la investigación académica y el manejo de información con el uso de las TIC.**

Nota: La información solicitada sólo se utilizará para fines académicos, garantizándose la total discreción con lo que usted suministre.

Datos Generales

(Marque con una “X” la opción que corresponda)

- 1) Género: M___ F ___
- 2) Edad: _____ años
- 3) Centro de estudios: _____

4) Grado de estudios: _____

Alfabetización tecnológica (Marque con "X" la opción que corresponda)

5) Tiene conocimiento acerca de los siguientes términos:

Competencias Tecnológicas	MARQUE CON UNA "X"	
	SI	NO
Sociedad de la Información		
Sociedad de Conocimiento		
Sociedad del Saber		
Sociedad Red		
Competencias Informacionales		
Aprender a Aprender		

Uso de herramientas tecnológicas en la escuela. (Marque con "X" la opción que corresponda).

6) ¿El colegio usa internet para dar información a los estudiantes?

SI ___ NO___

7) ¿El colegio dispone de laboratorios de computación?

SI ___ NO___

8) ¿El laboratorio del colegio está en funcionamiento?

SI ___ NO___

9) ¿Asignan tareas donde obligatoriamente debe usar una computadora con acceso a Internet?

SI ___ NO___

Componente operacional

10)- ¿Qué tiempo dedica usted a la búsqueda de información académica? (Marque con "X" la opción que corresponda).

Muy Alto (12 horas)	Alto (8 horas)	Regular (4 horas)	Bajo (1 hora)	Muy Bajo (no dedico tiempo a la investigación)

11) Según la respuesta anterior, indique que herramientas tecnológicas conoce y señale la frecuencia de uso.

Herramientas Tecnológicas	Conoce		Frecuencia de uso				
	Sí	No	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Rara vez	Nunca
Correo electrónico							
Listas electrónicas (Yahogroups, googlegroups, etc.)							
Chats							
Páginas Web							
Buscadores (Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome)							
Videoconferencias o Videollamadas (Skype, Line, Tango, otros).							
Sistemas o plataformas para la gestión de cursos en línea (Moodle, UCV Web, Webcity)							
Redes Sociales (Facebook, Twitter, Pinterest, Instagram, MySpace, Hi5.)							

Espacios para compartir videos Youtube, Vine, Google videos, Picassa)							
Herramientas para el trabajo colaborativo (Wikis, Google docs.)							

Herramientas Tecnológicas	Conoce		Frecuencia de uso				
	Sí	No	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Rara vez	Nunca
Dispositivos para almacenamiento de información (memorias USB, CD, DVD, otros)							
Herramientas para compartir y transferir archivos de gran tamaño (Wetransfer, Sendspace, Yousendit, otros)							
Bibliotecas y centros de documentación virtuales							

12) ¿Qué cantidad de tiempo utiliza en la computadora, para actividades no académicas?

Muy Alto (12 horas)	Alto (8 horas)	Regular (4 horas)	Bajo (1 hora)	Muy Bajo (no dedico tiempo a las actividades no académicas)

Conocimiento, uso de las TIC y aprendizaje colaborativo.

Dentro del proceso de búsqueda y selección de información:

13) ¿Qué criterios utiliza para seleccionar una fuente de información?

Criterios	Respuesta
Origen de la fuente	
Tipo de fuente	
Autor (es) de la fuente	
Actualidad de la fuente	
Otros (Especifique)	

14) El origen de la (s) fuente (s) de información es:

Origen	Respuesta
Bibliotecas	
Hemerotecas	
Centros de Documentación	
Internet	
Otros (Especifique)	

15) ¿Qué tipo de técnicas emplea para sistematizar las fuentes a utilizar en su investigación:

Técnicas	Respuesta	
	Si	No
Fichaje		
Elaboración de bases de datos físicas		
Hemeroteca		
Elaboración de bases de datos digitalizada		
Elaboración de un Blog		
Elaboración de una Wiki		
Otros (Especifique)		

Preguntas abiertas

16) De los procesos previos para realizar una investigación de corte académico, ¿Usted canaliza un plan de trabajo para extraer información confiable? Especifique cual y porque.

17) ¿Qué beneficios tiene el canalizar un plan de trabajo para extraer información confiable?

Habilidades relacionadas con competencias cognitivas y metacognitivas

18) ¿Sabe formular preguntas que identifiquen que información requiere buscar.

5	4	3	2	1
Siempre	Casi siempre	Algunas Veces	Muy pocas veces	Nunca

19) ¿Sabe usted ubicar fuentes de información adecuada y confiable.

5	4	3	2	1
Siempre	Casi siempre	Algunas Veces	Muy pocas veces	Nunca

20) ¿Sabe usted hallar dentro de las fuentes elegidas, la información necesaria.

5	4	3	2	1
Siempre	Casi siempre	Algunas Veces	Muy pocas veces	Nunca

21) ¿Puede clasificar y organizar la información para facilitar su análisis y síntesis.

5	4	3	2	1
Siempre	Casi siempre	Algunas Veces	Muy pocas veces	Nunca

22) ¿Logra resumir y extraer la idea principal de lo que lee?

5	4	3	2	1
Siempre	Casi siempre	Algunas Veces	Muy pocas veces	Nunca

23) ¿Sabe cómo volver a encontrar la información que extrae de Internet?

5	4	3	2	1
Siempre	Casi siempre	Algunas Veces	Muy pocas veces	Nunca

24) ¿Usa la técnica de copiado y pegado para cumplir con las asignaciones académicas?

5	4	3	2	1
Siempre	Casi siempre	Algunas Veces	Muy pocas veces	Nunca

25) ¿Redacta con sus propias palabras lo que lee en Internet?

5	4	3	2	1
Siempre	Casi siempre	Algunas Veces	Muy pocas veces	Nunca

26) ¿Cree que todo lo que está escrito en Internet es cierto?

5	4	3	2	1
Siempre	Casi siempre	Algunas Veces	Muy pocas veces	Nunca

Elaborado por: María Andreina Romero Rangel
Tutora: Sandra Sequera
Escuela de Educación UCV



Universidad Central de Venezuela
Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Educación



“Competencias para la investigación académica y el manejo de información con el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación”

Validación de Instrumento

(Adaptado de Sequera, S, 2012; Corral, Y, 2010 y Arias, F, 2006)

Nombre de experto: _____

Fecha: _____

La presente tiene por finalidad, solicitar su colaboración para determinar la validez del instrumento de recolección de datos, a ser aplicado en el Trabajo Especial de Grado, titulado **“Desarrollo de investigación académica y manejo de información con el uso de las (TIC)”**.

A continuación, preguntas de validación.

12) Considera usted que la aplicación del instrumento guarda relación con el Trabajo de Investigación:

a) SI__ NO__

13) Las instrucciones en el cuestionario son:

a) Adecuadas____ Inadecuadas____

b) Suficientes____ Escasas____

c) Claras____ Confusas____

14) Las preguntas formuladas son:

- a) Coherentes ___
- b) Medianamente coherentes ____
- c) Incoherentes ___

15) Con respecto a la redacción de las preguntas, estas:

Se entienden con facilidad_____

Son confusas_____

Son repetitivas_____

Poseen un lenguaje muy técnico_____

¿Cuál(es) modificaría y cómo?

16) ¿Considera que el diseño de las preguntas, darán respuesta a la información que se desea recolectar?

a) SI__ NO__

17) El contenido inmerso en cada pregunta maneja tópicos compatibles con el tema tecnológico de una manera:

a) Apropiaada ___ b) Inapropiaada ___

18) ¿Qué opinión logra el cuestionario en general?

Bueno_____

Regular_____

Deficiente_____

Comentarios generales:



**Universidad Central de Venezuela
Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Educación**



“Competencias para la investigación académica y el manejo de información con el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación”

**Validación de la Propuesta
(Logroño, 2010 y Uets, 2006)**

Nombre de experto: _____

Profesión: _____

Fecha: _____

El presente instrumento, tiene por finalidad, solicitar su colaboración para determinar la validez de la propuesta de entorno virtual, correspondiente al Trabajo Especial de Grado, titulado “**Desarrollo de investigación académica y manejo de información con el uso de las (TIC)**”, el cual tiene como objetivo general:

- “Diseñar una propuesta de entorno virtual de enseñanza y aprendizaje que promueva el desarrollo de competencias para la investigación académica y el manejo de información con el uso de las TIC, dirigido a estudiantes del 1er año de bachillerato en la U.E.N "Ciudad Cuatricentenaria"

Preguntas de validación

1) Considera usted, que la propuesta de entorno virtual de enseñanza y aprendizaje, guarda relación con el Trabajo de Investigación de forma:

- a) Clara _____ Confusa _____
- b) Completa _____ Incompleta _____
- c) Larga _____ Corta _____

2) ¿ Para el mejoramiento de la problemática, el contenido es:

- a) Adecuado _____ Inadecuado _____
- b) Suficiente _____ Escaso _____
- c) Claro _____ Confuso _____

3) ¿Considera que la propuesta tiene una estructura?

- a) En orden lógico _____
- b) Medianamente ordenada _____
- c) En desorden _____
- d) ¿Cuál(es) modificaría y por qué?

4) Los componentes y subcomponentes establecidos:

- a) Se entienden con facilidad _____
- b) Son confusos _____
- c) Son repetitivos _____
- d) Poseen un lenguaje muy técnico _____
- e) ¿Cuál(es) modificaría y cómo?

5) Las estrategias cognoscitivas aplicadas en la propuesta son:

- a) Adecuadas _____ Inadecuadas _____
- b) Suficientes _____ Escasas _____

c) Claras _____ Confusas _____

6) Diseño Instruccional:

Los componentes expuestos en el Diseño Instruccional, están definidos de manera:					
Aspectos	Muy adecuado (5)	Adecuado (4)	Medianamente adecuando (3)	Poco adecuado (2)	Nada adecuado (1)
Propósito					
Contenido					
Método					
Estrategia					
Medio a utilizar					
Competencia					
Evaluación					

7) ¿El diseño de un blog, es viable para el desarrollo de competencias en el manejo de información?

a) Si _____ No _____

8) Herramientas de apoyo:

Las herramientas dispuestas en el entorno virtual, son:					
Aspectos	Muy adecuado (5)	Adecuado (4)	Medianamente adecuando (3)	Poco adecuado (2)	Nada adecuado (1)
Twitter					
Podcast					
Etiquetas					
Biblioteca digital					
Video educativos					
Archivos multimedia					

Contenidos curados					
Portales académicos					
Enlaces institucionales					
Contenidos compartidos					
Enlaces revistas de interés					
Sesiones de chat pedagógico					
Disco duro virtual					
Cursos en línea					

9) El lenguaje utilizado en la propuesta es:

a) Adecuado____ Inadecuado____

b) Suficiente____ Escaso____

10) ¿Qué opinión logra la propuesta en general?

Buena____

Regular____

Deficiente____

11) Comentarios generales:
