

**LA UTILIZACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA
COMUNICACIÓN (TIC'S), FAVORECEN EL AFIANZAMIENTO DE LOS
VALORES HUMANOS EN LOS ESTUDIANTES DE DÉCIMO GRADO, BAJO
UN ENFOQUE CONSTRUCCIONISTA.**

Sergio Rodríguez Uribe.

Trabajo de grado para optar al título de:

**Magister en Tecnología Educativa y
Medios Innovadores para la Educación**

Mtro. Felipe Jesús Monroy Íñiguez
Asesor tutor

Dr. José I. Icaza
Asesor titular

TECNOLÓGICO DE MONTERREY
Escuela de Graduados en Educación
Monterrey, Nuevo León. México

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BUCARAMANGA
Facultad de Educación
Bucaramanga, Santander. Colombia

2013

Índice

1. Capítulo 1 Planteamiento del Problema.....	1
1.1 Antecedentes.....	1
1.2 Enfoque construccionista.....	3
1.3 Ejemplo de apoyo de las TIC´s al enfoque construccionista.....	4
1.4 TIC´s en Educación.....	6
1.5 Planteamiento del problema.....	8
1.5.1 Objetivos de Investigación.....	10
1.6 Justificación.....	11
1.7 Limitaciones del estudio.....	12
2. Capítulo 2 Marco teórico.....	19
2.1 Las TIC´s en la sociedad.....	19
2.2 Aspectos de la Globalización.....	26
2.2.1 Efectos de la Globalización.....	30
2.2.2 Antecedentes de la Globalización.....	32
2.2.3 Influencia de la Globalización en la economía mundial.....	33
2.2.4 Influencia de la Globalización en las sociedades, culturas y educación.....	36
2.3 La globalización y la educación.....	42
2.4 Los valores humanos.....	52
2.5 Constructivismo.....	58
2.6 Construccionismo.....	63

2.7 Ejemplos de programas sobre valores.....	67
3. Capítulo 3. Metodología.....	71
3.1 Enfoque metodológico.....	71
3.2 Diseño de la investigación.....	73
3.3 Población y muestra.....	74
3.4 Marco contextual.....	77
3.5 Instrumentos y recolección de datos.....	78
3.5.1 Guion Entrevista para profesores.....	79
3.5.2 Test de personalidad.....	79
3.5.3 Cuestionario sobre la utilización del Glogster y el Blog.....	80
3.5.4 Constructivismo y observación participante.....	81
3.6 Prueba piloto.....	82
3.7 Procedimiento en la aplicación De instrumentos.....	84
3.8 Análisis de datos.....	86
3.9 Validez.....	87
3.10 Presentación de resultados.....	88
3.11 Aspectos éticos.....	88
4. Capítulo 4. Análisis de Resultados.....	90
4.1 Cuestionario-entrevista aplicado a los docentes	92
4.2 Cuadro de valores creado por los estudiantes.....	101
4.3 Test de personalidad.....	102
4.4 Cuestionario sobre la utilización del Glogster y el Blog.....	107
4.5 Apropriación y aplicación del modelo construccionistas.....	120

4.6 Comparación de la teoría con los hallazgos encontrados.....	123
5. Capítulo 5. Conclusiones.....	124
5.1 Los valores.....	126
5.2 Alfabetización digital de los docentes.....	128
5.3 Construccinismo.....	129
5.4 Coherencia del enfoque construccionista.....	130
5.5 Herramientas Tecnológicas (TIC).....	130
5.6 Utilización de las TIC´s en los valores.....	132
5.7 Futuras investigaciones.....	133
 Apéndices	
A: Guión De Entrevista Para Profesores.....	136
B: Test de personalidad para Alumnos.....	138
C: Encuesta sobre la elaboración del Glogster y el Blog.....	140
D: Carta consentimiento del rector de la Institución Educativa Santa Rosalía....	142
E: Guión de observación.....	143
F: Carta de validez de los instrumentos.....	144
G: Crear un Blog y un Glogster.....	145
H: Currículum viate.....	146
Listado de referencias.....	147

Agradecimientos:

- Gracias a Dios, que durante le transcurso de la maestría guió mi camino para el desarrollo y cumplimiento de cada una de las actividades.
- Gracias a mis padres por su amor y comprensión en los momentos que los necesite.
- Gracias a mis amigos que me apoyaron y colaboraron cuando necesite resolver inquietudes de algún tema.
- Gracias a mi pareja por entenderme en los momentos difíciles, sacrificar parte de su tiempo y por trasnocharse colaborándome en lo que necesitaba.
- Gracias a mi tutor Felipe Monroy por su disposición y colaboración en todo el desarrollo de la investigación.
- Gracias al doctor José I. Icaza por los comentarios y observaciones para el desarrollo de la investigación.
- Gracias a la Institución Educativa Santa Rosalía por permitirme realizar la investigación.
- Gracias a los estudiantes de décimo grado por su participación en cada una de las actividades.
- Gracias a cada una de las personas que por razones de formato no me alcanza para nombrarlas, pero que siempre estuvieron ayudándome y aportando en esta investigación.

.....Seguimos en este largo camino.

**La utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's),
favorecen el afianzamiento de los valores humanos en los estudiantes de décimo
grado, bajo un enfoque construccionista.**

Resumen

La investigación que se presenta en estos cinco capítulos, hacen referencia a la aplicación de Tecnologías de la Información y la comunicación (TIC's) para el afianzamiento de los valores humanos en los estudiantes de décimo grado, bajo un enfoque pedagógico construccionista, en el primer capítulo se mencionan los antecedentes sobre la pérdida de los valores en la sociedad actual, la pregunta de investigación, los objetivos, el contexto donde se desarrolla, la muestra y las limitaciones presentadas para llevar a cabo la investigación. En el segundo capítulo se presentan los aportes sobre los valores humanos en la sociedad, las referencias teóricas que sustentan el desarrollo de la investigación, describiendo las teorías constructivistas y construccionistas que sirven de enfoque para la investigación. En el tercer capítulo se seleccionan los instrumentos que se aplicaran para la recolección de datos y la metodología a utilizar de acuerdo a la investigación cualitativa; posteriormente en el cuarto capítulo se realiza un análisis de los datos obtenidos en la aplicación de los resultados, presentándolos en formas de tablas y graficas. Finalmente en el capítulo cinco se confrontan estos hallazgos con las teorías propuestas en el capítulo dos con el fin de corroborar o diferir sobre los fundamentos de los diversos autores.

Capítulo 1 Planteamiento del Problema

En este primer capítulo se presentan los argumentos relevantes que justifican la importancia en términos científicos y prácticos del tema que se estudió y de los cuales se formuló un problema de investigación. Los apartados de este capítulo son: antecedentes, planteamiento del problema, objetivos de investigación, justificación y limitaciones de estudio.

También se mencionaran algunos conceptos como: el construccionismo, los objetos digitales, las TIC's en la educación y la pérdida de los valores en la actual sociedad, con el objetivo de ubicar la problemática a indagar dentro del contexto de estudio propuesto y determinar algunas de las características a tener en cuenta en el desarrollo de la investigación.

1.1 Antecedentes

La vida de nuestra sociedad postmoderna no parece promover una vida feliz, sino una vida cómoda aunque no parezca tener sentido. Las exigencias de este nuevo mundo llevan a un conflicto interior en el ser humano, entre el significado real de los valores y su realización dentro de una máquina social opresora; cuestiones sobre: ¿cómo alcanzar el éxito sin irrespetar al otro?, ¿cómo lograr un status social sin destruir al compañero?, ¿qué valorar realmente, si la familia o los bienes materiales?, son debates internos que viven las personas y que en muchas ocasiones por tener un vacío de valores o por no tener un reforzamiento positivo de ellos han contribuido a que esta sociedad se convierta en un escenario de violencia y de intolerancia. Se podría decir que guiarse en el mundo de los valores es tan complicado y difícil como recorrer las metrópolis de Tokio o

Nueva York, porque los valores han entrado a ser realidades divergentes y contradictorias perdiendo el verdadero sentido auténtico y genuino de las palabras.

Las transformaciones económicas, sociales y culturales que el mundo experimenta en este nuevo siglo y que afectan de manera particular a América Latina, plantean una serie de exigencias a la educación en cualquier nivel (Martínez, 2006).

Situaciones como el irrespeto con los compañeros de clase y con los docentes, la falta de sentido de colaboración con el otro, la falta de solidaridad, la violencia verbal y en algunos casos física; además el no respetar los derechos humanos, sumado al maltrato recibido en el seno del hogar, entre otros, han llevado a que se traten de buscar estrategias para contrarrestar estas dificultades presentadas en el contexto educativo (Martínez, 2006).

La complejidad en el rescate de los valores de los estudiantes de estos centros de formación es abordable desde planteamientos científico-epistemológicos flexibles, que justifican la utilización de diseños e instrumentos de investigación variados, como corresponde a la diversidad de estratos socio-económicos y convivencia familiar de los alumnos en estudio. Es importante anotar que las familias de las que proceden los estudiantes, en su gran mayoría, presentan problemas de violencia intrafamiliar, la cual a su vez es inculcada en los jóvenes educandos y transmitida en las aulas de clase (Martínez, 2006).

Desafortunadamente, la Institución Educativa Santa Rosalía ubicada en zona rural del municipio de Palermo departamento del Huila y perteneciente al país de Colombia, no es ajena a estos problemas; por ejemplo, el núcleo familiar carece en su gran mayoría de la figura paterna, las carencias de las necesidades básicas son frecuentes, la

estabilidad laboral de los padres no es garantizada, la cantidad de hijos supera los recursos para ofrecerles una calidad de vida adecuada, la formación académica de los padres no supera la primaria y en muchas ocasiones deben internar a los hijos en la institución porque no cuentan con el tiempo y los recursos para atenderlos.

Teniendo en cuenta lo anterior expuesto, la Institución Educativa Santa Rosalía, dentro de su Plan de Orientación Estudiantil (POE), pretende dar soluciones a algunas problemáticas presentadas en los estudiantes para mejorar la calidad de vida de la comunidad, crear un ambiente familiar y escolar adecuado en todos los aspectos relacionados con la sana convivencia, la salud, el bienestar, la educación sexual, las relaciones interpersonales y el rendimiento académico. La institución está comprometida con el desarrollo integral del estudiante, fortaleciendo el aspecto académico y el aspecto axiológico por medio de actividades de integración tales como jornadas deportivas, bazares bailables (“*jean day*”), convivencias y celebraciones de actos culturales. Así, las evaluaciones de un estudiante contemplan el ser, el saber y el saber hacer.

1.2 Enfoque construccionista.

La investigación se desarrolla bajo el enfoque construccionista, teoría desarrollada por Seymour Papert del instituto Tecnológico de Massachussetts y la cual está basada en la teoría constructivista del psicólogo suizo Jean Piaget (1896-1990) quien postuló: que se favorece y estimula la construcción del conocimiento por medio de la inclusión de materiales de aprendizaje en las clases, ofreciendo al estudiante herramientas que le permitan desarrollar procedimientos para resolver situaciones problemáticas; lo cual implica que las ideas se modifiquen y siga aprendiendo.

Como referencia se tiene que Papert, en los años 70, después de observar cómo un grupo de estudiantes se comprometió semana tras semana en la realización de figuras de jabón en las clases de arte, se cuestionó por qué esto mismo no sucedía en las clases de matemáticas y empezó a pensar en la creación de mejores materiales de aprendizaje; desarrollando un lenguaje de programación llamado Logo que permitía usar las matemáticas como material de construcción para crear diseños, animaciones, música, juegos y simulaciones en la computadora (Aarón, 1993).

La teoría del construccionismo afirma que el aprendizaje se desarrolla mejor cuando los estudiantes se comprometen en la construcción de un producto significativo, tal como un castillo de arena, un poema, una máquina, un programa o una canción. También se logra un mejor ambiente de aprendizaje cuando se maximizan tres aspectos: la escogencia, diversidad, y afinidad: 1) la escogencia se determina como lo que realmente desea aprender el estudiante, 2) la diversidad son las destrezas y estilos de aprendizaje del estudiante, 3) la afinidad se relaciona con lo acogedor y el acoplamiento del estudiante con el ambiente de aprendizaje, además de la empatía con los compañeros de clase. El enfoque construccionista está orientado a la creación y compartición de objetos por parte de los estudiantes, con el objeto de que ellos generen sus propias conclusiones por medio de la experimentación creativa, que le permitan comprender y entender los problemas de una manera práctica (Aarón, 1993).

1.3 Ejemplo de apoyo de las TIC's para el fortalecimiento de valores utilizando el construccionismo.

Como ejemplo de constructivismo (con algunos aspectos construccionistas) utilizando las TIC's se encuentra el software educativo "Cuando el che era Ernestito",

empleado en la formación de valores en los niños y adolescentes de la escuela primaria “Mártires del 9 de Abril” y el joven club de computación del municipio de Sagua la Grande de Cuba. Se pretendió atender las dificultades presentadas en las escuelas, relacionadas con la formación de valores morales tanto en niños como en adolescentes de una forma atractiva y novedosa. Con el software no solo se enseña a los estudiantes aspectos de la vida del Che, sino que se propicia el aprendizaje significativo y por descubrimiento, potencializando la iniciativa y la creatividad por medio de actividades didácticas (Martínez 2006).

Martínez (2006) nos indica que este software se fundamentó en su carácter educativo, instructivo y formativo; facilitando el acercamiento a las nuevas tecnologías tanto a los docentes como a los estudiantes, promoviendo la autonomía, el ser protagonista del aprendizaje y la estimulación de la creatividad. El software hace una retrospectiva de la vida del Che describiendo cómo los padres y en general la familia contribuyó en su formación, convirtiéndolo en un joven con muchas virtudes y valores positivos.

La utilización de este software propone descubrir e interiorizar los valores que luego se irán trabajando y socializando, siendo sometidos al análisis y discusión con la guía del docente, quien debe conocer el objetivo propuesto. Entre los valores que se desean afianzar se encuentra la honestidad en el estudio que tuvo el Che, la responsabilidad ante cualquier tarea, la caballerosidad ante las niñas, la laboriosidad para desarrollar un trabajo en casa, el colectivismo y la solidaridad que tuvo el Che durante la Guerra Civil española, su humanismo al decidirse ser médico y el compartir con los otros (Martínez, 2006).

Esté ejemplo es muy importante para el enfoque construccionista que se desarrolló en esta investigación: la utilización de un personaje representativo en la comunidad cubana como el Che, quien por medio de una buena conducta se convierte en un ejemplo positivo a seguir para el fortalecimiento de los valores; y además con la implementación de las TIC`s en diversas actividades, se logra que el estudiante refuerce los valores, mientras construye, desarrolla y comparte materiales referentes al tema. Esto último es lo que distingue al enfoque construccionista sobre el constructivista puro.

Del ejemplo anterior se evidencia que las TIC`s han logrado que la relación de estudiante-maestro-conocimiento deje de ser rígida y separada por un tablero, ubicando en la actualidad al estudiante como centro del proceso educativo, haciéndolo parte fundamental de su aprendizaje. La computadora debe ser una herramienta para ayudar a trabajar al estudiante con su mente, representando y transmitiendo conocimiento para que el educando pueda apropiarse de él.

1.4 TIC`s en Educación.

Dentro de las herramientas incluidas en las TIC`s se encuentran los software educativos como la aplicación “Cuando el che era Ernestito” que se describe anteriormente; estos software educativos facilitan al estudiante el logro de un objetivo educativo, lo motiva, facilita la atención a los materiales de aprendizaje, ofrece constantes retroalimentaciones y corrige los posibles errores de aprendizaje, permitiendo así la evaluación continua y enfatizando el proceso de investigación, ya que busca información, relaciona conocimientos, obtiene conclusiones y difunde la información.

Como lo menciona (Cabero 2007, p.42), en la utilización de las TIC`s se ha visto como el estudiante desarrolla ciertas habilidades frente al uso de las nuevas tecnológicas.

El estudiante del futuro tendrá que poseer diferentes competencias básicas para aprender conocimientos nuevos, desaprender conocimientos adquiridos y ya no válidos por las transformaciones del mundo científico y re aprender los nuevos conocimientos que se vayan generando. De esta forma se crean nuevas capacidades en el estudiante como es la responsabilidad frente al aprendizaje, ser auto dirigido, trabajar de manera continua con intensidad y perseverancia, actuar con iniciativa, trabajar con métodos (objetivos, tareas, fases y tiempos), buscar causas y efectos; usar estrategias de ensayo y error, elaborar hipótesis y verificarlas (investigar), usar técnicas de aprendizaje (repetitivas, elaborativas, explorativas y metacognitivas), pensar críticamente, actuar con reflexión, ser creativo y estar dispuesto al cambio.

Pero no solo el estudiante debe desarrollar estas capacidades, también el docente quien orienta las actividades debe adquirir una serie de habilidades como la capacidad investigativa, ser autocrítico, ser un facilitador del aprendizaje por medio de la construcción de una fuente de información de consulta sin ser esta la única, asesorar en el uso de recursos (herramientas tecnológicas, instrumentos informáticos y medios de comunicación electrónicos), como también en el soporte técnico (instalación, virus, configuración de programas, etc.).

Una cualidad importante que ofrecen las TIC`s en la educación es el mejoramiento de un ambiente de aprendizaje, ya que con la reducción de costos en la compra de equipos de cómputo, se pueden desarrollar a muy bajo precio estrategias de aprendizaje activas, basadas en la teoría constructivista donde el estudiante construye su conocimiento más rápidamente y mas sólidamente.

La utilización de las TIC`s hacen que la educación llegue a más personas y de manera personal y fácil, ganando el alumno, el docente y la sociedad; siempre teniendo en cuenta que éstas son un medio para conseguir algo y que por sí solas el beneficio no sería completo. Es por esto que combinándolas con la teoría constructivista se puede llegar a crear un verdadero conocimiento mediante la realización de objetos digitales que le permitan al estudiante afianzar no solo sus capacidades técnicas, sino sus sentimientos, principios y valores morales.

Las TIC`s son el medio más eficiente y novedoso para la construcción del conocimiento, amplificando cuatro grandes recursos como la colaboración: que elimina las fronteras y permite compartir información por igual a todos; la comunicación: que ofrece en tiempo asincrónico y sincrónico una interacción confiable y buena entre los actores; el análisis: la capacidad de auto reflexión sobre una serie de preguntas propuestas y la creatividad: que por medio de programas específicos se encargan de dar las herramientas para la creación de materiales.

1.5 Planteamiento del problema de investigación.

Las TIC`s permiten que los estudiantes presenten una interacción más alta que cuando reciben una clase tradicional, desarrollando la creatividad, la capacidad de investigar, motivando la participación en la realización de las actividades académicas y creando un aprendizaje significativo. Se quiere aprovechar estas ventajas para afianzar los valores que son una expresión de la sociedad en la que fueron creados y que en la actualidad se han ido perdiendo en gran parte por la crisis social, que convirtió a los valores en valores de mercado que no distinguen lo bueno de lo malo y lo justo de lo injusto.

La racionalidad económica ha disminuido la humanización y ha dejado a un lado el sentimiento. Ya todo es cuantificable y parece que nada tiene valor si no es útil para el mercado. Se necesita fomentar en los estudiantes valores que realmente le den una razón a sus vidas, tomando como referencia la cultura, la cual acepta como valiosos los conceptos de amistad, justicia, paz, amor, solidaridad, fraternidad y comprensión.

La familia es el entorno adecuado para la apropiación de los valores, ya que es la parte más significativa para el niño en los primeros años de vida, y son los padres los encargados de generar refuerzos positivos o negativos para la construcción de la personalidad del niño y de su comportamiento. Pero ante la falta de una figura paterna y materna se incrementa la agresividad y la violencia.

Barudy (1998) describe las consecuencias que sufren los niños por la carencia en el trato con los padres o el abandono por parte de estos: aislamiento social, autoestima baja, trastornos del apego, dependencia y desconfianza social, comportamientos agresivos, tristeza y ansiedad crónica, depresión etc.

Por lo anterior se evidencia que los valores nacen en la familia y en edades más juveniles se deben reforzar por medio de la experiencia. Conocer el significado de un valor por si solo no basta; como ejemplo, la tolerancia no se alcanzaría sin realizar modelos de conducta tolerantes. Esto quiere decir que la propuesta de un valor debe hacerse en un contexto práctico, de aceptación mutua y complicidad entre educador y educando.

Para los estudiantes del grado décimo de la Institución Educativa Santa Rosalía estas crisis de valores esta presente. La falta de una buena convivencia interpersonal, las relaciones conflictivas que se presentan entre los alumnos, la irresponsabilidad en las

actividades académicas, la desunión como grupo, el mal vocabulario que emplean con palabras agrestes, el irrespeto por los docentes y administrativos han generado una preocupación sobre el ambiente de aprendizaje donde se desarrollan las clases ya que los docentes presentan serias dificultades para el desarrollo de los temas y el cumplimiento de las actividades. Desde esta perspectiva surgió la siguiente formulación problemática de este trabajo de investigación.

Pregunta de investigación:

¿Cómo la utilización de las Tecnologías de la Información y la comunicación (TIC's), favorecen el afianzamiento de los valores humanos en los estudiantes de décimo grado, bajo un enfoque constructorista?

1.5.1 Objetivos de Investigación.

Objetivo General: Conocer de que manera la utilización de las Tecnologías de la información y la comunicación (TIC's), contribuyen al fortalecimiento y desarrollo de valores en los alumnos del grados décimo de la Institución Educativa Santa Rosalía, afianzando así la sana convivencia y la armonía en el aula de clase.

Objetivos Específicos:

- Determinar las variedades de conductas inadecuadas y valores de convivencia a través de diversos instrumentos para que los docentes puedan tener herramientas efectivas para apoyar a los alumnos.
- Establecer las causas de conductas de comportamiento inadecuadas de los estudiantes del décimo grado de la Institución Educativa Santa Rosalía para establecer estrategias de enseñanza que ayuden a eliminarlas.

- Fomentar la convivencia democrática y respetuosa con la diversidad y el medio ambiente a través del uso de un software interactivo para fortalecer sus valores.
- Diseñar actividades con el apoyo de las TIC`s que fomenten un ambiente de trabajo favorable para que los alumnos logren fortalecer sus valores.

1.6 Justificación

La tecnología digital en su relación con la educación permite el uso de la computadora de dos formas: la informática y la construcción de conocimiento; en la primera su función consiste en la transmisión y recepción de información; en la segunda mediante la interacción con la tecnología se realizan procesos de análisis crítico de la información, la reflexión y la confrontación de experiencias vividas con ideas y conceptos ya adquiridos. Sin embargo la construcción de conocimiento y la informática no han estado equilibradas, porque se esta desarrollando más la vertiente de la informática, haciendo que la construcción de conocimiento pase a un segundo plano y cometiendo el error de no darle el uso adecuado a la informática; esta debería explotar y facilitar un medio expresivo para la creación. Por medio de la construcción de objetos digitales se espera lograr que los estudiantes formen conocimientos y les permitan pensar sobre el reforzamiento de sus valores mientras construyen un objeto en particular.

Pero ¿qué es un objeto digital? un objeto digital es cualquier elemento que pueda ser representado en forma digital en un computador, como ejemplos pueden ser videos, materiales multimedia, páginas Web, entre otros; lo interesante visto desde el

construccionismo de Papert es que el estudiante cree estos objetos, los comparta y se retroalimenten con ellos.

Pitti, Curto y Moreno (2010), afirman que existen tres tipos de entidades que se pueden desarrollar en el enfoque construccionista y son: los objetos que ayudan a pensar al estudiante, las entidades públicas que son las construcciones que se pueden mostrar, discutir, exhibir, examinar y probar; los micromundos en los cuales se espera que el estudiante explore alternativas, pruebe hipótesis y descubra hechos que son verdad en relación con ese mundo.

Con esta investigación se buscó que los estudiantes utilicen estos tres tipos de entidades y que así mismo recurrieran a la informática no como un medio de recepción de información sino como una experiencia de creación, logrando que alcancen un ambiente de aprendizaje afín, para las buenas relaciones con sus compañeros, docentes y directivos. Realizando una reflexión de las causas que se han presentado ya en los últimos dos años, se ha hecho notoria la actitud de altanería, irrespeto y mal comportamiento tanto dentro como fuera del aula de clases. De esta forma con la aplicación de las TIC's en las clases se buscó generar espacios y orientar temas de reforzamiento de los valores para la sana convivencia.

1.7 Limitaciones del estudio

Limitaciones espaciales

Las siguientes estadísticas, datos, porcentajes e información presentados fueron obtenidos del Plan de Orientación Estudiantil (POE) de la Institución Educativa Santa Rosalía, proyecto encargado de realizar la clasificación de la población estudiantil y

abordar las problemáticas de los estudiantes tanto intra-personales como inter-personales.

La institución Educativa Santa Rosalía Aprobado por Resolución No 001908 del 5 Noviembre de 2002, Numero de Identificación Tributario 813.004.126-7 se encuentra ubicada en una zona rural de Palermo Huila entre los corregimientos Paraguay y el Carmen; siendo ampliamente conocida por ser una zona minera (explotación del mármol) y cafetera, con una temperatura de 22° C y una altura de 1900 metros. Cuenta con 18 sedes de primaria y dos sedes principales de secundaria donde se imparten clases de 6° a 11°. Para el caso de la investigación se llevó a cabo en la sede Dorado donde se imparte el grado décimo.

Hasta el momento el colegio es académico porque no se ha logrado consolidar la técnica por falta de acuerdos con la comunidad, la alcaldía del municipio y el Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA); la gran mayoría de la población estudiantil es de estrato social uno y se compone de hijos de trabajadores de las minas y de los cultivos de café.

Toda la Institución Educativa Santa Rosalía pertenece a las Inspecciones del Paraguay y el Carmen y está conformada por 18 sedes de primaria que se encuentran ubicadas a lo largo de estas inspecciones. Las sedes son: Sede principal: 01. Dorado, 02. Lindosa, 03. Aleluyas, 04. Versalles, 05. El Jordán, 06. La lupa, 07. Alto Versalles, 08. El Vergel, 09. Bajo San Pedro, 10. Alto San Pedro, 11. El Mirador, 12. El Carmen, 13. Las Juntas, 14. Alto Pinares, 15. El Roble, 16. Dos Quebradas, 17. La Castellana, 18. Brisas del Carmen.

Los estudiantes del centro poblado (las dos sedes principales) el Dorado y Lindosa de la Institución Educativa Santa Rosalía, en su totalidad suman 267 y se encuentran distribuidos en las dos sedes que llevan los mismos nombres desde el grado académico de sexto a once. Las edades de los estudiantes pertenecientes a los grados comprendidos de sexto a once oscilan entre los 10 a 20 años en el nivel académico de básica secundaria y media académica, edades correspondientes al nivel escolar; el género predominante en toda la secundaria básica y media es el masculino, teniendo un 53% de la población escolar y el femenino un 47%.

El nivel socioeconómico de las familias a las cuales pertenecen los estudiantes está entre nivel uno y nivel dos. El 59% es nivel uno y el restante 41% es nivel socioeconómico dos, lo cual presenta familias en condiciones de pobreza y con pocas capacidades económicas, evento que puede incidir en el desarrollo escolar y emocional de los estudiantes, entre otros muchos factores que se pueden asociar a estos aspectos del desarrollo.

En la tabla 6 se ilustra el porcentaje de la cantidad de hijos que conforman las familias de la población escolar, datos que fueron extraídos del Plan de Orientación Estudiantil (POE), y que evidencia un gran número de hijos por hogar. Haciendo más difícil el cubrimiento de las necesidades básicas de los niños y jóvenes.

Tabla 6.

Resultados de la recolección de datos de hijos por familia, pertenecientes a la población escolar de la institución educativa Santa Rosalía, elaboración docente encargado del POE, marzo de 2012.

Numero de hijos por familia	Porcentaje de hijos por hogar
Más de ocho	8%
Siete	4%
Seis	8%
Cinco	13%
Cuatro	24%
Tres	22%
Dos	17%
Uno	4%

El gran número de personas que conforman los hogares de los estudiantes y sumándole el nivel socioeconómico al que pertenecen hacen que la situación y el diario vivir de muchos de los alumnos sean aspectos que desfavorecen en la educación de cada uno de ellos.

Siendo la familia la parte más importante de la sociedad y donde se inicia la educación, los buenos principios y en sí el buen ejemplo, observamos que en la Institución Educativa Santa Rosalía el 63% de los estudiantes vive con ambos padres (papá y mamá), el 32% vive con sólo uno de los dos: en su mayoría viven con la mamá y el 5% de los estudiantes no vive con ninguno de los padres y viven con algún familiar. En la mayoría de estudiantes que viven con los dos padres, se facilita que la autoestima sea más alta, observando que estos estudiantes se diferencian del resto de los demás compañeros al relacionarse con los amigos y en su rendimiento académico ya que gozan

con la compañía y el apoyo de los dos padres, como lo soportan las estadísticas del Plan de Orientación Estudiantil (POE) de la institución educativa Santa Rosalía.

Para el caso de la investigación la población de trabajo incluyó a todos los estudiantes del décimo grado, quienes reciben clases en la sede El Dorado y en su totalidad suman 26 estudiantes. Dicho grupo oscila entre los 15 y 17 años de edad considerando los alumnos que asisten regularmente a clases, que en general son 24 ya que de lo contrario la inasistencia podría haber afectado o alterado los resultados del proyecto. Asimismo se tomó en cuenta a alumnos con problemas de disciplina que mostrasen falta de valores.

El investigador se encuentra laborando en la Institución Educativa Santa Rosalía y tuvo acceso al contexto donde reciben las clases los estudiantes del décimo grado; por conocer sus comportamientos en el aula desde hace tres años. Además se contó con el permiso de la administración escolar.

Limitaciones temporales

La investigación se desarrolló en un lapso de tiempo de 4 meses y se llevó a cabo con una intensidad semanal de 8 horas desde el momento de la definición del problema hasta la presentación de los resultados, pasando por el trabajo de campo. Las actividades ajenas a la investigación por parte del investigador son de 30 horas semanales por lo que es un indicador a tomar en cuenta. Los horarios de clases de la Institución Educativa Santa Rosalía son también tomados en cuenta para el desarrollo de la investigación.

Limitaciones de la muestra.

Los estudiantes seleccionados para la muestra, son de la región rural y por ende el acceso a computadores y a internet lo deben realizar en las horas de clase. Por este

motivo fue difícil que ellos pudieran llegar a avanzar en la realización de las actividades en horas extra clase. Sus conocimientos en aplicaciones tecnológicas son pocas debido a que solo se instaló el internet satelital en el año 2011; sin embargo, son jóvenes con muchos deseos de aprender sobre informática y tecnología.

Limitaciones Científicas

El contexto donde se desenvuelve el investigador y el contexto de la problemática estudiada están limitadas por abarcar dos sedes principales de la Institución separadas 3 kilómetros, el grupo propuesto para el trabajo se encuentra en la sede El Dorado, donde el acceso a internet es limitado a las horas académicas.

Los estudiantes viven en veredas lejanas, sin la posibilidad de ingresar a internet en horas extra clase, haciendo difícil realizar algún tipo de trabajo referente a las actividades propuestas para el desarrollo de la investigación en horas no académicas. Para el desarrollo de las actividades los estudiantes debieron compartir un equipo por pareja, ya que no es suficiente la cantidad para el estudiantado; sin embargo, esto pudo ser una oportunidad para mejorar las relaciones interpersonales.

Se contó con el acceso al salón de informática y acceso a internet en la institución con 16 equipos conectados y con características de hardware que soportan Windows XP y 7, para así instalar las aplicaciones respectivas; las cuales por ser de libre licenciamiento no tienen restricciones para su instalación y de esta forma se realizó las actividades propuestas con los estudiantes.

Limitaciones Técnicas

Gracias a los recursos que ha gestionado la institución, en las dos sedes principales se cuenta con dos salas de cómputo, con aproximadamente 16 computadores por sala y

con una conexión a internet satelital en una de ellas, la cual es administrada por la empresa Indatel y se espera para final de año 2013 la instalación de la conexión satelital en la otra sala de informática. Dentro de los proyectos del gobierno se encuentra capacitar a los docentes en el manejo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC`s), para lograr que todos los docentes puedan utilizar estas herramientas en el desarrollo de las clases.

La conectividad por ser satelital no es la más óptima y su velocidad no es cien por ciento la mejor para la descarga y carga de videos, imágenes, audios; así como el ingreso a las aplicaciones que dependan de internet, por esta razón el desarrollo de las actividades fue un poco más larga de la que se podría llevar a cabo con una conexión banda ancha. En algunas ocasiones el acceso a las páginas no se podía efectuar por la falta de algunos complementos de los navegadores y por intentar acceder todos a una misma página lo cual pudo presentar problemas de bloqueo o de lentitud al ingresar. La cantidad de computadores fue insuficiente para la muestra seleccionada; por tal razón hubo momentos en que debían compartir o esperar que se desocupara un computador.

Capítulo 2. Marco teórico

En este capítulo se presentan las más importantes referencias que se analizaron al momento del presente estudio. Para las fuentes de información se consideraron libros especializados, artículos de investigación de publicaciones arbitradas, artículos de revistas académicas electrónicas, entre otras. Se muestra como deben entenderse los conceptos y sus relaciones que se sustraen de la teoría para entender la problemática que se plantea y tratar de dar una respuesta a la pregunta de investigación. Al final se constituyen las principales ideas que justifican el estudio.

Se exponen temas como las aportaciones de las TIC`s en la sociedad, globalización, la globalización y la educación, los valores humanos, el constructivismo, el construccionismo y unos ejemplos referentes a programas que se han implementado para la reflexión de los valores universales apoyados con el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC´s).

2.1 Las TIC´s en la sociedad.

Aznar Díaz, I. e Hinojo Lucena, F. J. (2000) señalan que el creciente desarrollo tecnológico, considerado como el “cuarto poder”, diferenciándose de los tres poderes (Ejecutivo, Legislativo y Judicial), expuesto por el filósofo francés Montesquie en su obra “El espíritu de las Leyes”, trae consigo un impacto en todos los niveles de la vida diaria; surgiendo defensores (tecnófilos) y retractores (tecnófobos) de los nuevos cambios que han condicionado la cotidianidad.

Dentro de los aspectos positivos se pueden destacar la posibilidad de acceder a la información actualizada casi que en tiempo real y desde cualquier punto del planeta

eliminando fronteras. En el ámbito educativo y formativo, hacer más cómoda y personalizada la enseñanza por medio de las aulas virtuales a través de internet, teniendo en cuenta las características particulares de cada usuario. Por otra parte se están creando efectos no tan favorables como el detrimento de las relaciones interpersonales causadas por el aislamiento de algunas personas que se conectan a internet todo el día, la frialdad causada por las relaciones virtuales por no existir contacto directo; en especial en la enseñanza docente-estudiante, la pérdida de identidad por asumir modelos o estereotipos que no pertenecen a su contexto, superponiendo en la escala de valores el interés económico por encima de la persona. Estos hechos son un reflejo de un siglo XXI con grandes progresos pero también con una creciente oleada de violencia y destrucción.

Estas reflexiones plantean cómo abordar los nuevos retos de una educación adecuada, que enseñe además de utilizar los medios tecnológicos para tener acceso a la información, a reflexionar sobre la sociedad de una manera crítica y racional; a generar un conocimiento significativo ajustado a la realidad a partir de los datos recibidos. Todo esto con el fin de pasar de una “Sociedad de la Información” a una “Sociedad del Conocimiento”. Según Mercé Gisbet en Aznar Díaz, I. e Hinojo Lucena, F. J. (2000); datos secuenciados y ordenados en conocimientos, aproximaciones a la realidad, aplicando para ello el uso crítico, racional y reflexivo de la información global difundida por todos los medios.

Por otra parte, tiene también relevancia destacar el impacto de las TIC's en el ámbito de la ética, cuestionándose los alcances de responsabilidad personal y social en el uso de la tecnología por el hombre. Atentados terroristas, estafas por internet, proliferación de programas espías, etc., son suficientes motivos para ser conscientes que

uno de los peligros de la tecnología proviene de carencias morales, y no de limitaciones de infraestructura tecnológica; planteando la aplicación de los medios tecnológicos desde un punto de vista ético.

Aunque la premisa de: el desarrollo tecnológico y científico es neutral, desde un punto de vista moral, ya que la moralidad solo es aplicado a los actos humanos y no al conocimiento o a los instrumentos tecnológicos; la crisis en la que se encuentra este mundo globalizado clama por una ética en común, sin tener en cuenta condicionamientos culturales específicos, considerando temas como: la vulnerabilidad y limitación personal y colectiva, el mejoramiento de las condiciones de vida de los demás, el valor de la identidad y la cultura ajena como fuente de afirmación de la nuestra, la responsabilidad de preservar el patrimonio de las generaciones futuras, y el respeto a la dignidad y los derechos de la persona.

Es por estas situaciones que la educación debe adaptarse a demandas formativo-culturales, desvinculándose de las metodologías de enseñanza tradicionales y abriéndole paso a las teorías cognitivas del aprendizaje, como el construccionismo que propuso el profesor Seymour Papert exponiendo que con el uso de TIC's y a través de vivencias cotidianas, favorables entre la persona e interacción con los medios, se le da un papel más activo, autónomo y participativo al estudiante, adquiriendo interés en su uso y dominio.

Los valores éticos se encuentran en el objetivo de la acción educativa; la introducción de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación ha significado un nuevo espacio educativo dentro de los procesos de aprendizaje, que plantea nuevas reglas, nuevos roles, en definitiva un espacio para aprender. Las

tecnologías ofrecen un marco de aprendizaje en el cual las personas se sumergen, con emociones, sentimientos y objetivos por realizar. Esta educación en valores también es una realidad en el nuevo espacio virtual y el reto ahora es constituir espacios virtuales de aprendizaje que propicien actos de convivencia ética (Duart, 2003).

Aun no se han designado palabras propias para estos entornos virtuales y se usan palabras conocidas para explicarlas como aula virtual, campus virtual, realidad virtual, etc. Sin embargo estos significados conducen a entender que la virtualidad es un espacio creativo, estableciendo una forma de relación entre el espacio y el tiempo; superando estas barreras y siendo asequibles desde perspectivas hasta ahora desconocidas. La virtualidad, concretada en espacios de interacción la forman seres humanos capaces de sentir y de manifestarse valorativamente, es decir sujetos éticos, que se comunican, interactúan e intercambian información. La forma de actuar de las personas en la virtualidad es semejante a la que se desarrolla en cualquier otro espacio de la vida, ya que la virtualidad de por sí no hace diferentes a las personas (Duart, 2003).

El marco referencial cambia en la virtualidad, configura un nuevo espacio en que las formas de comunicarse, las costumbres, los estilos de vida no serán los mismos. Ahora bien no podemos decir que existe una ética nueva en internet, porque los valores, la moral continúan siendo la misma pues forma parte de las personas, y en todo caso lo que cambia son las formas de manifestación y de expresión, conduciendo a nuevas posibilidades comunicativas y relacionales (Duart, 2003).

Debido a la presencia ética en la virtualidad y que esta no es distinta por encontrarse en un nuevo espacio, es posible hablar de educar en valores en internet, ya que es una forma de relación social en el universo relacional que no se puede obviar. Al

igual que la escuela que ofrece marcos por los cuales se pueden vivenciar las sensaciones y emociones, internet también puede establecer entornos en los que sea posible aprender, de la misma forma que en las instituciones tradicionales; estos entornos también deben fomentar la creación de espacios de valoración en los que el intercambio de sensaciones, emociones y vivencias sean posibles (Duart, 2003).

Los entornos virtuales no cubren en su totalidad la formación de un niño. Son importantes las vivencias en la socialización que se dan en la escuela presencial, pero si es de destacar la complementariedad que ofrece internet y sus posibilidades de creación de espacios virtuales de relación; aceptar estos espacios es darles la oportunidad a los estudiantes de aprovechar el máximo potencial de la sociedad de la información y del conocimiento (Duart, 2003).

Los entornos virtuales deben dar respuestas a las necesidades de sus miembros y deben responder al contexto donde se encuentran, sus finalidades educativas, el currículo con el que se trabaja, las características y necesidades formativas de las personas que lo integran, tal como ocurre en los entornos presenciales. Sin embargo para los tecnólogos que crean estos entornos no es tan claro, ya que consideran que a más tecnología más posibilidades, sin entender que la tecnología no es un fin sino un medio para alcanzar los objetivos de aprendizaje. Los entornos virtuales son una relación entre lo que el colectivo expone y lo que la institución que lo crea pretende, es una relación de aprendizaje ético a través de la cual se construye un espacio de valoración axiológica (Duart, 2003).

La educación a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's) es posible. Si en internet somos capaces de crear espacios como los

mencionados anteriormente, está claro que estos espacios pueden producirse y generar vivencias, emociones y relaciones sociales. Si esto ocurre entonces hay educación y al existir educación hay educación en valores, ya que no es posible educar sin valores. Quizás por esto el valor más importante que tienen las TIC's es la capacidad de dar respuesta a la realidad cambiante, de incentivar la construcción de espacios de diálogo y de entendimiento mas allá de las culturas inmediatas a las que pertenecemos, de manifestar la identidad en un mundo global, en el mundo de internet y en el que cada uno debe tener su propio espacio (Duart, 2003).

La tecnología brinda los espacios y oportunidades para interactuar con otras personas, en el caso de la educación: los estudiantes tiene la oportunidad de trabajar colaborativamente y de realizar una interacción más personalizada con el profesor, en la educación tradicional el profesor evalúa al estudiante en un único momento sin la posibilidad de realizar una asesoría o detectar posibles errores que este cometiendo el estudiante en el desarrollo de las actividades, con la aplicación de las tecnologías estas comunicaciones pueden ser más eficientes eliminando las barreras espacio y tiempo que están presentes en la educación tradicional (Hine, 2011).

Como ejemplo de estas limitaciones de espacio y tiempo se tiene un salón de clases de cuarenta estudiantes, por más que el docente quisiera hacer participar a todos y tener un dialogo uno a uno no lo lograría, sin embargo si se incluyen espacios virtuales como los foros que son asincrónicos, seria más fácil hacer un comentario, compartir inquietudes y que el docente vuelva sobre algo que tal vez paso inadvertido (Hine, 2011).

Sin embargo la inclusión de la tecnología en el salón de clases debe estar sujeta a varias variables: la administración de los colegios deben permitir al docente la libertad para que utilice estas tecnologías y ofrecerle soporte técnico sensible a la necesidad del profesor, se debe pensar no solo en la pedagogía, ni solo en la tecnología, sino también en la institución frente a la tecnología. Otro aspecto a tener en cuenta es lo que realmente se vaya a realizar con la tecnología, no se trata simplemente de tener la tecnología como el remplazo de los libros de consulta o de almacenaje de datos tradicionales, se trata de realizar con ella procesos creativos, espacios de discusión y espacios en los que se pueda realizar las propias historias de vida (Hine, 2011).

Se debe partir de dos pasos que son la habilidad para manipular la tecnología: para crear una historia se necesita saber usar el idioma, saber por ejemplo subir una foto, elegir la aplicación más adecuada, etc., es ahí donde el currículum surge como un almacén de conocimiento, luego esta la historia creativa formando un circuito de conocimientos y habilidades que permiten usar un nuevo tipo de ambiente de aprendizaje (Hine, 2011).

La selección de la tecnología también es un aspecto importante para el desarrollo exitoso de un ambiente de aprendizaje, esta clasificación debe hacerse de acuerdo a los conocimientos previos de los estudiantes, sus contextos y hasta su constitución física, por ejemplo no será igual el rendimiento de un niño de ocho años digitando en un teclado que está diseñado para personas de edades mayores, tampoco los contextos son los mismos, no se puede aplicar herramientas que requieran conexión a internet en zonas rurales donde no existe tal acceso y mucho menos se podría utilizar aplicaciones

complejas sin determinar los conocimientos previos del estudiante, porque ocurriría una posible frustración hacia lo que está aprendiendo (Hine, 2011).

El rol del profesor también es un aspecto importante ya que es un orientador que proporciona la estructura y la dirección: los estudiantes están produciendo y el profesor está ahí para animarlos, ofrecerles retroalimentación y desafiándolos a profundizar en los contenidos, propiciando espacios de reflexión donde no solo se trata de reproducir lo que se encuentra en las wikipedias, sino facilitar la propia crítica de los contenidos (Hine, 2011).

2.2 Aspectos de la Globalización

La Globalización es un fenómeno que a pesar de existir desde hace muchos siglos, en la actualidad se ha expandido y aplicado, gracias a las tecnologías de la información y la comunicación (TIC's); que mediante el internet, las comunicaciones satelitales y el acceso masificado a la tecnología, ha roto paradigmas de fronteras en tiempo y espacio; permitiendo la unificación de personas ubicadas en diferentes contextos y pertenecientes a distintas sociedades, culturas y religiones.

La globalización rompió barreras de espacio y tiempo y favoreciendo el surgimiento de la sociedad de la información gracias a la masificación de la tecnología, esto creó una economía que no depende de la productividad, del capital, de los recursos naturales, sino de la aplicación de los conocimientos e información a la gestión, producción y distribución tanto de los procesos como de los productos. Lo anterior propone que la información se desarrolla a un ritmo acelerado desde una postura reflexiva y le da la posibilidad de crear una sociedad de la información centrada en la persona, incluyente y orientada al desarrollo, en la que todos pueden crear, utilizar y

compartir la información y el conocimiento, de esta forma las personas, las comunidades y los pueblos puedan mejorar su desarrollo sostenible (Martínez, 2009).

Nunca antes se había hablado de economía global la cual se trata de estrategias centrales y estrategias que funcionan en tiempo real, con el apoyo de las telecomunicaciones, los sistemas de información, la microelectrónica y el transporte basado en sistemas informáticos (Carnay, 1999).

No solo las TIC's han roto las barreras espaciales y temporales, sino que han creado un tercer entorno diferente al de la naturaleza y de la ciudad, transformando profundamente las sociedades, irrumpiendo en los ámbitos locales y domésticos, esta llamada globalización telemática o electrónica, presenta el reto de construir y adaptar el entorno digital a diferentes escenarios sociales en los que los seres humanos interactúan (económico, lingüístico, cívicos, sociales educativos, etc.), y es en este espacio donde esta emergiendo la sociedad de la información y el conocimiento (Echeverria, 2002).

El tercer entorno llamado telépolis no esta constituido exclusivamente por internet, sino por un conjunto de tecnologías como los teléfonos móviles, el dinero electrónico, las redes telemáticas (abiertas, cerradas, descentralizadas y centralizadas), la multimedia, los videojuegos y la realidad virtual, que en interacción construyen este entorno digital; en conclusión el tercer entorno esta constituido por todos los ordenadores y periféricos conectadas a diversas redes telemáticas (Echeverria, 2002).

La globalización electrónica no solo implica un cambio tecnológico, sino también una transformación material, mental, social y cultural, no se trata de un medio de información y comunicación, es un espacio para la acción y la interrelación entre las personas a través de las TIC's. La globalización electrónica también da lugar a la

cibercultura, diversas lenguas y culturas pueden adaptarse al espacio electrónico, sin perjuicio que para ello tenga que transformarse, permitiendo la multiculturalidad y el plurilingüismo. Pero también corre el peligro de convertirse en un espacio colonizado y monolingüístico, donde se adopten costumbres, tendencias y modas de otros lugares que no pertenecen al contexto real, por ejemplo la influencia de las costumbres norteamericanas y su gastronomía llamada coloquialmente “comida chatarra” esta siendo ampliamente difundida y adapta a otras regiones; para evitar situaciones similares se requieren acciones sociales y políticas que orienten el buen desarrollo del espacio electrónico (Echeverria, 2002).

La globalización digital modifica profundamente las actividades sociales y humanas: las guerras (ciberguerras), la bolsa de valores (interconexión, dinero electrónico, transferencias), los bancos (banca móvil), el comercio y consumo (teleconsumo, hipermercados virtuales), la educación (e-learning, b-learning), la política y el derecho (supranacionalidad, leyes transnacionales), la delincuencia (hacker, cracker), las comunicaciones (telecomunicaciones), el ocio (teleocio, los chat en internet), Etc. De las TIC´s es imprescindible para poder ver, oír e intervenir en el tercer entorno. Los problemas planteados por la emergencia de la globalización digital son transversales porque afectan a las diversas sociedades y dentro de cada sociedad cada actividad social y humana (Echeverria, 2002).

Dos de las principales bases de la globalización digital son la información y la innovación y ambas a su vez son fuertemente dependientes del conocimiento, en la actualidad los movimientos masivos de capital depende de la información, las comunicaciones y el conocimiento en mercados globales, todo esto es posible gracias a

que el conocimiento es altamente móvil y portátil, prestándose fácilmente a la globalización (Carnay, 1999).

Considerando la sociedad de la información y desde el punto de vista educativo, se presenta el entorno digital, que se incorpora aceleradamente por el uso indiscriminado de las nuevas tecnologías, pensando incluso en una innovación educativa creciente. Sin embargo este uso exagerado obedece a las necesidades de sobrevivir en el nuevo entorno globalizador, en el que las personas se van sumergiendo a pasos agigantados, muy por el contrario el termino innovar desde el punto de vista educativo requiere para el docente bastante formación, rigor y trabajo colaborativo, para enseñarle al estudiante a hacer y no a como hacer y de esta forma generar un dinamismo que pretenda alcanzar la sociedad del conocimiento desde la sociedad de la información (Martínez, 2009).

La sociedad digital, señalando que es global, ha permitido que diferentes disciplinas que tradicionalmente se han desarrollado por separado converjan, permitan la interactividad entre ellas, la cooperación, el dialogo, sin jerarquías, ni limites de movilidad y por ultimo dando lugar a la cuna de la realidad virtual (Martínez, 2009).

La globalización digital también ha traído una nueva forma de escritura y publicación, la escritura electrónica basada en la digitalización, la informatización, el hipertexto, la multimedia y por ultimo la iconografía digital. A través de diferentes periféricos es posible la digitalización del idioma público y del privado, entendiéndose como publico aquel idioma que es generalizado en internet y esta visible para cualquier persona, por el contrario el idioma privado es referido a aquel que se presentan en las tertulias, los correos electrónicos, archivos personales, la firma electrónica, la encriptación y la autenticación de datos. Es decir que en este entorno digital es posible

escribir el habla, los textos, los sonidos, las imágenes, las formulas, los números y los datos, todo ello independiente del sistema de signos que cada cultura pueda utilizar para hablar o escribir (Echeverria, 2002).

Quizás esta escritura digital sea uno de los aspectos más importantes que ha generado la globalización, terminando en una alfabetización digital, donde es necesario poseer una serie de nuevas competencias lingüísticas, que es preciso aprender y practicar competentemente si se quiere expresar eficientemente en el entorno digital. Este desafío es global y universal, porque afecta a todas las lenguas, por estas razón es importante que los gobiernos promuevan la formación de la enseñanza electrónica e impulsar la existencia de los escenarios digitales donde las lenguas electrónicas puedan ser practicadas con soltura (Echeverria, 2002).

2.2.1 Efectos de la Globalización.

Hoy el mundo es un lugar muy pequeño, la globalización empezó con el avance en las tecnologías de la información y la comunicación, y con la liberación económica; por esto suele asociarse a estos dos temas. Económicamente, se define como un fenómeno en el cual los mercados y las producciones nacionales están interrelacionados por un comercio más dinámico y un mayor movimiento de dinero, información y tecnología. Los efectos tanto positivos como negativos que puedan desatarse en una región afectaran de forma simultánea a todo el mundo, gracias a la interconexión que ofrecen la redes telemáticas,

Nuestro mundo está cada vez más interrelacionado: las personas y las mercancías se trasladan con mayor facilidad, mientras que la información circula de manera rápida y en todas las direcciones. Es posible ver como situaciones que se presentan en unos

países pueda influenciar de forma directa a otros que se encuentran distantes. Como ejemplo se observan tres situaciones que se presentaron en noviembre de 1996: las políticas inadecuadas en la regulación y vigilancia de las instituciones financieras de Japón; el tsunami en el este asiático, que produjo el derrumbe de Corea del Sur; unidos a la profunda crisis en Rusia, que se padece en todo el mundo. Los analistas no se explican cómo estos países que eran los considerados “tigres asiáticos” puedan caer después de ser los consentidos en víctimas de la globalización. La internacionalización de los derechos humanos se evidencio con la negación de inmunidad por los magistrados de la inglesa Cámara de Londres al dictador Pinochet por delitos de lesa humanidad cometidos dentro de Chile y de este para otros países, determinado que el principio de soberanía absoluta es incompatible con la necesidad de justicia y reparación (Kung, 2009).

El huracán Mitch arrasó con varios países de centro América. Honduras y Nicaragua fueron dos de los países más pobres y afectados con la pérdida de millares de personas, tierras y cultivos, Retrocedieron veinte años. La comunicación directa y en tiempo real permitió conocer los alcances y la devastación que trajo esta tragedia, despertando la solidaridad en países como los europeos; el envió de alimentos y la condonación de la deuda externa (casos de España y Cuba con Nicaragua, y de Francia con Honduras y Nicaragua) (Kung, 2009).

La velocidad de la interacción y de la comunicación planetaria en diversas vías, logran que problemas financieros como los de Japón se conviertan en problemas de todos, que los crímenes de un dictador cometidas durante un régimen en un país, afecten la escala de valores del mundo y que las imágenes de los cataclismos y de los efectos de

un huracán conmuevan a toda la humanidad. Estamos viviendo lo que ya es familiar para todos “la era de la globalización” (Kung, 2009).

2.2.2 Antecedentes de la Globalización.

La globalización no es un tema nuevo; tiene antecedentes remotos y distintas manifestaciones históricas. La modernidad y la modernización son su antesala y su expresión. Se puede decir que el descubrimiento de América Latina es el máximo proceso de globalización del planeta, porque amplió el espacio físico y altero la conciencia del tiempo histórico. El encuentro del indio con el europeo, la conquista y la colonización española, las revoluciones independistas, la importación de capitales y hábitos de consumo, las políticas migratorias, fueron expresiones de modernidad y globalización (Caride, 2004).

Ferrer, A. (1998) citado en Caride, J. A. (2004), afirmó que América Latina es la región del mundo donde más profundamente ha impactado la globalización, y que la persistencia del subdesarrollo latinoamericano en los albores del próximo milenio sugiere que, en el largo plazo han prevalecido las malas sobre las buenas respuestas al dilema del desarrollo en el mundo global.

Caride, J. A. (2004), menciona que la globalización hoy día es concebida como un proceso vertiginoso de cambios que afectan la relación entre países, como integrantes de una sociedad planetaria, que se expresa en tres dimensiones:

- Económica: concentración del capital en trasnacionales, predominio del capital especulativo sobre el productivo, libre circulación de bienes y servicios, surgimiento de industrias inteligentes, geopolítica que expresa un nuevo balance del poder político en la esfera internacional y la consideración de la

globalización como la parte económica del proceso de universalización y mundialización de la vida.

- Globalización cultural: predominio de culturas asociadas a internet, tanto positivas como negativas.
- Empresas transnacionales: estas empresas son responsables ante los accionistas y no ante los estados donde se originan, ni ante los países donde se expanden; Estas empresas terminan por determinar el valor de la moneda de un país.
- Falta de política para decisiones en el ámbito mundial: existe un déficit en la capacidad política que afectan la humanidad, la gobernabilidad ya no puede restringirse únicamente a nivel nacional.

El concepto de globalización supuso que todos los cambios son interdependientes; la información, el aumento de comercio mundial, redes financieras internacionales, surgimiento de economías asiáticas y la hegemonía norteamericana se debía asumir esta globalización en bloque, sin posibilidad de seleccionar sus partes. La Globalización es un fenómeno inédito, destinado a ser regido por las megacorporaciones y los mercados financieros globalizados; estos actores adoptan las decisiones, fuera de los espacios nacionales.

2.2.3 Influencia de la Globalización en la economía mundial.

La globalización sería el resultado deseado del progreso científico y del liberalismo económico, en la Globalización todo lo que ayude al progreso se debe fortalecer y todo lo que afecte negativamente se debe combatir. Para mencionar los casos negativos la globalización ha causado una apertura mayor en la brecha de entre

naciones ricas y pobres como lo expresa el Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD): en América latina, el 10% más rico ha incrementado sus ingresos treinta veces que los más pobres de la escala social (Ball y Hofstetter, 2002).

En julio de 1998 se celebró la asamblea de la Conferencia Episcopal Latinoamericana (CELAM) en Tegucigalpa, Honduras. Los obispos católicos denunciaron que en latinoamericana el 24% de personas viven con menos de un dólar, la baja calidad de vida, la falta de servicios básicos y la falta de desempleo se establece un cuadro de pobreza integral que alcanza muy altos porcentajes de población en la mayoría de los países de la región. En Argentina el 20% más rico se lleva el 29,5% de los ingresos, mientras que el 20% más pobre solo el 4,3%, en Chile el 57,1% del ingreso nacional es absorbido por el 20% más rico y solo el 3,9% de los ingresos corresponden al 20% más pobre, en México cifras divulgadas en 1998 indican que el número de pobres extremos llegó a 26 millones, aumentando el 53% respecto a 1994, en Colombia en el año 2002 se incrementó el desempleo a 22% con respecto a 1994 que fue el 8%, en Venezuela el desempleo aumentó del 7% al 18% desde 1993 hasta el 2003; demostrando que América latina es la región con la peor distribución del ingreso y la mayor concentración de riqueza (Ball y Hofstetter, 2002) .

Sen, A (1998) citada por Chaves, J. A. (1999) expresó “la economía moderna ha sido sustancialmente empobrecida por la distancia creciente entre economía y ética”. Esto indica que el facilismo se aceptó y difundió, siguiendo un desarrollo similar al sudeste asiático el cual forma parte de una opción global de la economía que propende por un modelo en el que los seres humanos buscan maximizar su interés personal.

Mayor, F (1998) citado por Caride, J. A. (2004), en ese entonces director de general de la Unesco, subrayó en abril de 1998 en el contexto del encuentro de la Unión Interplanetaria Mundial en Namibia, que: la globalización es una política impuesta y desprovista de valores indispensables de la libertad, justicia, y solidaridad. Es una trampa que busca beneficiar a los individuos económicamente poderosos, pero que olvida a los más pobres. Lo que se impulsa es la conformación de democracias de mercado y política sin fundamento moral. Se está instalando una ley del más fuerte, militar, económica y comercialmente, basada en la libertad pero sin incluir la igualdad.

Según Caride, J. A. (2004) el informe a la Unesco sobre la educación como prioridad fue expuesta por la comisión de educación para el siglo XXI, donde considera a la educación como una herramienta esencial para ayudar a los pueblos a enfrentarse a la globalización y las repercusiones que esta puede tener. También se puede utilizar como un instrumento potenciador de los cambios económicos, sociales y culturales que se deberán llevar a cabo para asumir los procesos de interdependencia que caracterizan el siglo XXI. El mayor acceso a la educación contribuirá al individuo a una comprensión de su propio mundo y de los demás, a un mejor alcance del conocimiento y al desarrollo de actitudes, competencias y destrezas que son necesarias para convivir en armonía y aprender a ser y a desarrollarse en un modo cada vez más complejo.

En América Latina, la presente década ha sido fructífera en materia de aportes institucionales y acuerdos políticos que evidencia la importancia que los gobiernos y los organismos internacionales le han dado a la educación en el crecimiento y el desarrollo socioeconómico de los países de la región. Los jefes de estado, los

empresarios, medios de comunicación asignan hoy prioridad a la educación en América Latina y el Caribe (Caride, 2004).

Los estados han debido asumir la negociación de la inserción económica, cultural y política de sus países en el nuevo orden global, filtrar y negociar hacia dentro los impactos redistributivos de la globalización sobre los diversos grupos domésticos. En ambos contextos la educación se convierte en una herramienta fundamental. La educación se está convirtiendo en la prioridad tanto en la mente, la palabra y la acción de los dirigentes, que invierten cada vez más en influencia política y capacidad técnica para la revitalización de los sistemas educacionales, la educación cada vez más es percibida como el catalizador del desarrollo (Caride, 2004).

2.2.4 Influencia de la Globalización en las sociedades, culturas y educación.

Con la globalización, se ha expandido las comunicaciones en red y una nueva sociedad está emergiendo al lado de la sociedad real. Se trata de la sociedad virtual, su territorio es el ciberespacio y su tiempo es el tiempo virtual. No solo la sociedad virtual está surgiendo, también surgen disciplinas académicas dedicadas a su estudio como lo es la ciberantropología y la proliferación de eventos académicos dedicados a discutir su naturaleza y la implicación que tendrá su expansión sobre los distintos órdenes sociales (Kung, 2009).

Pero al igual que la sociedad real la virtual también tiene sus características, como por ejemplo ella carece de fronteras y las naciones no son un referente decisivo, sin embargo las potencialidades de la sociedad virtual pueden ser apoyadas o bloqueadas, de acuerdo a las políticas adoptadas por los gobiernos de la sociedad real. Hoy el término de ciudadano en la virtualidad es conocido como Netizens, son sujetos sociales

que tienen derechos cívicos que deben ser defendidos frente al Estado, el cual pretende recortarlos como una manera de defender su monopolio sobre los medios simbólicos de control social. Por esto no es extraño que el ciberespacio se haya convertido en una lucha social y que las relaciones entre la sociedad real y la virtual sean profundamente contradictorias (Kung, 2009).

Tal vez la sociedad virtual es intangible, sin ningún átomo de materialidad, formadas por bits y código de máquina, pero las consecuencias que tiene sobre la dinámica del mundo real despiertan todo tipo de sentimientos como desconfianza, esperanza, entusiasmo, etc. El concepto de ciberespacio provoca cambios en las concepciones de tiempo y espacio, su aceleración es igualmente compatible con la del tiempo social en este periodo de profundos cambios que vive la humanidad (Kung, 2009).

Dentro de los futuros posibles encontramos las escuelas del ciberespacio las cuales no distinguen entre colegios privados o públicos, demuestran que no existen diferencias significativas entre los niños de los estratos sociales ricos y los de los pobres en la habilidad para navegar por las redes de información. La mayor limitación para estos últimos se encuentra en la falta de conocimiento de otros idiomas, sin embargo cada vez surgen páginas web en diferentes idiomas buscando un mayor acceso a la información por parte de los sectores más marginados de la sociedad (Kung, 2009).

En Colombia en el 2010 el acceso a internet aumento en un 44%, es decir que unos 4, 384,000 Colombianos se conectaron a la red. Los celulares y los portátiles ayudaron a esta masificación, señalo el ministro de las TIC`s Diego Molano. El incremento en la cobertura también fue aplicado a los colegios oficiales con entidades proveedoras de

servicio como Compartel e Indatel, permitiendo a los colegios crear su propia página web y a los estudiantes buscar información complementaria para sus clases y la posibilidad de realizar proyectos en conjunto con estudiantes de otros países, el correo electrónico ha permitido hacer amistades por correspondencia entre personas de diversas nacionalidades convirtiéndose en un recurso indirectamente formidable para el refuerzo de las clases de idiomas. Ya no solo el manejo de entornos como los videojuegos es la prioridad de los jóvenes, las redes sociales han despertado un interés y se han fomentado intercambios estudiantiles promovidos por la red; el país con más índices de estas actividades es Estados Unidos, se espera que esta iniciativa se acogida por los países latinoamericanos y se estructuren acuerdos en materia de intercambios estudiantiles (Kung, 2009).

Un elemento que refuerza la idea del uso de las tecnologías es la reducción de la edad frente el acceso a redes; GSMA y el Instituto de Investigación la Sociedad Móvil de NTT están estudiando el incremento del uso de teléfonos móviles por niños de edades entre 8 y 18 años, la investigación arroja hasta hora que el 69% de los niños usan teléfonos móviles, el 80% de los niños con teléfonos móviles poseen un dispositivo nuevo, 73% de los niños que usan internet en el móvil usan redes sociales, 40% de los niños acceden a internet desde su móvil y 19% de los niños tienen sus perfiles en las redes sociales completamente públicos. Este estudio se realizo en 3528 parejas de niños y padres en Egipto, Japón, India y Paraguay en el año 2011 (Martínez, 2003).

Frente a estas dinámicas de estandarización o diferenciación, la producción de sentido colectivo es por decirlo una caja de pandora. A pesar que la idea de interactuar con personas de distintos países es buena, también se pueden presentar contras frente a

este tema ya que la influencia de ciertas culturas urbanas de otros países europeos o de oriente están marcando las tendencias de estilo de vida de los jóvenes. En una investigación señala que en la capital Colombiana esta situación se está evidenciando con la aparición de las nuevas subculturas o tribus urbanas, que salieron a las calles para unirse a las manifestaciones de vieja data como los Skin Head (cabeza rapada), los Punk y los Metaleros, agrupaciones que surgieron en los ochenta y noventa. Los de hoy son los Patilludos, los sopaipillas, los Faranduleros, las Lolitas, los Hipsters y los Emos (Forero, 2012).

A diferencia de la poderosa influencia anarquista de las antiguas tribus, las de hoy están inspiradas en las redes sociales, el reguetón, la música alternativa y la cultura japonesa. Así los Sopaipillas, que nacieron en Chile y reciben su nombre por una arepa muy popular en ese país, adoran el reguetón y se visten como sus cantantes favoritos, los Patilludos son jóvenes rapados con largas patillas que usan ropa ancha; ambas comparten los mismos lugares y suelen frecuentar bares de reguetón y música crossover (Forero, 2012).

Otra manifestación ligada al reguetón son los farandurelos o pokemones que reciben su nombre por un programa de televisión (anime) llamado Pokemon, reciben el nombre de farandurelos por ser seguidores de los últimos chismes de farándula nacional e internacional, en especial los acontecimientos de Hollywood. Este grupo es fanático de la red social Fotolog, sitio web donde se publican fotografías para que otros usuarios las comenten. Los que tengan más comentarios se vuelven “famosos” y sus demás compañeros deben invitarlos a fiestas para que sea la atracción principal.

Las nuevas tribus urbanas se rigen por normas y comportamientos que pueden ser interpretados como antivalores. Así les sucede a los Floggers, quienes viven obsesionados con su apariencia física y buscan ser populares en las redes sociales. Bailan tectónica que es un género pop muy popular en Japón y aseguran ser pacíficos y no depresivos como los Emos. Los Hipster son la tendencia más clásica de las nuevas que existen, son un grupo de clase media-alta influenciados por el jazz, la música alternativa y el cine europeo; aseguran que están en contra de la sociedad de consumo. Los Otakus son un grupo de jóvenes que se disfrazan de sus personajes de anime favoritos y escuchan J-Rock y J-Pop (Forero, 2012).

Lo preocupante para el distrito capital en un estudio que realizo, es que en algunas de estas manifestaciones se realizan cultos a la muerte o también llamados “barbituriparty” donde los jóvenes atentan contra sus vidas con elementos cortapunzantes. También hay tribus que utilizan personajes para hacer alusión a la bulimia y a la anorexia. “se llaman Ana (anorexia) y Mia (Bulimia), les dan consejos negativos a las jovencitas por medio de las redes sociales y de algunas páginas de internet”, aseguro Johana la secretaria de Gobierno de la capital (Bogotá) (Forero, 2012).

Antes, los niños de las clases altas consideraban la “calle” un terreno peligroso, en el que se tenía contacto con los hijos de los estratos bajos. Pero hoy ese espacio donde los niños interactúan ha cambiado. La calle ha sido reemplazada por el espacio de los medios de comunicación (televisión, teléfonos móviles, internet). El espacio virtual coincide con la “calle”: materiales de páginas violentas, pornográficas se pueden intercambiar hasta en el patio de la escuela. La conexión en los barrios pobres por lo general se encuentra más fácilmente en los cafés, es decir, en la calle, que en la casa.

Niños y jóvenes ven televisión todo el día y usan el computador sin vigilancia. La consecuencia es el aislamiento y el tiempo libre está dominado por películas de terror o de acción, juegos violentos de computador, la interacción social se reduce a salas de chat (Kung, 2009).

Como resultado los jóvenes se privan de vivencias propias, pierden la capacidad de entablar diálogos directos y por la virtualidad de la red se desvanece su propia realidad. Su identidad personal se desmorona y su experiencia social no se desarrolla por completo, lo peor es que en muchos casos son las escenas de violencia las que desempeñan el papel de patrones de identificación y comportamiento.

Internet tiene una inmensa oferta de conocimiento. Pero al mismo tiempo es un lugar de voyerismo y violencia, los pedagogos se preguntarían si los excesos de la red no están relacionados con los fracasos de los padres como formadores y si los niños no se están refugiando en el mundo virtual para mostrar su desesperación y realizar sus fantasías. Pero el problema no puede reducirse a una falta de compromiso de los padres. Tampoco que su origen se deba a un videojuego o película en particular o a una baja capa de formación social. La ley que impera en la red es que solo existe lo que se pueda ver; solo es visible quien presente algo en el mundo virtual. La prueba son millones de páginas web personales de niños sin la suficiente biografía, y fenómenos como happyslapping (golpiza feliz) y las matanzas escolares (Kung, 2009).

Como antecedentes de estos sucesos el happyslapping, se llama la extraña moda de los jóvenes de grabar maltratos con la cámara de celular para después subirlos a internet. Se filman a sí mismos golpeando a sus compañeros más débiles o a desconocidos en los parques, siendo una nueva forma de consumo brutal de violencia. En localidades de

Erfurt (2002) y Winnenden (2009) en Alemania, adolescentes irrumpieron en escuelas para asesinar a sus profesores y compañeros, además de su afición a las armas, los jóvenes asesinos tenían en común una adicción a internet y a los videojuegos violentos. Ellos proyectaban sus fantasías sanguinarias y su desesperación en las pantallas y sus padres callaban con impotencia (Kung, 2009).

Como soluciones muchos políticos exigen prohibir la producción y distribución de juegos violentos. Uno de cada dos niños de 10 años ha tenido ya experiencias con ellos, como el alcohol y el tabaco se debería prohibir la venta pública y la publicidad de estos videojuegos; pero ante todo lo que se debería hacer es educar, para formar jóvenes con el suficiente criterio para elegir sus preferencias y darle un uso adecuado al computador. Klaus Hurrelmann, sociólogo alemán experto en medios y violencia juvenil comenta: “La mayor parte de las veces se calcula conscientemente qué tan espectacular debe ser un comportamiento para causar sensación”. Los autores de esta violencia tal vez quieren mostrarle al mundo de qué son capaces y experimentan una sensación de ser valiosos (Kung, 2009).

Sin embargo la violencia no es natural en el ser humano y no necesariamente es fruto de la pobreza, las pistas para entender sus orígenes pasan por la exclusión, pero también por la necesidad de los jóvenes de construir identidad y ganar reconocimiento. En cualquier caso, la educación debe ser la respuesta, pues es solo con ella como se puede canalizar la energía de la juventud y crear seres humanos y ciudadanos.

2.3 La Globalización y la educación.

Las TIC´s han proyectado a la humanidad hacia la innovación, la creatividad y los cambios tecnológicos de paradigmas sociales y en consecuencia esto ha llevado a las

organizaciones, hacia el desarrollo de técnicas, estrategias y mecanismos educativos. Es necesario capacitar a los docentes con tecnologías de vanguardia. En tanto las nuevas generaciones han tenido la fortuna de nacer en pleno auge y desarrollo de estas herramientas, muchos adultos desconocen sus ventajas educativas y sociales. Los docentes no escapan a esta situación y en muchos casos, incluso, rechazan su aplicación en los procesos educativos.

Las TIC's -Internet, los multimedia, la edumática, el correo electrónico, el aula y el campus virtuales- se han convertido en el soporte fundamental del desarrollo de la educación. Las TIC's ofrecen grandes posibilidades de estandarización y de adaptación a las necesidades individuales de enseñanza, al punto en que se han constituido en una alternativa de descentralización educativa, al reducir el tiempo y los costos de la formación porque, en primer lugar, permiten atender a un mayor número de necesidades de carácter formativo; en segundo, condicionan nuestras vidas particulares, haciéndose cada vez más necesarias en la sociedad del conocimiento (Malagón, 2006).

Las fronteras comerciales, culturales, educativas, informáticas y de comunicación, entre otras, se han ido haciendo cada día más amplias. El Tratado de Libre Comercio TLC, el APTA, el Pacto Andino, Mercosur, el G-3, el ALCA, el Mercado Común Europeo, el Bloque Asiático, entre otros; sumados a los cada vez más viables y ágiles mecanismos de comunicación e intercambio de información vía Internet y, la cooperación multilateral, bilateral o trilateral, son claros ejemplos de que estamos en un mundo influenciado por lo universal. Por lo tanto, hay una globalización e internacionalización de los mercados que nos exige niveles de una mayor

competitividad, capacidades diversas, creatividad y comercial, cultural y educativo (Malagón, 2006).

Estos fenómenos globales elevan los niveles de exigencia y calidad de procesos, servicios y productos. La formación de talentos humanos altamente capacitados, cualificados y calificados debe darse en respuesta a los retos, las demandas y las exigencias del ambiente social y empresarial. Este proceso implica un desarrollo educativo de mayor autonomía y autodeterminación por parte del educando; demanda dejar a un lado esquemas y paradigmas tradicionales y tener una visión más amplia del mundo (Malagón, 2006).

Las TIC's son una oportunidad extraordinaria para desarrollar el aprendizaje autónomo, la educación a distancia sin importar el lugar geográfico donde se encuentren, para las personas que no puedan asistir a una formación presencial. Hablar de globalización es hablar de internacionalización; de cambios permanentes de procesos de adaptación continuos en los espacios vitales de las personas. Por consiguiente, es hablar de nuevas estrategias educativas y curriculares para todo el sistema y, especialmente, para el nivel de educación en todos los grados académicos sea primaria, secundaria o universitaria (Malagón, 2006).

En este tercer milenio no es suficiente con que el estudiante conozca de su país; es crucial tener una visión amplia del mundo, tener visión macro de la realidad. De allí la importancia de una educación universal, apoyada en medios tecnológicos e informáticos. Hoy se requiere de un profesional con formación integral, con visión holística del mundo, un profesional que entienda la dinámica del cambio y se ajuste a las nuevas tendencias del conocimiento, a los avances sociales, científicos, políticos y tecnológicos

de tal forma, que responda con prontitud, calidad y claridad a las diversas demandas sociales. Es decir, un profesional, competente, con ética, que comprenda y respete los valores y los derechos humanos, con altos niveles de información y de conocimientos, con sentido humano y social y que aporte a la solución de los problemas sociales de su entorno (Gonzales, 2008).

Internacionalizar el proceso educativo y el currículo universitario implica que los directivos, los docentes y los estudiantes estén en contacto con otras culturas y con otros mundos; también que se comuniquen e interactúen con otros estudiantes, profesionales y docentes de diversas nacionalidades. La educación a distancia y Desescolarizada, apoyada en los medios tecnológicos de la comunicación y de la información, hace posible la flexibilización y la democratización educativa; posee un cubrimiento, prácticamente inconmensurable desde el punto de vista geográfico para acceder al conocimiento (Gonzales, 2008).

En este aspecto concreto, se debe impulsar en los estudiantes y profesores el manejo y dominio de una segunda lengua y la cultura de la tecnología, debido a que ésta, usada apropiadamente, proporciona múltiples oportunidades de interconexión e interacción para acceder a la información universal y permite acceder a mayores oportunidades para la investigación en procura de un proceso de aprendizaje profundo y significativo.

Las TIC's se han instalado en la vida cotidiana y afectan todas las actividades humanas, esto ha hecho que la humanidad haya cambiado la manera de comunicarse con los seres humanos y con el mundo que los rodea, el internet como una de las tecnologías más consultadas está cambiando casi todo desde el 2001 hasta ahora. El uso y manejo de

Internet se ha ido incrementando con relativa aceleración en todos los niveles de la educación colombiana (Malagón, 2006).

El Gobierno Nacional, por intermedio de los Ministerios de Educación y de Comunicaciones y de la Agenda de Conectividad, lanzó en la segunda quincena de enero de 2006 la Red Nacional Académica de Tecnología Avanzada RENATA, también denominada: Red Colombiana de Datos de Nueva Generación. Esta Red tiene como objetivo implementar una red de datos de nueva generación a nivel nacional que conecte universidades y centros de investigación del país entre sí, y a ésta, a través de la Red CLARA, con las redes internacionales de alta velocidad y los centros de investigación más desarrollados del mundo (Malagón, 2006).

Las tecnologías lideradas por Internet ofrecen un campo amplio de posibilidades para la educación y la investigación. Prevalece la siguiente pregunta: ¿están los actores del proceso educativo (profesores, estudiantes, directivas, gobiernos y padres de familia) preparados para entender, apoyar y usufructuar apropiadamente la «Red» como herramienta del proceso educativo?, la mayoría de los docentes sólo hasta hace muy poco tiempo ha iniciado su proceso de capacitación en el conocimiento, uso y manejo de Internet y de las plataformas tecnológicas. Muchos todavía rechazan las tecnologías, desconocen sus ventajas y utilidad en el mejoramiento personal y educativo; muchos se resisten a un cambio que desacomoda su enseñanza tradicional, pues tienen miedo a perder el protagonismo que han ostentado por siglos (Malagón, 2006).

El trabajo académico apoyado por herramientas tecnológicas de vanguardia implica que el docente pierde su condición de amo y señor del conocimiento y lo enfrenta al aprendiz en términos de iguales: personas que requieren el uno del otro para

el desarrollo mutuo y para alcanzar la consolidación del proceso educativo. Ninguno es más que el otro, por ello se genera un diálogo abierto que posibilita una interacción que conduce a aprendizajes significativos y con sentido para el que aprende. Esto exige un cambio radical en la forma de entender los procesos formativos en los albores del siglo XXI.

Las niñas, los niños y los jóvenes son usuarios habituales de las tecnologías de la información y de la comunicación; las conocen y las utilizan mejor que sus propios profesores. Solo les falta orientación para que el uso adecuado tenga unos efectos formativos para el mejoramiento del proceso de desarrollo y de educación, en forma didáctica y regulada. La navegación por la “red” nos permite compartir información, datos y experiencias con profesionales de la educación, con expertos y especialistas en diferentes temáticas y campos del saber; nos brinda la oportunidad de apropiarnos de nueva información, de nuevas visiones del mundo y nos facilita escoger aquellas que sean significativas, que aporten valor agregado, que ayuden a enriquecernos intelectual y culturalmente (Malagón, 2006).

El uso adecuado de Internet, en la operación de los audios y videoconferencias, el chat, la multimedia, la edumática, las aulas y campus virtuales, entre otras, puede brindar resultados mucho más amplios y efectivos que el sistema presencial tradicional. Estos nuevos medios facilitan los procesos de interactividad e intercomunicación que permiten construir nuevos conocimientos, impartirlos y compartirlos con los estudiantes de una nueva forma, buscando mayor integración profesores-estudiantes y haciendo del proceso educativo una forma de vida. Las nuevas tecnologías organizan diálogos de saberes en forma virtual y tienden a garantizar que sin excepción todos los integrantes de

un curso, bloque, materia, asignatura o unidad didáctica comparten, discuten, analizan y controvierten, tareas que les dan la oportunidad de apropiarse realmente del conocimiento (Malagón, 2006).

A través de los medios tecnológicos en el proceso educativo, muchos estudiantes pierden la usual timidez del salón de clase, todos deben “levantar la mano” e intervenir para plantear sus puntos de vista sobre las diferentes temáticas que se analizan. En el proceso tradicional y presencial sólo unos pocos intervienen. Los foros virtuales planteados apropiadamente permiten la interrelación y la intercomunicación productiva de todos los inscritos en ellos y conducen a estudiantes y tutores a desarrollar verdaderas discusiones académicas, donde la argumentación y la proposición juegan roles preponderantes (Malagón, 2006).

Una de las grandes ventajas de la red es el considerable incremento de información que se maneja a disposición de profesores y alumnos y puede ser recibida en muy diversos códigos. La información ya no se localiza en un lugar determinado, lo que lleva a la ruptura de barreras espacio– temporales y a un nuevo modo de construir el conocimiento, favoreciendo el trabajo colaborativo y el autoaprendizaje. Lo anterior conduce a entender, como se ha puesto de manifiesto por diversos estudios sobre el aprendizaje colaborativo, la mejora del rendimiento académico de los estudiantes, y el favorecer las relaciones interpersonales y las actitudes hacia los mismos y las actividades que en ella se desarrollan (Gonzales, 2008).

El uso de estas tecnologías en el proceso formativo (relativamente nuevo entre nosotros), puede resultar de mayor interés para los estudiantes más jóvenes que viven en una sociedad “mediatizada”. Hoy muchas estudiantes censuran que la escuela o la

universidad carezcan de estas alternativas tecnológicas; muchos reclaman un sistema educativo más dinámico, flexible y accesible desde diferentes lugares, formas y estrategias metodológicas (Gonzales, 2008).

Las universidades e instituciones de educación superior son las que hasta el momento han dado mayor impulso al uso de Internet en el desarrollo de los programas en el ámbito no presencial, lo cual contribuye al mejoramiento del proceso educativo y de la calidad de la educación. Estos recursos mejoran la calidad de la educación, porque el estudiante siente la necesidad de profundizar en los temas y de consultar en una forma más amplia y libre, que de lo que normalmente hace un estudiante de un programa tradicional, que se conforma con las cátedras magistrales de los docentes, con muy pocas posibilidades de confrontar otras fuentes de información (Gonzales, 2008).

Los estudiantes de educación a distancia y virtual, a la hora de realizar trabajos, de efectuar consultas, de acceder a la información y los datos para construir conocimiento y realizar investigaciones formativas, les resulta más agradable, rápido y útil navegar por la “autopista de la información” que acudir a una biblioteca tradicional para realizar dichas consultas, pues desde la casa u oficina pueden entrar en la “red”, evitándose desplazamientos incómodos y gastos en transporte urbano haciendo uso racional del tiempo (Gonzales, 2008).

En la actualidad, se incrementa el número de profesores que recomiendan a sus estudiantes que consulten en Internet o en sus propias “Webs” la información que necesitan para el desarrollo de sus trabajos y para la profundización en temas específicos, este es un buen síntoma del papel de las TIC’s como espacio privilegiado en el proceso educativo. Cada día aumenta la producción y el uso de “software” educativo,

revistas electrónicas, hipertextos especializados y enciclopedias virtuales que proporcionan a los estudiantes y docentes, formas ágiles y oportunas para acceder a las fuentes de información y a la documentación requeridas para enriquecer el proceso de aprendizaje y así responder mejor con sus tareas y compromisos académicos. En Internet, el estudiante encuentra enlaces a otras fuentes de información y motores de búsqueda, que además proporcionan ejercicios, ejemplos, datos, simulaciones y temas relacionados que son de gran apoyo para la profundización y la exploración de las temáticas de estudio, lo cual anima y entusiasma al estudiante para incrementar las exploraciones de carácter educativo en la “red” (Malagón, 2006).

La educación ha cumplido siempre, a lo largo de la historia, la función de preparar a las personas para el ejercicio de roles adultos, particularmente para su desempeño en el mercado laboral. Incluso, se sostiene hoy con frecuencia que la globalización ha acentuado perversamente ese cometido (¡la tesis de los grandes efectos!), imprimiendo a la educación un sentido empresarial, utilitario, de mera adiestramiento de la fuerza laboral (Malagón, 2006).

El idioma inglés y el Internet, incorporados a los currículos formales de las instituciones educativas, abren nuevos caminos para el mejoramiento de la calidad educativa; proporcionan nuevas posibilidades de acceso al trabajo, en forma más rápida. Hoy muchas empresas y organizaciones evalúan a su nuevo personal, más que por los títulos, por su dominio y la habilidad en el manejo del inglés y de Internet. Es decir, por las competencias que muestren en estos campos (Malagón, 2006).

Esta nueva tendencia empresarial no puede ser desconocida por las instituciones de educación, dado que les permitirá innovar permanentemente los currículos, de tal

forma, que el egresado disponga de los conocimientos, competencias, habilidades y destrezas que demanda el mercado laboral para su vinculación como profesional.

Según Malagón (2006), con todos estos puntos y por otras experiencias que se presentaron en diferentes países se puede concluir lo siguiente:

La educación necesita en forma prioritaria introducir profundos cambios en su estructura gerencial, en la formación y actualización de los directivos y docentes, en la incorporación de tecnologías de avanzada en lo referente al software y hardware, así como la flexibilización curricular, la aplicación de pedagogías activas, didácticas contemporáneas para el aprendizaje y la comprensión del cambio universal en los diferentes campos del saber.

Por su parte, los estudiantes deben desarrollar su autonomía, entender, aprender a aprender, de tal forma que logren las competencias, habilidades y destrezas para ser profesionales de alta calidad competitiva, que sean idóneos para resolver los problemas de la sociedad, de sus empresas y proyectar sus comunidades hacia el desarrollo autónomo y su integración con el universo y sus tendencias de desarrollo.

Para lograr estos propósitos, es necesario el apoyo decidido de los gobiernos, locales, regionales y nacionales para que en coordinación con las universidades e instituciones de educación básica y superior brinden la infraestructura curricular, tecnológica, logística, de capacitación y pedagógica para que las ventajas que brindan las tecnologías, sean aprovechadas e incorporadas en los procesos de aprendizaje de estudiantes y docentes.

2.4 Los valores humanos.

La realidad de los valores éticos a pesar de ser intangibles pero incuestionables, se pueden expresar como hechos perceptibles por los sentidos, manifestándose los valores en emociones y en vivencias. Hablar de justicia como valor es fácil, pero cuando realmente se toma conciencia del valor de la justicia, es cuando se siente en la propia vida. La percepción personal o colectiva de los valores (justicia, responsabilidad, solidaridad, del respeto, etc.) pasa por la vivencia interior, por la vivencia de los valores expresados en situaciones concretas. Sin embargo los valores son realidades absolutas y están ahí los sintamos o no, porque forman parte intrínseca de la realidad humana y se expresan por medio de ella (Duart, 2003).

Los valores modelan la conciencia y el comportamiento. Su presencia se manifiesta en las acciones cotidianas, en la conciencia y se constata su realidad en las vivencias mas intimas, es decir aquellas que marcan la conducta. Los valores se comprueban cuando se es solidario con una causa, cuando se rechazan los actos violentos, cuando emitimos juicios respetuosamente ante una determinada situación. Todos estos pueden ser ejemplos de la manifestación de la realidad de los valores y de cómo estos condicionan las acciones humanas de forma permanente (Duart, 2003).

Si los valores se manifiestan a través de las sensaciones, es lógico pensar que se aprende a través de ellas. Hablar de educación en valores es hablar de la necesidad de crear y favorecer espacios de vivencia, en los que las personas puedan sentir, experimentar, vivenciar algo que impacte en el interior. Los valores no se enseñan se aprenden, no es modelar actitudes; los valores son algo que deben llevarse en el interior,

condicionar las acciones y que genere un conflicto valorativo cuando se deba tomar una decisión que afecte el comportamiento humano (Duart, 2003).

Si los valores se aprenden se debe entonces facilitar los momentos en que esto se realiza. Y esos momentos se concretan en espacios físicos, virtuales, temporales y que determine el aprendizaje valorativo, de nada sirve que se expongan los valores si no se vivencia; en un salón de clases por mas que se hable de dialogo, si no existen manifestaciones que lo demuestren no se lograra un aprendizaje sobre esto (Duart, 2003).

Así como las personas pueden emocionarse en la soledad de una habitación leyendo un libro, con la pareja o con los amigos experimentando una situación determinada ya sea positiva o negativa, también se es capaz de sentir en espacios virtuales, las sensaciones y emociones son personales e individuales, por ello se puede concluir que a través de estos entornos se pueden aprender los valores (Duart, 2003).

Según Mesta, M. J.R (1997) se cuestiona: ¿Qué es realmente un valor?, es aquello que hace buenas a las cosas, aquello por las que las apreciamos, por las que son dignas de nuestra atención y deseo, es la cualidad por la que una persona, una cosa o hecho, despierta menor o mayor aprecio, admiración o estima. Un valor nos indica la importancia, significación o eficacia de algo. Por lo anterior, podemos decir que existen diferentes tipos de valores presentes en nuestra vida cotidiana, por ejemplo:

- 1- El valor de los alimentos básicos aumentan día a día, nos estamos refiriendo al precio o valor económico de algunos bienes.

- 2- Lo más valioso de la película de ayer fue la fotografía, me pareció hermosísima, se refleja un valor estético, donde importa la forma, armonía o perfección más que la utilidad o precio de algo.
- 3- Como este año cambiaron el programa de formación, esta guía de estudio ya no tiene valor, no sirve para preparar el examen, se refiere a un valor utilitario, es decir, a la capacidad de cumplir con una finalidad a que se destina algo.
- 4- Esa chica realmente es un joven valor para el mundo de la literatura latinoamericana, se resaltan las buenas cualidades o talentos de una persona.
- 5- En esos momentos tan difíciles, comprendí el valor de la ayuda de mis verdaderos amigos, nos indica que también podemos hablar de la existencia de los valores en el plano de los afectos y de las relaciones interpersonales.

Los valores Éticos o Morales. Son principios respecto a los cuales las personas sienten un fuerte compromiso de “conciencia” y los emplean para juzgar lo adecuado de las conductas propias y ajenas, nuestros valores concuerdan con nuestras concepciones de la vida y del hombre. Los valores no existen en abstracto ni de manera absoluta: están ligados a la historia, a las culturas, a los diferentes grupos humanos, a los individuos y a las circunstancias que enfrentan, es decir, los valores influyen en nuestra forma de pensar, en nuestros sentimientos y forma de comportarnos (Mesta, 1997).

Los valores se proyectan a través de actitudes y acciones ante personas y situaciones concretas, los valores suponen un compromiso real y profundo de la persona ante sí misma y ante la sociedad en que vive. En nuestra época, podemos identificar valores que son aceptados universalmente, en todo tiempo y lugar, porque posibilitan la existencia de una sociedad más justa y democrática y por eso los deseamos como son el

derecho y el respeto a la vida, a la verdad, a la libertad, a la equidad, a la fraternidad, a la justicia y a la espiritualidad (Mesta, 1997).

Hay quienes piensan que es nuestra estimación lo que hace un valor deseable. La especie humana es la única capaz de asignar valor a objetos y personas, las cosas no tienen valor en sí mismas, sino que el valor depende de la relación de las cosas con el sujeto; dentro del mundo de los valores encontramos varios enfoques como el objetivista y el relativista (Mesta, 1997).

En el enfoque objetivista se dice que los valores existen en sí, independientemente que sean o no sean apreciados por los seres humanos. No dependen de la estima o acciones de una persona aislada, valen en sí mismos y por eso son deseables. Percibir un valor no es crearlo es descubrirlo, a esto se le denomina objetividad del valor. Mientras que en el enfoque relativista el valor es deseabilidad, algo es tanto más valorado cuanto más deseado (Mesta, 1997).

No siempre somos conscientes de nuestros valores, como tampoco lo somos de la influencia que ejercen los demás en ellos. Así como existen valores también podemos identificar los antivalores o los contravalores; los que se oponen a un valor concreto como maldad a bondad, injusticia a justicia. En general los antivalores impiden o van en contra del desarrollo pleno de las personas y de una convivencia fraterna, libre e igualitaria (Mesta, 1997).

Podemos concluir que un valor no es simplemente una preferencia momentánea, sino una preferencia que se cree, se sostiene y se considera justificada moralmente porque así debe ser, como fruto de un proceso de razonamiento o como consecuencia de un juicio personal que se da en el marco de una determinada cultura. No existe una

forma única de interpretar qué son los valores; de hecho, existen diferentes posturas o teorías que buscan explicar qué y cuáles son los valores fundamentales que rigen el comportamiento del ser humano y la vida en sociedad (Mesta, 1997).

Los valores tienen un sentido histórico, antropológico y cultural, esto quiere decir que los valores son éticos, estéticos, afectivos, entre otros, se han ido construyendo y transformando a través de la historia, manifestándose de diversas maneras en culturas y grupos humanos diferentes. El ser humano, para comportarse como tal, ha de tender al bien que la razón le propone como objetivo para llegar a la felicidad a la que todo hombre quiere llegar. El hombre descubre los valores y los ordena en una escala interior que va a constituirse en la guía de su conducta y esto es lo que da la talla moral de una persona (Mesta, 1997).

Hay que educar al hombre para que se oriente por el valor real de las cosas, es una pedagogía de encuentro, entre todos los que creen en la vida tiene un sentido, los que reconocen y respetan, la dignidad de todos los seres humanos como portadores de valores eternos que siempre serán respetados. Hablar de “valores humanos” significa aceptar al hombre como el supremo valor entre las realidades humanas, no puede estar por debajo de ningún otro valor y esto debe llevar al dialogo y a la paz de todos los pueblos del mundo y debe llevar al hombre a la autorrealización y al perfeccionamiento (Mesta, 1997).

La acción educativa debe orientar sus objetivos en la ayuda al educando para que aprenda a guiarse libre y razonablemente por una escala de valores con la mediación de su conciencia como “norma máxima del obrar”. Para que aprenda a valorar con todo su ser, a conocer con la razón, querer con la voluntad e inclinarse con el afecto por todo

aquello que sea bueno, noble justo y valioso, pero esto también implica sacrificios y renunciaciones. Los valores reflejan la personalidad de los individuos y son la expresión del tono moral, cultural, afectivo y social marcado por la familia, la escuela, las instituciones y la sociedad en que nos ha tocado vivir (Mesta, 1997).

La aceptación incondicionada de sí mismo es «la primera ley del crecimiento personal». La primera cosa que poseemos es nuestro propio ser. El primer valor con que nos encontramos en la vida somos nosotros mismos. Es inútil querer realizarnos sin querer reconocer lo que de verdad somos. La alegría de vivir, la alegría de compartir con otros la propia existencia ha de ser potenciada, incrementada y enriquecida con la ejemplaridad del educador. La encarnación de los valores que, con su ejemplo, presenta al educando por medio de la experiencia, es la condición para dar una educación en valores humanos; el valor de los valores o el denominador común de todos ellos es sin duda la alegría (Mesta, 1997).

La verdadera alegría nace siempre de la bondad de nuestras acciones y de nuestras intenciones. Hacer el bien cada día a aquellos con quienes convivimos o con quien nos encontramos genera constantemente en nosotros gran satisfacción interior que siempre se traduce en verdadera alegría de vivir, La buena conciencia siempre produce alegría. (Mesta, 1997).

La ciencia de la felicidad justifica la existencia humana, especialmente si descubrimos que buena parte de nuestra alegría hemos de encontrarla en la dicha de ver que nuestra felicidad como el amor es difusiva de sí misma y se incrementa día a día, sin límites, al comprobar que nuestra vida sirve y servirá para traer un poco más de bondad y felicidad al mundo (Mesta, 1997).

Los Valores que hoy día aceptamos surgen del renacimiento y la revolución científica, esto nos ha hecho profundamente humanos, el valor logra dos cosas en los seres humanos de ciencia: reúne a los hombres en sociedad y preserva para ellos una libertad que los individualiza. El progreso de la ciencia se debe a que tenemos una comunidad de científicos libres, desinhibidos, comunicativos, son como una cofradía de estudiosos que ha perdurado más que cualquier estado moderno y que ha cambiado y evolucionado. Los valores de los científicos brotan de la práctica de la misma ciencia, los hombres le han dado valor a lo novedoso y a la osadía porque de allí brotan ideas que han dado grandes aportes a la humanidad (Mesta, 1997).

2.5 Constructivismo.

La teoría constructivista se enfoca en la construcción a través de actividades basadas en experiencias ricas en contexto, el constructivismo ofrece un nuevo paradigma para la reciente era de la información, motivada por las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

Los estudiantes no solo tienen acceso a la información, sino que pueden controlar su propio aprendizaje, las tecnologías de la información aportan aplicaciones, que en el campo educativo aplicadas al proceso de aprendizaje dan como resultado una experiencia excepcional para el individuo en la construcción de su conocimiento. Utilizar las mismas herramientas pero añadiéndoles aplicaciones de las nuevas tecnologías, aporta una nueva manera de aprender (Hernández, 2008).

El constructivismo es una teoría que propone que el ambiente de aprendizaje debe sostener múltiples perspectivas o interpretaciones de la realidad, construcción de conocimiento y actividades basadas en el contexto. Esta teoría se centra en la

construcción de conocimiento y no en la reproducción, un componente importante es que la educación se centra en tareas auténticas, las cuales tienen una relevancia y utilidad en el mundo real.

Con las nuevas tecnologías como herramientas para el aprendizaje constructivista, se ofrecen oportunidades para ampliar el aula tradicional y generar espacios donde los estudiantes tienen a su disposición actividades innovadoras de carácter colaborativo y con aspectos creativos que permiten afianzar lo que aprenden al mismo tiempo que se divierten. Estas características dan la oportunidad a los estudiantes de incrementar la capacidad de crear su conocimiento con la ayuda del profesor como un guía o mentor; facilitando la libertad necesaria para que explore el ambiente tecnológico, pero estando presente cuando surjan dudas (Hernández, 2008).

De esta forma un estudiante puede crear una historia y los demás compañeros generaran inquietudes sobre esta, propiciando el dialogo, se evidencia las comprensiones erradas o las imprecisiones quedan expuestas y se pueden resolver. Se trata de un proceso reflexivo porque se puede dar en tiempos diferentes, de forma colaborativa y en contextos reales (Hine, 2011).

El modelo constructivista tiene sus raíces en la filosofía, psicología, sociología y educación. El verbo construir proviene del latín *struere*, que significa “arreglar” o “dar estructura”. La idea central es que el aprendizaje humano se construye, la mente de las personas elaboran nuevos conocimientos a partir de enseñanzas anteriores (Hernández, 2008).

El constructivismo se forja a través del paso de información entre personas (maestro-alumnos), en este caso recibir es lo importante. En el constructivismo el

aprendizaje es activo, no pasivo, las personas aprenden cuando controlan su aprendizaje, cada uno construye conocimientos por sí mismo; resumiendo esta teoría es del aprendizaje no una descripción de cómo enseñar (Hernández, 2008).

Las personas sienten la necesidad de construir su conocimiento y este se realiza por medio de la experiencia, la experiencia conduce a la creación de esquemas. Los esquemas son modelos mentales que almacenamos en nuestra mente. Estos procesos van agrandándose y volviéndose más sofisticados a través de dos procesos complementarios: la asimilación y el alojamiento (Piaget, 1955).

El constructivismo social tiene como premisa que cada función en el desarrollo cultural de las personas aparece doblemente: primero a nivel social (interpsicológico) y más tarde a nivel individual (intrapicológico). Esto aplica tanto en la atención voluntaria, como en la memoria lógica y en la formación de conceptos. Todas las funciones superiores se originan con relación actual entre los individuos (Vygotsky, 1978).

Según Jonassen (1994), el ambiente de aprendizaje constructivista se puede definir por ocho características: 1) el ambiente constructivista provee a las personas el contacto con múltiples representaciones de la realidad; 2) las múltiples representaciones de la realidad representan la complejidad del mundo real; 3) enfatiza al construir conocimiento dentro de la reproducción del mismo; 4) resalta tareas auténticas de una manera significativa en el contexto; 5) proporciona entornos de aprendizaje como la vida diaria o casos basados en ella; 6) fomenta la reflexión en la experiencia; 7) permiten el contexto y el contenido dependiente de la construcción del conocimiento; 8) los

ambientes constructivistas apoyan la construcción colaborativa del aprendizaje, a través de la negociación social.

Según la teoría constructivista de Piaget, existen dos principios en el proceso de enseñanza y aprendizaje: el aprendizaje como proceso activo el cual dice que en el proceso de alojamiento y asimilación de la información, resultan vitales, la experiencia directa, las equivocaciones y la búsqueda de soluciones. El segundo es el aprendizaje auténtico donde el significado es construido en la manera en que el individuo interactúa con el mundo que lo rodea, resaltando actividades reales que den como resultado algo de más valor que una puntuación en una nota.

En los últimos años, muchos investigadores han explorado el papel que puede desempeñar la tecnología en el aprendizaje constructivista, demostrando que los computadores puede ofrecer un medio creativo para que los estudiantes se expresen y demuestren que han adquirido nuevos conocimientos. Los proyectos de colaboración en línea y las publicaciones web han demostrado ser una manera nueva para que los profesores comprometan a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Algunas investigaciones han arrojado que los profesores constructivistas fomentan más el uso del computador en sus actividades escolares, la relación constructivismo/ordenador es ideal porque proporciona al estudiante el acceso a la información que necesita para investigar y examinar sus vidas. Facilita la exposición de opiniones y experiencias a un grupo diverso del mundo real más allá de la barrera del aula escolar, escuela y comunidad local (Becker, 1998).

Otras investigaciones proponen que la disponibilidad de la informática a bajo costo en la cultura existente debería cambiar la idea básica, según la cual el contenido

del conocimiento debería construir lo que es en esencia la educación, y fomentar que la tecnología debe ir más allá de modificar la forma en que enseñan los profesores, así como el contenido de lo que enseñan. Los sistemas informáticos, adecuadamente configurados son mucho más poderosos para proporcionar representaciones del conocimiento, siendo más accesibles y significativos para los estudiantes (Papert, 1993).

Dentro de las aplicaciones representativas de las nuevas tecnologías, que pueden ser usadas como herramientas del modelo constructivista para el aprendizaje de los estudiantes; se encuentran las redes sociales, Wikis y Blogs. Las redes sociales funcionan como una continuación del aula escolar, pero de carácter virtual, ampliando el espacio interaccional de los estudiantes y el profesor, permitiendo el contacto continuo con los integrantes, y proporcionando nuevos materiales para la comunicación entre ellos.

La Wiki es una página web colaborativa, que ofrece un cambio drástico en la manera tradicional de obtener información para los temas impartidos en el aula; con las wiki no solo los alumnos obtienen información sino que ellos mismos pueden crearla; los estudiantes pasan de ser simples observadores y trabajar de manera pasiva, a estar involucrados activamente en la construcción de su conocimiento (Hernández, 2008).

Los blogs son un medio de comunicación colectivo que promueven la creación y consumo de información original y veraz, esta aplicación ofrece un espacio en el que los usuarios tiene la oportunidad de expresar sus ideas sobre cualquier tema de interés, incentiva la escritura proporcionando herramientas para desarrollar la ortografía y la gramática; fomentando en el estudiante la responsabilidad y el compromiso en la redacción de entradas con fechas específicas en sus blogs, además incrementan la

comunicación entre los compañeros de clase, el docente e incluso la familia (Hernández, 2008).

Como se ha dicho anteriormente, la interacción de los estudiante con las nuevas tecnologías, se pueden aplicar los resultados que han mostrado muchas de las investigaciones que se encuentran desarrolladas con el constructivismo y el desarrollo cognitivo, donde la conclusión ha sido la demostración de que el aprendizaje es más efectivo cuando se presentan cuatro características fundamentales: compromiso activo, participación en grupo, interacción frecuente, y retroalimentación y conexiones con el contexto del mundo real (Rosshell, 2000).

2.6 Construccinismo.

Badilla E., Chacón A. (2004) describe que: Seymour Papert es un matemático del siglo pasado, que observo las dificultades que presentan los niños y niñas para operar computadoras a causa de utilizar lenguajes serios como Basic o Fortran, esta observación lo llevo a tomar la decisión de estudiar profundamente con Jean Piaget y asociarse con Marvin Minsky, el gran teórico de la inteligencia artificial. A partir de estas interacciones Papert creó un lenguaje de programación llamado Logo con el cual pueden operar más fácilmente las computadoras y con la influencia de Piaget desarrollo el enfoque educativo para sustentar el uso de computadores como herramientas de aprendizaje: construccionismo.

El construccionismo tiene la misma connotación del constructivismo del aprendizaje como “creación de estructuras de conocimiento”, independientemente de las circunstancias del aprendizaje. Donde la persona que aprende esta conscientemente

dedica a construir una entidad pública, ya sea un castillo de arena o una teoría del universo.

El construccionismo nació de la idea de ver a un grupo de estudiantes esculpiendo figuras geométricas en jabón, esto evoca la idea de aprender haciendo, sin embargo se puede decir que existen dos formas de organización del trabajo: el que es guiado por el trabajo conforme este procede y aquel que parte de una idea sutil “cercanía de los objetos”, es decir algunas personas prefieren las formas de pensar que las mantiene más cerca de las cosas, mientras que otros usan medios abstractos y formales para separarse de los materiales concretos. Estos dos aspectos de estilo son muy pertenecientes al construccionismo. Las computadoras aparecen en forma tan prominente solo debido a que ofrecen una gama especialmente amplia de contextos para el aprendizaje (Badilla y Chacón, 2004).

En el construccionismo, Papert otorga a los y las aprendices un rol activo, colocándolos como diseñadores y constructores de su propio aprendizaje. Para Papert la sociedad y la cultura juegan un papel importante para facultar a los aprendices y revertir el papel tradicional de únicamente receptores pasivos de información (Badilla y Chacón, 2004).

Maraschin y Nevado (1994) menciona que para lograr el proceso de construcción en el alumno la cultura deber ser la encargada de facilitar los recursos necesarios que den soporte a dicha construcción del aprendizaje ya que esta no puede darse en ausencia de materiales que la faciliten. La sociedad es la principal encargada de proveer los medios necesarios para crear un ambiente de aprendizaje apto. Papert advierte que la cultura y la sociedad juegan un papel importante y deben poner disposición los recursos necesarios (computadores).

Por otra parte, al proponer el construccionismo y el lenguaje Logo para apoyar el aprendizaje, Papert distingue entre dos clases de conocimientos: matemático y matético, en el primer dice que aquello que se construye es solo una parte aprehensible de un conocimiento más general, en el segundo sugiere la utilización de conocimientos previos para resolver conflictos actuales y con ello la construcción de conocimiento nuevo. La diferencia entre lo que se puede y no se puede aprender radica en la relación del sujeto con el contenido (Badilla y Chacón, 2004).

El enfoque construccionista supone la existencia de una habilidad natural en las personas para aprender por medio de la experiencia y crear estructuras mentales que organicen y sintetizen la información y las vivencias adquiridas en la vida cotidiana. Papert propuso tres conceptos para la construcción de conocimiento utilizando las tecnologías digitales: objetos para pensar, entidades públicas, y micromundos (Badilla y Chacón, 2004).

Papert define a los objetos para pensar como un objeto que pueden ser utilizados por un sujeto, para pensar sobre otras cosas, utilizando para ello su propia construcción de dicho objeto. Él dice que creamos nuestro entendimiento del mundo al crear artefactos, experimentar con ellos, modificarlos y ver cómo funcionan (Badilla y Chacón, 2004).

Papert señala que el aprendizaje tiende a ser más robusto y ocurre de manera especialmente más provechosa, cuando el estudiante está conscientemente involucrado en la construcción de tipo más público, es decir que puede ser mostrado, discutido, examinado o admirado desde un castillo de arena hasta una página web o un programa de computadora. A esto llama Papert una “entidad pública”, ya que permite representar

conceptos en forma visual y auditiva para experimentar con ellos. Tanto el proceso de creación como el producto final, deben ser compartidos con otros para que verdaderamente sea robusto (Badilla y Chacón, 2004).

Papert (1987) considera que los micromundos constituyen por si mismos una entidad pública y utiliza como herramientas para su construcción objetos para pensar. Considera que para aprender algo es necesario como prerequisite tener experiencias directas y físicas, obtener los medios para conceptualizar y capturar el mundo de este conocimiento, es decir, crear un microcosmo, un lugar para esto. Un micromundo define tres ideas principales: primero es un ambiente creado que representa la realidad; segundo ofrece herramientas para la exploración; y tercero dicha exploración lleva a la construcción de conocimientos.

En conclusión la propuesta educativa de Papert además de ofrecer un fundamento educativo para el uso de las tecnologías digitales en educación. En sí mismo el construccionismo puede ser visto por los educadores como un objeto para pensar y repensar los procesos de aprendizaje el sistema educativo y la propia practica pedagógica. Por ejemplo los educadores pueden pensar en que objetos están facultando a los estudiantes para hacerse cargo de su propio aprendizaje, en que características y condiciones se encuentran los micromundos en los que aprenden y como hacer público el conocimiento construido. Por su parte la sociedad debe preguntarse en qué estado están las herramientas y que tan útiles son los ambientes de aprendizaje que cuentan las actuales generaciones para afrontar los retos de la sociedad posmoderna (Badilla y Chacón, 2004).

2.7 Ejemplos de programas sobre valores.

En este punto se retoma el ejemplo del software educativa “Cuando el che era Ernestico”, que se utilizo en la formación en valores en escuela primaria “Mártires del 9 de Abril”, que fomentaba la creatividad en los estudiantes por medio de actividades didácticas, donde se recreaba la vida del Che y como los padres y en general aportaron en su formación, transformándolo en un joven con valores positivos y muchas virtudes (Martínez, 2006).

Además de este ejemplo de la vida del Che, vemos como José Humberto Hernández Labra publica en su blog “Programa estatal valores en la vida”, los resultados de la aplicación del proyecto en valores humanos que se realizo en el Centro de Tecnología Educativa del Estado de Puebla (CETE) alzada Gral. Luis Caballero S/N Antigua Escuela Normal de Tamatán, Cd. Victoria; Tamaulipas C.P. 87050; el cual asume un compromiso educativo con el desarrollo integral de los estudiantes, el aprendizaje significativo y el aprovechamiento de las TIC’s y los valores encaminados a una sana convivencia y el progreso comunitario.

Los objetivos que se pretenden con este proyecto son: 1) los alumnos reflexionaran sobre los valores universales;2) los alumnos guiados por el maestro vivirán algunos valores como el respeto, la dignidad humana, la libertad, justicia, igualdad, solidaridad, tolerancia, honestidad, responsabilidad y aprecio por la familia y la sociedad en general; 3) los alumnos a través de correo electrónico, foros y blogs compartirán experiencias sobre su forma de vivir teniendo presentes los valores universales.

José Hernández señala que los niños y niñas deben descubrir y conocerse a sí mismos, darse cuenta de la realidad y actúen e intervengan en la sobre ella con

autonomía, aprendiendo a colaborar con los otros, asumiendo compromisos. También comenta que el proyecto se desarrollo con todas las asignaturas de manera transversal, favoreciendo los programas y planes de estudio animados por los directivos y docentes.

José Hernández comento que el desarrollo de las actividades se apoyó en las TIC`s haciendo uso de las aulas con equipo de enciclomedia, aulas de medios y/o taller de cómputo, cuyo impacto es sobre todo cualitativo, logrando que los valores universales se fortalezcan en las familias. Este proyecto se desarrollo entre el año 2009 y 2010, donde se realizaron talleres, lecturas y consultas sobre los valores universales, apoyados con la colaboración de los padres de familia, utilizando el correo electrónico, publicaciones en blogs y la interacción por medio de foros. Como conclusiones se realizo una jornada académica pedagógica, para exponer los trabajos y realizar talleres con la colaboración de los padres de familia, reflexionando y generando otra perspectiva frente a la aplicación de los valores universales.

Son diversas las aportaciones de las TIC`s sobre los valores humanos, AFF (Alianza para la Familia: <http://www.infoval.org/>) es un portal dedicado a una comunidad digital de ámbito universal que ofrece información de naturaleza pedagógica sobre valores y virtudes en sentido amplio. La misión de InfoVal es ofrecer información sobre educación en valores y virtudes desde una perspectiva ética universal. Es decir, asume que la naturaleza humana y su dignidad son universales y permanentes; entre los objetivos de InfoVal figuran el proporcionar amplia información de contenidos, programas e iniciativas existentes en el ámbito de la educación de los valore y virtudes para la escuelas, universidades, empresas, familias, investigadores, comunidades, etc.

Así como abrir vías de comunicación y participación entre personas interesadas en la investigación sobre los valores y el desarrollo de las virtudes humanas.

InfoVal mediante los blogs, foros, comentarios y valoración de noticias, abren un espacio donde encontrar información y solicitar consejo y apoyo en las tareas educativas relativas al ámbito de la educación del carácter. Dentro de los proyectos ofrecidos por InfoVal se encuentra el de los “valores democráticos” que es el nombre de una iniciativa de AFF en México, Venezuela y Perú. Desde el año 2007 hasta el 2010, trece mil niños, entre los ocho y once años de edad, seguirán el programa de AFF –“Aprendiendo a Querer/AaQ”, con especial énfasis en los valores que se relacionan con la participación democrática: el respeto, la amistad, el trabajo en equipo, la cooperación familiar, etc.

Mientras la educación del carácter es siempre y en todo lugar deseable, actualmente existe una gran necesidad en América Latina de impartirla. Cada vez más expertos en el desarrollo nacional se van dando cuenta que los más grandes problemas económicos y sociales de las regiones, son en su gran mayoría, una cuestión de falta de virtudes y valores. Una alarmante falta de credibilidad en la democracia es el resultado de tratar de aliviar los síntomas en lugar de atacar la corrupción y la pobreza, una de las cuales es la alineación espiritual.

La agencia de Estados Unidos para el desarrollo internacional (USAID) otorgo 125,000 dólares para este proyecto, cuyo costo supera los 400,000 dólares, junto a la Fundación John Templeton, que contribuyó con 48,000 dólares; el proyecto busca entrenar a los profesores para la enseñanza en valores y ayudar a los niños a pensar y comunicarse acerca de lo que están aprendiendo y a ponerlo en práctica. Después de tres años de operaciones en las escuelas, publicar un reporte de las lecciones aprendidas

acerca de este enfoque de la educación en valores democráticos para niños entre los ocho y once años de edad y sobre el sistema de reporte personalizado para Internet. El proyecto consiste en una serie de cartillas sobre un grupo de amigos de la misma edad que el lector que deben enfrentarse a situaciones de la escuela, hogar y comunidad; año tras año se aplicaran estas cartillas fomentando la discusión en el aula de clases.

Con estos ejemplos se evidencia la importancia de la utilización de las TIC`s como herramientas para la masificación de la información y a través de estas, difundir los conceptos de los valores universales a una población diversa, con los beneficios de capacitación permanente y actualización en tiempo real. Fomentar los valores en una sociedad como la actual donde la desintegración familiar es evidente y donde la influencia de estereotipos antimorales que llegan hasta atentar contra la propia vida, es una tarea importante y necesaria para la construcción de una sociedad productiva y equitativa, apoyada siempre por un núcleo familiar estable y en armonía.

Método.

Capítulo 3. Metodología.

En este capítulo los puntos que se desarrollaran hacen referencia a la selección y definición de un enfoque metodológico y diseño de investigación. La descripción del contexto socio demográfico de la misma, los sujetos de estudio, la población y muestra, así como los instrumentos de investigación para la recolección de datos. Todo lo anterior bajo el enfoque cualitativo, justificando la importancia de la observación participante, la entrevista, el test de personalidad, el Glogster y el Blog como instrumentos de recolección de datos que se emplearon. Así mismo se muestra las estrategias, y procedimientos metodológicos que se utilizaron para mostrar los resultados y las conclusiones de la investigación, finalizando con los aspectos éticos contemplados en el desarrollo de este trabajo.

El presente trabajo de investigación tiene como fin proponer y promover un conjunto de experiencias organizadas y sistemáticas, a través de las cuales se brinda a los estudiantes la oportunidad de desarrollar herramientas didácticas e interactivas para enfrentar los retos de una sociedad dinámica y cambiante. Del mismo modo, se espera que los estudiantes tengan la capacidad para actuar libre y responsablemente en asuntos relacionados con su desarrollo personal y con el mejoramiento de su vida en comunidad.

3.1 Enfoque metodológico.

La investigación es definida como “un conjunto de procesos sistemáticos y empíricos que se aplican al estudio de un fenómeno” por lo cual la definición aplica tanto para el enfoque cuantitativo como para el cualitativo, y a su vez los dos pueden

tener fuentes de recolección múltiples; como en el caso del enfoque cuantitativo puede usar una entrevista abierta y en el caso del enfoque cualitativo puede realizarse un cuestionario estandarizado. Los enfoques cuantitativos y cualitativos emplean en general cinco fases similares las cuales son la observación y evaluación de fenómenos, establecen suposiciones, demuestran el grado en que las suposiciones tienen fundamento, las revisan sobre la base del análisis y proponen nuevas observaciones y evaluaciones para esclarecer, modificar y fundamentar las suposiciones; incluso pueden generar nuevas.

Si el fenómeno de estudio a desarrollar por parte del investigador se basa en las ciencias o disciplinas humanísticas (Antropología, Etnografía, Psicología Social) el enfoque cualitativo es la opción más indicada ya que el investigador comienza realizando un examen al mundo social desarrollando una teoría coherente con lo que observa, es decir que primero explora y describe para luego formar una teoría fundamentada. En este enfoque no se estructura y se sigue un proceso determinado de pasos para el desarrollo del fenómeno estudiado, es más utilizado para refinar preguntas de investigación y maneja la recolección de datos por medio de observación no estructurada, entrevistas, interacción con comunidades, etc. Es de resaltar que en este enfoque el investigador es un participante activo involucrando sus creencias y valores, siendo tan importante como los actores objetos de estudio formando así varias representaciones de la realidad; la del investigador, la de los actores participantes del estudio y la que resulta de la interacción de todos los actores (realidad subjetiva).

En este enfoque no se busca generalizar un grupo muestra si no construir creencias propias sobre el fenómeno estudiado (grupo de personas únicas) es por esto que es

llamado holístico (fenómenos concebidos como un “todo”), naturalista porque estudia a los objetos en su contexto e interpretativo porque intenta encontrar como las personas le otorgan significados a los fenómenos que suceden.

Según Baptista, P., Hernández, S. y Fernández, R. (2006), la generación de nuevos conocimientos surge de la investigación, entendida como un proceso sistemático, empírico, riguroso y organizado aplicado al estudio de un fenómeno. Por consiguiente, la problemática presentada se trabaja bajo un enfoque cualitativo, pues se desea comprender y/o describir el problema, en efecto, se estudia la calidad de las actividades, relaciones, asuntos, medios, materiales o instrumentos en una determinada situación o problema.

Según Bisquerra (2009), se procura lograr una descripción holística, es decir, se intenta analizar exhaustivamente, un asunto o actividad en particular, su metodología se basa en estrategias más flexibles e interactivas, por ello es de mucha utilidad describir y optimizar procesos más dinámicos de la orientación psicopedagógica. Del mismo modo, se recopilará la información a través de instrumentos de carácter cualitativo con el objetivo de recoger datos descriptivos (visuales, narrativos y documentales) para afinar la pregunta de investigación, mediante: entrevistas, análisis de documentos y observaciones directas dentro de un contexto real.

3.2 Diseño de la investigación: Descripción del enfoque de investigación seleccionado y su justificación de acuerdo al problema.

La investigación que se pretende desarrollar, se ajusta más al enfoque cualitativo cuyo propósito es lograr una comprensión de cómo las personas construyen sus mundos y atribuyen significados a sus experiencias, (Valenzuela y Flores, 2011).

Sin lugar a dudas, el objetivo central es entender el fenómeno de interés desde la perspectiva de los participantes; es decir, a través de qué estrategias se pueden fortalecer los valores. Por consiguiente, el proyecto está orientado racionalmente a obtener conocimiento científico acerca de la estructura, las transformaciones y los cambios en las relaciones sociales y en la gestión educativa a través de una metodología.

Por ende, ésta comprende el objetivo de conocer el fenómeno del conflicto en la Institución Educativa Santa Rosalía en donde labora el investigador del proyecto y en efecto poder construir un cuerpo de conocimientos que permita tener una clara apreciación de éste; que a su vez es condición necesaria para intervenir o proponer acciones que permitan transformar la práctica educativa en dicho plantel educativo.

El proyecto tiene como finalidad comprender a los informantes desde sus perspectivas personales a través de los significados que construyen alrededor de la temática propuesta, relacionada con lo que acontece en su vida cotidiana, por lo que el paradigma que se encuentra inmerso en el proceso es el fenomenológico, como un fenómeno inevitable y presente en las organizaciones educativas; que refleja el fenómeno como se presenta de la forma más completa posible y recoge el fenómeno en su contexto natural (Valenzuela, 2011).

3.3 Población y Muestras: Selección de la muestra y su justificación de acuerdo al enfoque.

De acuerdo a Giroux y Tremblay (2004), el muestreo hace referencia a tomar una parte representativa de la población y realizar sobre ella la investigación. Del mismo modo, la muestra define a “qué o quienes medir”, ahora bien, la muestra es la fracción de población de un estudio, cuyas características se van a medir, esto por lo anterior que

el docente se convierte en el protagonista principal de ésta investigación; la población es el conjunto de todos los elementos a los que el investigador se propone aplicar las conclusiones de su estudio y en éste caso fueron los estudiantes de décimo grado de la Institución Educativa Santa Rosalía.

Agregando a lo anterior, para el caso específico de esta investigación la población estará conformada por 24 estudiantes de grado décimo un rango de edad que oscila entre los 14 y 18 años, quienes son estudiantes de la zona rural del municipio de Palermo, departamento del Huila y del país de Colombia, esta población es pequeña debido a que las condiciones del rango de estudiantes permitidos por grado en zona rural es de mínimo 22 según el decreto 3020 expedido el 10 de diciembre de 2002 por el ministerio de educación de Colombia.

Según Fernández, Hernández y Sampieri (2006), esta situación favorece el enfoque cualitativo, ya que se busca en este enfoque estudiar las acciones de los sujetos de estudio en vez de analizar datos estadísticos de poblaciones numerosas y por esto se sugiere trabajar bajo el enfoque cualitativo.

Desde esta perspectiva, el proceso de seleccionar a los participantes para el estudio se denomina muestreo. La unidad de análisis consiste en un conjunto representativo de la población total de los estudiantes pertenecientes a la Institución Educativa Santa Rosalía del presente estudio, quienes han sido seleccionados con el fin de investigar ciertas características de acuerdo a la conveniencia del proyecto, que sería la disposición de los alumnos para la aplicación de diversos instrumentos.

Otros criterios que se tomaron en cuenta para la selección de la muestra fue acerca de los profesores que imparten clases en el mismo grupo, que participan en un horario de

trabajo colectivo o que tienen las mayores jornadas de trabajo, la idea es incluir a los educadores que presenten mejores condiciones para hablar sobre el grado décimo o calificar mejor al problema planteado, con base obviamente al tipo de unidad de análisis de conveniencia.

La muestra es una parte de la población que en este caso corresponde al 10% de la población de secundaria, es decir, un número de individuos u objetos seleccionados científicamente, cada uno de los cuales es un elemento del universo. Se obtiene con la finalidad de investigar, a partir del conocimiento de sus características particulares, las propiedades de la población. El problema que se puede presentar es garantizar que la muestra sea representativa de la población, que sea lo más precisa y al mismo tiempo contenga el mínimo de sesgo posible.

La selección de las unidades de análisis fue de acuerdo al muestreo de conveniencia como menciona Creswell (2007) citado en Valenzuela y Flores (2012) por lo que se consideraron alumnos que asistieran regularmente a clases ya que de lo contrario la inasistencia podría afectar o alterar los resultados del proyecto, asimismo se tomó en cuenta a alumnos con problemas de disciplina que mostrasen falta de valores, estos estudiantes se seleccionaron teniendo en cuenta su comportamiento desde el grado octavo, los registros de las actas de dirección de grupo, los comentarios de los docentes y la opinión del investigador.

Cabe anotar que las familias pertenecientes a las instituciones objeto de análisis provienen en su mayoría de un estrato socio-económico bajo y en ellas se presenta mucha descomposición familiar que ha conllevado a una serie de consecuencias graves en la situación académica y social de los alumnos.

Por ende, se ha perdido el horizonte del desarrollo de valores dado que estos jóvenes crecen sin sentido de pertenencia, sin afecto y sin quien satisfaga sus necesidades básicas, manifestándose esa carencia en la agresividad con sus compañeros, indiferencia hacia sus iguales, así como la presencia de antivalores presentes en las actividades diarias que se efectúan en el ambiente escolar.

3.4 Marco Contextual:

La Institución Educativa Santa Rosalía es una entidad de carácter público que ofrece educación en nivel de preescolar, primaria y secundaria a la comunidad de la zona rural del noroccidente del municipio de Palermo entre los corregimientos de Paraguay y el Carmen del departamento del Huila perteneciente al País de Colombia. Fue aprobada por Resolución No 001908 del 5 Noviembre de 2002, Numero de Identificación Tributario 813.004.126-7, siendo ampliamente conocida por ser una zona minera (explotación del mármol) y cafetera, con una temperatura de 22° C y una altura de 1900 metros. Cuenta con 18 sedes de primaria y dos sedes principales de secundaria donde se imparten clases de 6° a 11°.

Las familias de esta comunidad por lo general presentan una ausencia de presencia ya sea paterna o materna y en muchos casos los jóvenes son criados por los abuelos, mientras los padres trabajan, por ser un núcleo socioeconómico de estratos uno y dos; las suplencias de las necesidades básicas no son cubiertas, generando problemas económicos y desestabilidad familiar. La influencia de gente foránea que viene a la recolección de café y a la explotación del mármol ha sido en cierta parte negativa ya que se han presentado casos de drogadicción, delincuencia y ciertos brotes de violencia en la familia y en la comunidad de la zona.

Por otra parte las condiciones para el desarrollo integral de los estudiantes es limitado ya que no se cuentan con buenos recursos tecnológicos para la buena realización de las clases, sin embargo la Institución desde el 2005 esta tratando de incorporar las TIC's en las clases, dotaron dos salas de informáticas cada una con un promedio de 14 computadores con sistemas operativos XP y Office 2003. Solo hasta el 2006 se pudo desarrollar el área de informática y tecnológica, debido a que no contaba con un docente graduado en esta área o con una especialidad afín; en el año 2009 realizaron un convenio con la Empresa Comparte para prestar el servicio en la sala de informática de la sede el Dorado el cual se venció a finales del año 2011, no se presto servicio en esta sede durante el 2012 y en junio del año en mención se instalo con la empresa Indatel, una antena y un modem para proveer en la sede Lindosa el servicio de Internet. Para ese mismo año se recibieron por parte del Ministerio de Educación 10 portátiles para uso exclusivo de los estudiantes en las clases y de esta forma tratar de aplicar las TIC's en todas las aéreas de forma transversal, pero los docentes no han querido utilizarlos en sus clases por miedo a que se dañen y tener que pagarlos.

Dentro de este contexto el acceso a internet abre la posibilidad de estudiar los efectos del uso del enfoque construccionista, por medio de la utilización de herramientas Web 2.0 como son el Blog, Glogster y Facebook; con el fin de orientar, y partiendo de un conocimiento previo por parte de los estudiantes, lograr que desarrollen contenido e interactúen con este mientras aprenden.

3.5 Instrumentos Y Recolección De Datos:

Según Fernández, Hernández y Sampieri (2006), en la recolección de datos en el enfoque cualitativo se busca obtener datos que se conviertan en información; para el

caso de personas en sus propias formas de expresión de cada uno de ellos. Por tratarse de seres humanos los datos que se interesan conocer son percepciones, conceptos, procesos, vivencias, etc. Manifestadas en el lenguaje de los participantes de manera individual o grupal, este método es útil para entender los motivos que llevan a los participantes de la investigación a tener ciertos comportamientos negativos que son producto de una baja educación en valores. La recolección de los datos se desarrollo dentro del contexto educativo de los participantes y el investigador es un instrumento de recolección, debido a que él por diversos métodos y técnicas recoge los datos (observa, entrevista, revisa documentos, conduce sesiones, etc.). Siendo el medio de obtención de datos.

3.5.1 Guion Entrevista para profesores.

Dentro de los instrumentos que se aplicaran se encuentra la entrevista semiestructurada ya que se necesita de un cuestionario-entrevista para recolectar los datos en donde las preguntas son abiertas y de opción múltiple para que el entrevistador de sus opiniones abiertamente, en el apéndice A, se muestran las preguntas del guión de la entrevista a los profesores. Así mismo la observación es importante porque permite captar acontecimientos, actitudes y acciones que ayudaran a interpretar la problemática presentada, estos se registran en rejillas de observación participante.

3.5.2 Test de personalidad.

Se aplicara un test de personalidad el cual se encuentra en el apéndice B, para valorar las características emocionales, actitudinales y de comportamiento de los estudiantes, con el fin de medir la introversión y extroversión; los cuales sirven para relacionar la tendencia que tiene una persona hacia distintos tipos de actividades e intereses.

Los estudiantes por dos semanas realizarán una observación intrapersonal dentro y fuera de la institución para elaborar un inventario de aspectos positivos y negativos; igualmente observarán el comportamiento de sus compañeros con el objetivo de realizar un listado de comportamientos irresponsables, identificando los aspectos negativos para corregirlos y de esta forma mejorar las buenas relaciones entre ellos. También se plantea la elaboración de un código de valores, éste se realiza con la participación de todos los estudiantes a través de un consenso ya que determina las acciones que cada participante dentro del salón de clases y en la institución en general.

3.5.3 Cuestionario sobre la utilización del Glogster y el Blog.

En el apéndice C, Se observan las preguntas que se aplicarán a los estudiantes después que construyan un poster digital o Glogster y un Blog, con este instrumento se desea apreciar como la creación de estos materiales digitales ayudan a los estudiantes a reflexionar sobre los valores humanos. Con la construcción de estos materiales digitales se fomenta que los estudiantes plasmen por medio de mensajes, imágenes, videos, etc. Algunos de los principales valores humanos como el respeto, la amistad, el amor, la solidaridad, etc. De esta forma se logrará que ellos se identifiquen con estos valores y plasmaran en un espacio virtual su identidad personal, construyendo su propio contexto de aprendizaje.

La construcción de un Glogster o poster digital permite fomentar el aprendizaje significativo y autónomo, respetando los ritmos individuales del estudiante, ya que el usuario parte de sus conocimientos, competencias e intereses para construir el Glog, también hace parte de las redes sociales porque se pueden compartir con otros usuarios y calificarlos, por último mediante la construcción de un Glogster los estudiantes tienen la

oportunidad de expresarse y desarrollar su creatividad, favoreciendo su interiorización y posterior generalización de conocimientos.

Los estudiantes crearan videos con fotos tomadas en la institución, actividades de integración, familia, etc. Con el objetivo de reforzar la buena y sana convivencia dentro del aula y con los demás miembros de la comunidad; también se busca que los estudiantes por medio de estos videos elaboren una biografía con todos los momentos positivos de su vida. Los estudiantes crearan Blogs, para subir temas correspondientes a valores humanos, consultando sobre que son, su importancia y como la tecnología afecta al ser humano en sus valores. Con este instrumento se quiso concientizar a los estudiantes sobre la relevancia que tienen los valores humanos y que se debe propender por una ética mundial, que responda a la situación actual de la globalización.

Los Blogs ofrecen muchas posibilidades de uso en un proceso educativo. Sirven para estimular a los estudiantes a escribir, intercambiar ideas, trabajar en equipo, diseñar, visualizar de manera instantánea lo que producen, etc. El contar con plantillas prediseñadas ofrecen la oportunidad de concentrarse en los contenidos y no en la técnica de diseño, optimizando el tiempo de aprendizaje.

3.5.4 Constructivismo y observación participante.

Todas las actividades de crear videos, Blogs, Glogster, etc. están enfocadas al proceso constructivista como sostiene Jonassen (1991), donde la construcción de conocimiento se debe basar en la experiencia de actividades ricas en contexto, ofreciendo al estudiante la posibilidad de controlar su aprendizaje y partiendo de esta premisa se utilizo las tecnologías de la información y comunicación para concluir en el enfoque construccionista de Seymour Papert (1993), el cual plantea que mediante el uso

de una computadora se puede influenciar sobre la manera de pensar de la gente, otorgándole un rol activo al estudiante en su aprendizaje.

Según Lara (2009), en el enfoque cualitativo el investigador recoge la información de forma natural, observando, entrevistando y escuchando, utilizando todos sus sentidos. La observación participante es una herramienta de la investigación cualitativa, se sirve de documentos escritos llamados registros para estudiar las situaciones sociales tal y como son construidas por los participantes; se deben registrar los temas, tiempos, fechas y horas.

En la observación participante “el investigador necesita utilizar todos sus sentidos para captar sus ambientes y actores” (Hernández, 2006, p. 587), es por ello que aunque se redactará un registro de observación, el investigador puede hacer sus propias observaciones y registrarlas, para esto, existe un espacio adicional para notas. Cabe mencionar que observar tiende a modificar el comportamiento del observado por la presencia del observador, estos instrumentos se usarán en un ambiente natural para no alterar de forma errónea el comportamiento de los estudiantes Giroux y Tremblay (2004).

Para minimizar este efecto se utiliza la técnica de la observación participativa. Dentro de este tipo de instrumento, considera que el observador participa en las actividades de los sujetos a estudiar, reconocido como un observador visible pero que ingresa al aula buscando un lugar estratégico en el cual por medio de la interacción con los estudiantes participa en todas las actividades propuestas.

3.6 Prueba Piloto:

Con los docentes que imparten clases en secundaria se realizó una entrevista semi-estructurada con el fin de recolectar información acerca de los comportamientos inadecuados y los antivalores que presentan los estudiantes, también se busco conocer sobre los conocimientos en TIC's por parte de los docentes con miras de analizar si es valido proponer mas adelante unas actividades de reforzamiento de valores, para este caso se utilizaron preguntas cerradas y abiertas.

Para la elaboración de la prueba piloto se busco un test de personalidad por internet para se aplicado a los estudiantes y se encuentra en el apéndice B o en <http://www.psicoactiva.com/tests/personalidad.htm>, este se fotocopio ya que a pesar de poderse desarrollar online no se contaba con el servicio de internet. Este test fue validado por el docente de ética y filosofía Raúl Aguirre Ticora especialista en informática educativa, el docente Elmer Herrera del área de ética y religión de la Institución Educativa Santa Rosalía fue el responsable de aplicar con los estudiantes en su hora de clase.

Contemplando la observación participativa se les solicito a los estudiantes realizar un seguimiento a su propio comportamiento y al de sus compañeros por dos semanas, esta observación consistía en obtener una lista de malos comportamientos y antivalores que se pueden presentar en el grado, por lo que no fue necesario el registro de los nombre de los compañeros que presentaban estos comportamientos, después se socializó con el salón seleccionando los más repetitivos y realizando un compromiso de mejorar en estas situaciones presentadas. Esta actividad también fue desarrollada en la clase de ética y religión con el docente Elmer Herrera pues se considero que era el más idóneo para llevar a cabo estas actividades.

Aplicando la teoría del construccionismo con los estudiantes se trabajo en clase de informática y tecnología con la explicación de los conceptos de un Blog y un Glogster para después realizarlos y subir temas relacionados a los valores humanos, dando libertad a la creatividad y desarrollo de los contenidos. En este punto se presento el inconveniente de un daño en el modem principal de la sala de informática de la institución y se suspendió por dos semanas esta actividad.

Se construyeron videos donde se quería proyectar la buena convivencia, la amistad y el compañerismo que deben tener los estudiantes, también algunos estudiantes realizaron videos con los momentos familiares más positivos que han tenido en su vida, realzando los valores familiares.

Todos los inconvenientes presentados fueron considerados en las limitaciones del estudio y por eso se llevaron a cabo otras alternativas como fue el desarrollo de los blogs y Glogsters en horas extra clase y la aplicación del test en forma física, para superar estas situaciones presentadas.

3.7 Procedimiento En La Aplicación De Instrumentos:

Según Flores y Valenzuela (2012), se deben seguir una serie de etapas para el cumplimiento de la entrevista las cuales son:

- La autorización para la realización de la entrevista: se solicito con carta de consentimiento dirigido al rector de la Institución Educativa Santa Rosalía consentimiento para llevar a cabo la entrevista.

- Selección de Informantes: Se seleccionaron los estudiantes que representan la muestra y los docentes que trabajan en secundaria, los cuales conocen desde hace varios años a los alumnos del grado décimo.
- La presentación del entrevistado: Se aprovecho la buena comunicación que tiene el investigador y las buenas relaciones con los docentes de secundaria. Situación que favoreció un clima de confianza durante la entrevista.
- Inicio de la entrevista: Se mencionaron los aspectos concernientes a la entrevista, el objetivo que se busco y los aspectos generales que se llevarían durante el desarrollo de la misma.
- Establecimiento del rapport: Se estableció una relación de empatía entre el entrevistado y entrevistador, permitiendo el desarrollo de las habilidades del entrevistador como la percepción, indagación y verificación.
- El cuerpo de la entrevista: Se aplicaron las preguntas concernientes a las habilidades de los docentes en el uso de las TIC's y el concepto que tienen sobre los comportamientos inadecuados de los estudiantes, se aclararon algunas preguntas donde los entrevistados tenían dudas.
- El cierre de la entrevista: Se validaron las ideas importantes de las preguntas y se dio un agradecimiento por su participación.

Para la construcción del blog se partió del conocimiento previo en informática e internet por parte de los estudiantes, se desarrollo en las clases de informática explicando como ingresar y crear una cuenta en Blogger y se solicitó a los estudiantes subir temas relacionados a los valores humanos.

Para la construcción del Glogster con los conocimientos de internet y del motor de búsqueda de Google, durante las clases se crearon las cuentas y se subieron imágenes y fotos correspondientes a los valores humanos; debido a que eran archivos multimedia fue difícil la creación del Glogster y en algunos casos se borraba toda la información, en otros los estudiantes olvidaban o perdían las cuentas y claves.

En la realización de los videos se trabajaron con programas como Muvee y Movie Maker, donde los estudiantes se tomaron fotos y recopilaron otras de la vida familiar, para posteriormente agruparlas y ambientarlas con música de fondo relacionada con la proyección que se quería lograr. Para el desarrollo del listado de comportamientos inadecuados se estableció dos semanas y con la asesoría del docente de ética y valores se recopiló esta información, siendo socializada con los estudiantes y mostrándoles los aspectos donde están fallando en la convivencia.

3.8 Análisis De Los Datos:

Según Hernández, Fernández y Baptista (2006), en el proceso cualitativo, las etapas constituyen acciones para cumplir con los objetivos de la investigación y responder a las preguntas del estudio, dentro de la muestra inicial de la unidad de análisis se recogen los datos y se evalúan simultáneamente para determinar si son apropiados de acuerdo con el planteamiento del problema y la definición de la muestra inicial, de ser necesario se recolectan datos de dos o tres unidades, modificándose o no la muestra inicial e incluso el planteamiento del problema.

En el estudio se abordó la observación de una forma investigativa la cual busco explorar la forma en como los estudiantes asimilaban estas actividades, los comportamientos que tuvieron en los temas, la participación individual y grupal, la

integración, la forma de afrontar los inconvenientes, el interés por los trabajos y el apoyo en la consecución de las actividades programadas.

Con respecto a los Blogs y Glogster se analizaron, se seleccionaron los valores más comunes y se concluyo al respecto de las definiciones que los estudiantes consideran y sus implicaciones en la convivencia, en cuanto a los videos se analizaron los contenidos en las imágenes y el interés que tuvieron en su realización.

Con las observaciones de los estudiantes sobre los comportamientos inadecuados se creo una tabla con una lista de valores y antivalores que se presentan en el grado décimo y con el test de personalidad; se hizo una conclusión de cada pregunta que se aplico, por ultimo en la entrevista a los docentes se agrupo las ideas más comunes e importantes frente a la falta de algunos valores en los estudiantes de décimo y sobre las habilidades de los docentes en el uso de las TIC's.

3.9 Validez:

Los instrumentos fueron analizados por el docente de ética y religión Raúl Aguirre el cual los aprobó y le dio el visto bueno para la aplicación de los mismos, se realizo una triangulación de la información, como lo señala Hernández, Fernández y Baptista (2006), el poder de medición es mayor cuando se cuenta con varios instrumentos, ya que en la indagación cualitativa se posee una mayor riqueza y profundidad de los datos cuando estos provienen de distintas fuentes y al utilizar una mayor variedad de formas de recolección de información.

En la validez externa señalan Hernández, Fernández y Baptista (2006), la posibilidad de aplicar los resultados de un estudio o su relevancia a otros contextos, siguiendo esta premisa y viendo las situaciones que se presentan en otras instituciones

educativas tan similares con respecto a la baja presencia de valores humanos, se espera que este estudio sirva de base para otros abordándolos desde las teorías constructivistas y construccionistas.

3.10 Presentación De Resultados:

Se presentan los datos en forma narrativa como lo señala Hernández, Fernández y Baptista (2006), siendo este un resumen con los hallazgos más importantes durante el proceso de análisis. Se incluyen soportes como los análisis de cada pregunta realizada en el test de personalidad a los estudiantes, el análisis de las preguntas y las conclusiones obtenidas en la entrevista con los docentes, los ejemplos de blogs, videos y Glogster con sus respectivos análisis y la tabla con la lista de valores presentes y ausentes en el grado décimo.

3.11 Aspectos Éticos:

Se presento carta de consentimiento al rector de la institución, a los docentes a los cuales se les realizo la entrevista y en el caso del test de personalidad, la lista de comportamientos inadecuados se realizo de forma anónima con el fin de hacer más veraz la información y permitir a los estudiantes que se expresaran libremente, en la construcción de los video, Blogs y Glogster se les informó que después de realizados como actividades de clase en la asignatura de informática y tecnología estos se utilizarían para el desarrollo de la investigación.

De esta forma se respeto los principios éticos:

- Autonomía: ya que los estudiantes decidían participar con pleno conocimiento.

- Privacidad: porque en el test de personalidad y en la lista de valores no se requería conocer los nombres de los estudiantes.
- Paridad: porque en el test y en la lista de valores participaron todos los estudiantes del grado décimo.
- Transparencia: La única intención de la recolección y análisis de datos es tratar de fortalecer los valores en los estudiantes de décimo grado y no tendrá ningún otro fin.

Capítulo 4 Análisis de Resultados.

El propósito de este capítulo es presentar los datos más relevantes que resultaron de la investigación realizada, así como la interpretación a la luz del marco teórico planteado. La importancia de los datos radica en su vínculo con la pregunta de investigación: ¿Cómo la utilización Tecnologías de la Información y la comunicación (TIC's), favorecen el afianzamiento de los valores humanos en los estudiantes de décimo grado, bajo un enfoque construccionista?, a la cual se da respuesta en este mismo capítulo.

Los resultados son presentados a partir de los instrumentos que se utilizaron para la recolección de la información como lo son: cuestionarios que se realizaron a docentes sobre su opinión del comportamiento de los estudiantes en clase, los valores que los estudiantes propusieron aplicar, la construcción del Glogster y el Blog, y por último el cuestionario que contestaron sobre la incidencia de las actividades propuestas en su comportamiento; los instrumentos fueron aplicados tomando en cuenta siempre los hallazgos que se pretendían alcanzar con el objetivo general y específicos:

Objetivo General: Establecer estrategias didácticas apoyadas en las TIC`s que ayuden al fortalecimiento y desarrollo de valores en los alumnos del grados décimo de la Institución Educativa Santa Rosalía, afianzando así la sana convivencia y la armonía en el aula de clase.

Objetivos Específicos:

- Determinar las variedades de conductas inadecuadas y valores de convivencia a través de diversos instrumentos para que los docentes puedan tener herramientas efectivas con los alumnos.
- Establecer las causas de conductas de comportamiento inadecuadas de los estudiantes del décimo grado de la Institución Educativa Santa Rosalía para establecer estrategias de enseñanza que ayuden a eliminarlas.
- Fomentar la convivencia democrática y respetuosa con la diversidad y el medio ambiente a través del uso de una aplicación interactiva para fortalecer sus valores.
- Diseñar actividades con el apoyo de las TIC`s que fomenten un ambiente de trabajo favorable para que los alumnos logren fortalecer sus valores.

Mencionan Hernández, Fernández y Baptista, P. (2006, p. 583) “Al tratarse de seres humanos los datos que interesan son conceptos, percepciones, imágenes mentales, creencias, emociones, interacciones, pensamientos, experiencias, procesos y vivencias manifestadas en el lenguaje de los participantes, ya sea de manera individual, grupal o colectiva”. Se observara que los instrumentos se crearon para obtener este tipo de datos y tener una congruencia entre sí para efectuar un análisis interpretable y comprensivo.

Hogan (2004) señala que los criterios de aplicación y calificación claras y exactas al igual que altos niveles de confiabilidad son deseables en un instrumento, pero lo más importante es la validez. Por lo anterior los instrumentos como las entrevistas, y los cuestionarios fueron validados por el docente de ética y filosofía Raúl Aguirre especialista en informática educativa. La triangulación metodológica de los datos se realizó entre los resultados de los datos de la entrevista, el test de personalidad, el

cuestionario y con la observación del comportamiento de los estudiantes mientras realizaban la creación del Glogster y el Blog,

Finalmente, se expone una descripción del impacto pedagógico resultante de actividades construccionistas en el proceso de enseñanza de los estudiantes. Esta argumentación se basa en tres dimensiones particulares: 1) planeación; 2) Dinámica de grupo; y 3) las evidencias de construcción de los alumnos. Los datos obtenidos provienen de los cuestionarios realizados a los estudiantes y docentes.

4.1 Cuestionario-entrevista aplicado a los docentes.

En el apéndice A se muestran las preguntas del guión de la entrevista a los profesores, el cual se aplicó antes de iniciar la investigación con el fin de determinar la opinión de los docentes sobre el estado actual de la incursión de las TIC's en la enseñanza y también conocer los aspectos de indisciplina y falta de valores se evidencia en los estudiantes.

Tabla 1.

Resultados de las respuestas a las preguntas del uno al tres de la entrevista los docentes de la Institución Educativa Santa Rosalía. Elaboración propia. Febrero, 2013.

<i>No Profesor preguntas</i>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1. Sobre la presencia de las tecnologías en el proyecto pedagógico de la escuela, se puede decir que	C	C	E	C	C	C	C	A	A	B	A	A
2. ¿Cuáles son los principales cambios provocados en la gestión pedagógica en función del uso de las computadoras e internet en esta escuela?	C		C	B	C	C		C	C	C	A	C
3. ¿Cuándo realizó como docente su último curso en el uso pedagógico de computadoras e internet?	A	B	B	A	B	A	B	A	C	A	C	A

Tabla 2.

Resultados de las respuestas a las preguntas de la cuatro a la siete de la entrevista a los docentes de la Institución Educativa Santa Rosalía. Elaboración propia. Febrero, 2013.

Pregunta 4 Indiquen tres factores que contribuyen a la integración de las TIC en las escuelas.	
Docente 1	<ul style="list-style-type: none"> Existencia de recursos relacionados con TIC`s (Internet, computadores) Conocimiento que sobre ellos tengan los docentes
Docente 2	<ul style="list-style-type: none"> Adecuación de equipos, inclusive la existencia de equipos herramientas. Orientación o capacitación en TIC`s Implementación del proyecto TIC`s y el tiempo adecuado para las TIC`s
Docente 3	<ul style="list-style-type: none"> El uso apropiado de los espacios de aprendizaje Capacitar y fomentar las TIC`s Motivación del docente para crear estrategias
Docente 4	<ul style="list-style-type: none"> Mejor motivación Practica la cual puede ser más significativa Comunicación hacen un mundo más global
Docente 5	<ul style="list-style-type: none"> Mejorar el conocimiento Manejo tecnología Consulta
Docente 6	<ul style="list-style-type: none"> La actualización en temas Interacción con mas comunidades Aplicación desde diferentes áreas
Docente 7	<ul style="list-style-type: none"> Conexión a internet. Aumento de la disponibilidad de computadores Capacitación en los diferentes Programas
Docente 8	<ul style="list-style-type: none"> La transversalidad Amplio campo de aprendizaje Innovar en las estrategias didácticas
Docente 9	<ul style="list-style-type: none"> Actualización oportuna Facilidad de enseñanza Uso de internet
Docente 10	<ul style="list-style-type: none"> Conocimiento y profundización en nuevas tecnologías Ampliación del horizonte de investigación (internet, enciclopedias virtuales)
Docente 11	<ul style="list-style-type: none"> La parte investigativa Mejorar la calidad de vida
Docente 12	<ul style="list-style-type: none"> Interés en la elaboración de trabajos Prácticas de investigación Colaboración en actividades propuestas
Pregunta 5 ¿Qué actividades ha propuesto en sus planeaciones para el fortalecimiento de los valores en sus alumnos, si no lo ha hecho, cuáles propondría?	
Docente 1	<ul style="list-style-type: none"> Actividades de integración Constantes charlas motivacionales sobre valores, así el resaltar prácticas diarias de los valores dentro de las actividades de rutina.
Docente 2	<ul style="list-style-type: none"> A través de la lectura de obras literarias y fragmentos se trabajara el análisis e ideologías de los valores y consecuencias o beneficios de determinados valores
Docente 3	<ul style="list-style-type: none"> Los compartir como por ejemplo celebración de cumpleaños, la presentación de diapositivas según el valor a trabajar.
Docente 4	<ul style="list-style-type: none">

Tabla 2.

Resultados de las respuestas a las preguntas de la cuatro a la siete de la entrevista a los docentes de la Institución Educativa Santa Rosalía. Elaboración propia. Febrero, 2013.

Docente 5	<ul style="list-style-type: none"> • Creación de texto y argumentación
Docente 6	<ul style="list-style-type: none"> • Las actividades que se proponen desde la dirección de grupo y los pactos de aula para el desarrollo de las clases
Docente 7	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar el respeto por la diversidad, la responsabilidad en el cumplimiento de actividades
Docente 8	<ul style="list-style-type: none"> • Se estipula el pacto de aula en el que se hallan los acuerdos y principios que rigen las clases
Docente 9	<ul style="list-style-type: none"> • Talleres con padres de familia
Docente10	<ul style="list-style-type: none"> • Charlas periódicas formativas, actividades lúdicas grupales
Docente11	<ul style="list-style-type: none"> • Talleres y charlas acerca de los valores, reuniones con padres de familia para acordar estos temas
Docente12	<ul style="list-style-type: none"> • Dentro del pacto de aula y a nivel grupal se tienen unos compromisos
Pregunta 6 ¿Cuáles considera que son las causas que ocasionan la falta de valores en los alumnos?	
Docente 1	<ul style="list-style-type: none"> • El sistema imperante (Pobreza extrema, falta de educación, aspectos laborales), disociación de los hogares, y leyes y normas muy lascivas
Docente 2	<ul style="list-style-type: none"> • Falta de autoridad de padres en los hogares • Falta de orientación en lo que ven y escuchan (medios) y las condescendencias por parte de la comunidad educativa, incluso de la sociedad
Docente 3	<ul style="list-style-type: none"> • El afecto y la compañía que tienen los padres hacia sus hijos
Docente 4	<ul style="list-style-type: none"> • La falta de valores son ocasionadas por la falta de afecto del mismo medio en que viven
Docente 5	<ul style="list-style-type: none"> • Problemas en su familia y amigos
Docente 6	<ul style="list-style-type: none"> • Hacen parte de familias donde hay ausencia de uno de los padres
Docente 7	<ul style="list-style-type: none"> • La implementación de los valores vienen desde el seno de las familias
Docente 8	<ul style="list-style-type: none"> • El apoyo familiar, falta de afecto
Docente 9	<ul style="list-style-type: none"> • Padres poco interesados y nada comprometidos con su formación
Docente10	<ul style="list-style-type: none"> • Se requiere una mayor participación de los padres en la formación de los hijos
Docente11	<ul style="list-style-type: none"> • La falta de atención de los padres de familia
Docente12	<ul style="list-style-type: none"> • No hay compromiso por parte de la familia
Pregunta 7 ¿Cuáles son las actitudes que prevalecen en sus alumnos como consecuencia de la falta de valores?	
Docente 1	<ul style="list-style-type: none"> • Poca autoestima, poco sentido de pertenencia, falta de valoración y respeto a la familia y clima de violencia entre adolescentes y adultos
Docente 2	<ul style="list-style-type: none"> • El irrespeto, la desobediencia y el maltrato verbal y físico a semejantes
Docente 3	<ul style="list-style-type: none"> • Rechazo al realizar alguna actividad en grupo, el irrespeto hacia sus compañeros, la apatía a realizar alguna tarea, los rumores y habladurías
Docente 4	<ul style="list-style-type: none"> • Violencia, falta de comunicación y falta de tolerancia
Docente 5	<ul style="list-style-type: none"> • Irrespetuosos y malas palabras
Docente 6	<ul style="list-style-type: none"> • Mal vocabulario, falta de respeto colocando apodos y no valorar las cosas que tienen
Docente 7	<ul style="list-style-type: none"> • Ser irresponsable en el cumplimiento de las labores académicas, se han implementado las excusas y en algunos pocos la recocha y patanería lleva al irrespeto entre compañeros
Docente 8	<ul style="list-style-type: none"> • Una conducta inadecuada, un vocabulario irrespetuoso, un desarreglo en vestuario, etc.

Se solicitó la colaboración a los docentes por considerar que este es un instrumento eminentemente necesario dentro de la investigación cualitativa y en momentos donde se desea obtener información de primera mano, se trata de una entrevista estructurada, tal como lo refiere Fernández (2000), mantiene las características de una especie de interrogatorio en el cual se formulan las mismas preguntas y en el mismo orden a las diferentes personas, se trata de preguntas previamente preparadas.

En este caso las preguntas se vincularon con datos académicos y de experiencias laborales, tales como formación en TIC's, observaciones sobre el comportamiento de los estudiantes de décimo grado, implicación del uso de las TIC's en el proceso pedagógico y las posibles recomendaciones de actividades para fortalecer los valores en la casa; elementos que ayudan a entender la problemática del campo de estudio y obtener una información complementaria sobre la apropiación de las TIC's. La entrevista es de carácter mixto porque el cuestionario contiene tres preguntas cerradas donde se tomaron los mayores porcentajes en cada una para determinar las opiniones de los docentes y cuatro abiertas en las cuales se analizaron las respuestas que más similitudes presentaban.

El cuestionario-entrevista se encuentra en el apéndice A, el cual fue aplicado antes de iniciar las actividades de creación del Glogster y el Blog; por medio de fotocopias los doce docentes que laboran en la institución educativa Santa Rosalía diligenciaron la entrevista y de acuerdo a las observaciones realizadas se encontró las siguientes categorías para contrastar los resultados que se obtuvieron.

Categoría 1. Tecnología en las instituciones: presencia de las tecnologías en el proyecto pedagógico de la escuela:

Sobre la pregunta uno que hace referencia a la presencia de las tecnologías en el proyecto pedagógico de la escuela, el 50% de los docentes dieron como respuesta la opción C, la cual menciona que en la institución educativa Santa Rosalía se ha hecho hincapié a las TIC's en el proyecto pedagógico pero aún no se han implementado acciones para el efectivo desarrollo de este proyecto. En la actualidad se está estructurando el Plan Educativo Institucional (PEI) con el fin de transversalizar de las TIC's en las programaciones de todas las áreas.

Cambios provocados en la gestión pedagógica en función de las TIC's:

En la pregunta dos que hace referencia a los principales cambios provocados en la gestión pedagógica en función del uso de las computadoras e internet en esta escuela, el 75% de los docentes dieron como respuesta la opción C, y opinan que el uso de las TIC's logra crear espacios para el aprendizaje y que estos no necesariamente tienen que estar en el aula de clase y mucho menos reducidos a la planta física del colegio.

Las TIC's son una oportunidad extraordinaria para desarrollar el aprendizaje autónomo, por consiguiente, es hablar de nuevas estrategias educativas y curriculares para todo el sistema y, especialmente para el nivel de educación en todos los grados académicos sea primaria, secundaria o universitaria (Malagón, 2006).

Categoría 2. Integración de las TIC's al proyecto educativo por parte de los docentes:

Dentro de los actores involucrados en las instituciones, los docentes son los que juegan un papel importante internamente en el proceso enseñanza-aprendizaje ya que

interactúan cara a cara con los alumnos todos los días, así mismo son los responsables de que en la práctica educativa se fomente el uso de la tecnología en cualquier asignatura.

Actualización del docente en el uso pedagógico de las TIC's: en la pregunta tres que menciona los últimos cursos de formación en el uso pedagógico de computadoras e internet, el 50% de los docentes recibieron capacitación en menos de dos años, por esta razón se evidencia que es necesario implementar un nuevo proyecto teniendo en cuenta que la persona que está a cargo de la inclusión de las TIC's en las programaciones académicas conozcan el manejo y función de las herramientas, por tal motivo de acuerdo a las respuestas dadas se puede decir que los docentes están dispuestos a implementar las nuevas tecnologías en su quehacer diario, pero este proceso debe ser muy paulatino y con estímulo por parte de los directivos.

El 42% de los docentes que respondieron la pregunta tres de la entrevista sólo hasta hace muy poco tiempo ha iniciado su proceso de capacitación en el conocimiento, uso y manejo de Internet y de las plataformas tecnológicas. El 25% todavía rechazan las tecnologías, desconocen sus ventajas y utilidad en el mejoramiento personal y educativo; se resisten a un cambio que desacomoda su enseñanza tradicional, pues tienen miedo a perder el protagonismo que han ostentado por siglos (Malagón, 2006).

Factores que contribuyen a la integración de las TIC's en las escuelas: en la pregunta cuatro la cual hace referencia a que aspectos contribuyen a la integración de las TIC en las escuelas. En esta categoría se presentaron varias razones por parte de los docentes, las cuales contribuyen para integrar las TIC's en el proyecto pedagógico de la institución:

- a. Desarrollo de la Investigación (conseguir información ágil y eficiente).

- b. Masificación de los trabajos empleando estas herramientas.
- c. Conocimiento y Actualización (tanto de docentes como estudiantes).
- d. Búsqueda de aprendizaje significativo.
- e. Diversificación del conocimiento o contenidos programáticos de acuerdo al currículo y espacios.
- f. Disponibilidad de recursos económicos
- g. Capacitación en el uso adecuado de las TIC's
- h. Disposición del docente para aceptar cambios.
- i. Promueve la participación activa entre los estudiantes.

A partir de estos factores se puede decir que los docentes están muy interesados en implementar las TIC's en las escuelas, pero hay muchos obstáculos que se presentan y hacen un tanto complicada esta propuesta, una de ellas es el factor económico o la propia organización de la institución ya que en ocasiones no se realizan las gestiones necesarias.

Los docentes consideran que lo primordial e importante es la actualización de los computadores existentes y la adquisición de más computadores para el desarrollo de las actividades, incluso mencionan que existen sedes de primaria donde no hay ni un solo computador y mucho menos conexión a internet, también opinan que hace falta material relacionado a las TIC's y una conexión a internet rápida en todas las sedes de la institución educativa.

Los sistemas informáticos, adecuadamente configurados son mucho más poderosos para proporcionar representaciones del conocimiento, siendo más accesibles y significativos para los estudiantes, estos sistemas a bajo costo en la cultura existente

debería fomentar que la tecnología va más allá de modificar la enseñanza de los profesores (Papert, 1993).



Figura 1. Fotografía de los docentes de la I.E Santa Rosalía.

Categoría 3. Estrategias de enseñanza para fortalecer los valores: Actividades didácticas propuestas para el fortalecimiento de los valores:

En la pregunta cinco que hace referencia a estrategias que utilizarían para el fortalecimiento de los valores en sus alumnos, los profesores han utilizado diferentes actividades didácticas, hicieron una introspección y análisis de su práctica educativa y de acuerdo al Plan de Orientación Estudiantil (POE), proponen las siguientes actividades para fortalecer los valores en sus alumnos:

1. Realizar talleres sobre “Valores”.
2. Charlas de concientización sobre Ética y Valores.
3. Lúdicas sobre los Valores.
4. Reforzar con el manual de convivencia
5. Compartir experiencias
6. Fomentar el trabajo en equipo
7. Integrar las competencias ciudadanas en todas las áreas

8. Elaboración y ejercicio de un código de valores

9. Realizar actividades interactivas sobre valores a través de las TIC's

Categoría 4. Actitudes de los alumnos:

Todos los alumnos, como seres humanos, desde que tienen contacto con la naturaleza inician el reconocimiento de su entorno creando características personales que definen sus actividades y sus actitudes. La importancia del núcleo familiar en el desarrollo de los valores del niño es primordial en los primeros años de la vida, esto se logra a través del ejemplo y la puesta en práctica de las actitudes positivas.

De acuerdo a la pregunta seis sobre las causas que ocasiona la falta de valores en los alumnos, como se mencionaba anteriormente en el núcleo familiar están las bases para llevar a cabo una convivencia en donde predominen los valores, sin embargo en las instituciones se presentan actitudes de los alumnos que demuestran falta de valores y actitudes negativas que llevaron a proponer el planteamiento del problema basado en valores, el cual es el foco de dicha investigación. Los profesores encuestados opinaron que las principales causas de la falta de valores en los alumnos son la disfuncionalidad familiar, el maltrato y la casi nula comunicación y convivencia intrafamiliar que existen en los hogares.

En referencia con la pregunta siete que menciona las actitudes que prevalecen en los alumnos como consecuencia de la falta de valores, los docentes mencionaron actitudes predominantes como: irresponsabilidad, desinterés por el estudio, falta de un proyecto de vida, toma de decisiones equivocadas, violencia de los alumnos, vocabulario soez, falta de tolerancia, malas compañías y desmotivación, con estos argumentos se

verifica que los alumnos presentan falta de valores y que ello se muestra en las actitudes diarias.

4.2. Cuadro de valores creado por los estudiantes.

Una de las actividades que se realizaron con las muestras fue la elaboración de un código de valores:

1. Trabajar en clase.
2. Buen comportamiento en el aula.
3. Mejorar el rendimiento académico.
4. Ser ejemplo de disciplina para los demás grados.
5. Ser honestos.
6. Ser tolerantes.
7. Ser comprensivos.

Los propios alumnos que representan la muestra, fueron quienes propusieron varias recomendaciones para establecerlas en el código, sin embargo a partir de la estrategia de consenso fue como se seleccionó las que se presentan, ya que las consideraron pertinentes para ejercerlas en su salón de clases y de esta forma comenzar a poner en práctica los valores.

Una sociedad basada en individuos con valores es la llave para una convivencia más sana: los profesores pueden orientar mejor el aprendizaje de cada alumno si conocen cómo realmente se aprende y éste se incrementará si su enfoque a los valores es con tendencia a aumentar. Es decir, que la selección y aplicación de estrategias didácticas y estilo de enseñanza serán más efectivos con valores.

- Cómo controlar su propio aprendizaje.

- Cómo diagnosticar sus puntos fuertes y débiles como alumno.
- Se dé cuenta de lo que hace.
- Emplee sus propias estrategias de aprendizaje.
- Valore sus logros y corrija sus errores.

Aznar Díaz, I. e Hinojo Lucena, F. J. (2000) señalan que el crecimiento tecnológico dentro de los aspectos positivos de las TIC's abordan el acceso a la información en una forma que permite a la sociedad a reflexionar de una manera crítica y racional; a partir de los datos recibidos generar un conocimiento significativo y lo más ajustado a la realidad. Por otra parte, tiene también relevancia destacar el impacto de las TIC's en el ámbito de la ética, cuestionándose los alcances de responsabilidad personal y social en el uso de la tecnología por el hombre.

4.3. Test de personalidad.

Los cuestionarios de personalidad sirven para realizar una valoración de las personas sobre la forma que habitualmente tienen de comportarse, los sentimientos que expresa en determinadas circunstancias, sus principales actitudes, interese, etc. Se aplicó el test de personalidad el cual se encuentra en el apéndice B, para valorar las características emocionales, las actitudes y el comportamiento de los estudiantes, el cual presento los siguientes resultados: la extroversión/introversión que fue la categoría predominante se relaciona con la tendencia de las personas hacia distintos tipos de actividades e intereses. El Test fue aplicado en forma impresa porque no se contó con acceso a internet al momento de realizarlo, este cuestionario fue contestado por 26 estudiantes antes de iniciar con la creación del Glogster y el Blog, los datos más repetitivos fueron ingresados en a la página del test nombrada en el apéndice B, con la

intención de determinar las características del comportamiento de los estudiantes que más predominan.

Lo siguiente es el resultado que arroja la página Web: la tendencia de personalidad es moderadamente extrovertida, en general le agrada tener muchos amigos y participar activamente en reuniones sociales. Le gustan los cambios y aborrece la monotonía, prefiere la acción pues si no se siente agobiado. Su tendencia de carácter es impulsivo y algo nervioso, aunque también bastante optimista en general. Le gusta hablar con otras personas, y cuando tiene un problema o se siente angustiado prefiere compartir sus sentimientos con alguien de confianza antes que guardárselos para sí mismo. Le gusta hacer proyectos nuevos, aunque es más bien despreocupado y poco exigente, puede que incluso algo desordenado en su vida. No soporta del todo bien las imposiciones, obligaciones y normas estrictas, pero al mismo tiempo sabe amoldarse y adaptarse perfectamente a los diferentes ambientes. Como es una persona bastante emocional, en ocasiones puede tener tendencia a la explosión de carácter, dado que le cuesta controlar sus emociones. Suele decir lo que piensa en todo momento, aunque a veces debería pensarlo dos veces por las posibles consecuencias que sus palabras puedan acarrear.

Los datos de las respuestas se encuentran en la tabla 3, se observa que los estudiantes presentan una baja autoestima que se desencadena en actitudes de inseguridad, irresponsabilidad, falta de compromiso, madurez y de una personalidad definida. Como aspectos positivos los estudiantes demuestran honestidad, facilidad de responder positivamente en situaciones estresantes y la buena disposición en la convivencia.

Mesta, M. J.E (1997) en el libro desarrollo Humano y calidad publicado por CONALEP señala que los valores modelan la conciencia y el comportamiento. Los momentos donde se vivencia los valores se pueden concretar en espacios físicos, virtuales, temporales y que determine el aprendizaje valorativo. Debido a la presencia ética en la virtualidad y que esta no es distinta por encontrarse en un nuevo espacio, es posible hablar de educar en valores en internet, ya que es una forma de relación social en el universo relacional que no se puede obviar.

Tabla 3.
Resultados de la aplicación del test de personalidad a los estudiantes de décimo grado.
Elaboración propia. Febrero, 2013.

Resultados de encuesta a 26 estudiantes de décimo grado					
#	Pregunta	Si	No	No: sabe/responden	Observaciones generales.
1	En general, se encuentra cómodo rodeado de gente	21	5	0	Se puede potenciar el trabajo colaborativo.
2	Le molesta perder el juego	12	14	0	Refleja un grado de intolerancia.
3	Alguna vez habla mal de terceras personas cuando no están presentes	20	4	2	Se evidencia conflictos a causa de la falta de comunicación.
4	Piensa que los demás lo critican	26	0	0	Se evidencia una baja autoestima.
5	Generalmente se siente feliz	21	5	0	Refleja una actitud positiva en el entorno que lo rodea.
6	Si alguien te pide que haga algo que no desea, lo hace igualmente lo hace para complacerle o para evitar una discusión	17	9	0	Se evidencia una falta de madurez en la toma de decisiones y puede llevar al estudiante a relaciones conflictivas.
7	Ante un hecho importante (examen, exposición, etc.)se pone muy nervioso/a le duele el estomago	14	12	0	Se refleja inseguridad.
8	En ocasiones deja para mañana lo que puede hacer hoy	23	3	0	Falta del valor de la responsabilidad.
9	Le gusta que los demás estén pendientes de lo que dice o hace	16	9	1	Falta de seguridad ya que necesita quien apruebe sus actividades.
10	Alguna preocupación le ha producido insomnio por la noche	16	9	1	Evidencia que las preocupaciones afectan el estado físico y anímico de los estudiantes.

Tabla 3.

Resultados de la aplicación del test de personalidad a los estudiantes de décimo grado. Elaboración propia. Febrero, 2013.

#	Pregunta	Si	No	No: sabe/responden	Observaciones generales.
11	En alguna ocasión ha perdido los nervios	20	6	0	Falta del valor de la tolerancia.
12	Le disgusta q las cosas estén desordenadas en su alrededor	20	6	0	Se evidencia una actitud positiva sobre la estética y el aseo.
13	Cambiaría algo de su aspecto físico	12	14	0	Esto demuestra que no tienen una autoestima alta.
14	Suele estar callado cuando se encuentra con personas poco conocidas	26	0	0	Se evidencia una inseguridad y poca capacidad de relacionarse.
15	Se considera nervioso/a	18	8	0	Esto afianza el concepto de baja autoestima.
16	Cree que las personas que le rodean suelen aprovecharse de su buena fe.	6	20	0	Esta situación es positiva porque refleja el valor de la honestidad.
17	Tiene cambios de humor más o menos repentino	20	6	0	Afianza el concepto de intolerancia.
18	Cuando tiene que hacer un viaje, le gusta ser previsor y no dejar nada para el último momento.	17	9	0	Es parcializada la responsabilidad y va de acuerdo a las preferencias.
19	Le gusta la buena comida.	26	0	0	Esto refleja el deseo de un gusto por la buena vida.
20	Siempre está contento.	13	13	0	Afianza el concepto de la baja autoestima.
21	Es una persona activa y emprendedora	24	2	0	Este valor canalizado positivamente puede mejorar las actividades académicas
22	Se pone nerviosa en lugares cerrados (ascensores, túneles...).	9	17	0	Esto evidencia que en situaciones estresantes asumen actitudes positivas.
23	Se cree una persona con éxito en la vida	21	5	0	Refleja un positivismo frente a la vida.
24	Prefiere quedarse solo en la casa que ir a una fiesta aburrida	13	13	0	Refleja que su actitud no cambiara en el sitio que se encuentre. Reacios al cambio.
25	Piensa a menudo en el pasado.	22	4	0	Falta de desprenderse de aspectos que pueden limitar sus vidas.
26	A Veces le han dado ganas de no ir a trabajar o estudiar	24	2	0	Refleja una apatía a las actividades académicas.
27	Cree que los demás nunca dan importancia a las cosas que hacen.	14	2	0	Esta situación sigue afianzando la baja autoestima.
28	Le preocupa mucho lo que los demás puedan pensar de usted.	9	17	0	No admiten que están a la expectativa de ser reconocidos por los demás.

Tabla 3.

Resultados de la aplicación del test de personalidad a los estudiantes de décimo grado. Elaboración propia. Febrero, 2013.

#	Pregunta	Si	No	No: sabe/responden	Observaciones generales.
29	A menudo se siente preocupado/a	14	12	0	Refleja inseguridad en sus acciones.
30	Algunas veces no ha cumplido su palabra	24	2	0	Falta del valor de la responsabilidad y el compromiso.
31	Le gusta hacer amigos.	25	1	0	Facilita el trabajo colaborativo.
32	Cree, en general, que es capaz de hacer las cosas que se propone.	25	1	0	Refleja una actitud positiva frente a la vida.
33	Alguna vez ha evitado saludar a alguien (cambiando de acera, haciendo ver que no le ha visto...	20	6	0	Demuestra la intolerancia y el rencor.
34	Le disgusta estar solo.	13	13	0	Falta de aceptación
35	Es puntual, y le disgusta que los demás no lo sean.	11	15	0	Refleja irresponsabilidad.
36	Se distrae con relativa frecuencia cuando debería estar relajado/a.	22	4	0	Refleja falta de compromiso.
37	Cree que la vida es justa con usted.	20	6	0	Asume una actitud positiva.
38	Pagaría impuestos si no lo descubrieran.	11	15	0	Falta el sentido de pertenencia.
39	Se considera soñador/a.	22	4	0	Una actitud positiva frente a la vida.
40	Cuándo está deprimido, le gusta la compañía de alguien para que lo anime.	18	8	0	Falta de aceptación
41	Le gustan los trabajos en los que tenga que tratar con mucha gente.	11	15	0	Refleja inseguridad frente a las relaciones interpersonales.
42	Tiene el mismo comportamiento en su casa y fuera de ella.	15	11	0	Refleja una actitud de honestidad.
43	Ha sentido envidia alguna vez.	15	11	0	Refleja inseguridad.
44	Cuando va por la calle, se siente observado/a.	18	8	0	Refleja inseguridad.
45	Cuando alguien hace algo que considera que está mal, se lo dice sin tapujos.	17	9	0	Refleja una actitud de honestidad.
46	Le gusta que la vida se centre en normas fijas.	13	13	0	Falta de responsabilidad.
47	Suele ser el que da el primer paso para relacionarse con gente.	15	11	0	Refleja inseguridad.

Tabla 3.

Resultados de la aplicación del test de personalidad a los estudiantes de décimo grado. Elaboración propia. Febrero, 2013.

#	Pregunta	Si	No	No: sabe/responden	Observaciones generales.
48	Suele tener dudas sobre las decisiones que toma.	22	4	0	Refleja inseguridad.
49	A veces pierde la concentración en el trabajo.	26	0	0	Falta de responsabilidad y compromiso.
50	Encuentra fácilmente las palabras para expresar sus emociones y sentimientos.	13	13	0	En este aspecto los estudiantes están divididos sin embargo por anteriores preguntas se ve que existe la inseguridad en ellos.
51	Es caprichoso/a.	12	14	0	Se evidencia la posibilidad del trabajo en grupo.
52	Acepta las críticas y sabe responder a ellas.	17	9	0	Asumen actitud positivas y de cambio.
53	Cree que no tiene ningún tipo de prejuicio.	6	20	0	Reflejan intolerancia e inseguridad.
54	Prefiere trabajar solo/a.	12	14	0	Se debe afianzar el valor de compartir y el trabajo en equipo.
55	Cuida mucho su apariencia externa.	21	4	1	Este aspecto positivo sirve para mejorar la autoestima.
56	Se preocupa bastante de su salud.	20	6	0	Este aspecto positivo sirve para mejorar la autoestima.
57	Cree que los demás tienen más suerte que usted.	12	14	0	Este aspecto puede facilitar el trabajo en grupo.
58	Considera que tiene mucho aguante ante las situaciones tensas.	18	8	0	Asumen una actitud positiva frente a situaciones estresantes
59	Prefiere salir solo que acompañado.	6	20	0	Refleja falta de aceptación.
60	A veces dice cosas de las que luego se arrepiente.	23	3	0	Esto refleja una actitud impulsiva.

4.4. Cuestionario sobre la utilización del Glogster y el Blog.

Las tablas 4 y 5 muestran los datos que respondieron los estudiantes sobre las preguntas frente al trabajo que se realizó en la creación de los contenidos de los Glogster y el Blog, esta encuesta puede observarse en el apéndice C, el cual se realizó con el fin de determinar si esto influyó positivamente en su comportamiento y aptitud frente a los valores humanos y si fueron actores activos en la construcción de estos materiales.

Tabla4.

Resultados de las preguntas del cuestionario del Blog y el Glogster aplicado a los estudiantes del décimo grado. Elaboración propia. Febrero, 2013.

No estudiante preguntas	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
1. Considera que la creación del Glogster y el Blog fue una actividad	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
2. La construcción del Glogster le permitió expresar su opinión de los valores humanos desde una forma más	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	B	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A
3. Consideras que el Glogster es un espacio en el cual puede plasmar su identidad.	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO		SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI						
4. El Glogster le permitió reflexionar positivamente sobre los valores humanos.	SI	SI	SI	SI	SI		SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI									
5. El Glogster mejoro su comportamiento de acuerdo al tema de los valores humanos.	SI	SI	SI	SI	NO	SI		SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	NO	NO						
6. Las dificultades sobre la elaboración del Blog y el Glogster se debieron a:	B	D	B	C	C	C	D	C	C	B	D	B	C	A	C	A	B	B	B	B	B	B	C
7. Considera que los temas propuestos para la creación del Blog (enfermedades tecnológicas) es un tema que ocurre en su contexto.	SI	SI	NO	SI	SI	NO	SI	SI	NO	NO	NO		NO	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	NO	SI	SI
8. Le gustaría que los temas de las diferentes áreas se abordaran desde la construcción de un Glogster y un Blog.	NO	NO	SI		SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	NO	SI	NO	SI								

Tabla 5.
Resultados de la justificación de cada respuesta en el cuestionario del Blog y el Glogster aplicado a los estudiantes del décimo grado. Elaboración propia. Febrero, 2013.

Preguntas	1. Considera que la creación del Glogster y el Blog fue una actividad	2 La construcción del Glogster le permitió expresar su opinión de los valores humanos desde una forma más	3. Consideras que el Glogster es un espacio en el cual puede plasmar su identidad.	4. El Glogster le permitió reflexionar positivamente sobre los valores humanos.	5. El Glogster mejoro su comportamiento de acuerdo al tema de los valores humanos	6. Las dificultades sobre la elaboración del Blog y el Glogster se debieron a:	7. Considera que los temas propuestos para la creación del Blog (enfermedades tecnológicas) es un tema que ocurre en su contexto.	8. Le gustaría que los temas de las diferentes áreas se abordaran desde la construcción de un Glogster y un Blog.
No estudiantes								
1	Interesante porque uno se divierte y es chévere	si	Si porque eso es seguro	Uno debe ser más comprensivo y respetar a los demás	Si porque sale uno más contento y comprensible		Si porque eso afecta la humanidad	Si
2	Aprendimos a manejarla y a informarnos mas	Hubo cosas que más me gusto de esto.	Pueden informarlo a uno de algo importante	Tuvimos nuevas oportunidades	Me pude integrar mas		Porque hay cosas importantes	Porque a veces es complicado
3	Hicimos unas cuentas nuevas en internet	Hubo cosas interesantes	En la red hay muchas personas malas	Nos volvimos a acordar de los valores	Entre más habla se sabe más.		Hay muchas cosas importantes para aprender	A veces son complicadas
4	Se pueden subir fotos, videos y otras cosas	Muestran los valores que son importantes para nuestra vida	Somos creativos al construir un trabajo	Nuestra comunidad debe reflexionar. Nuestros valores en la vida	Aprendemos a reflexionar		Es algo inapropiado	Podemos aprender a realizar los temas que nosotros sabemos.
5	Nos ayuda a interactuar por las redes sociales	Aprendemos a ser mejores personas por medio de los valores	A si las personas pueden conocer y hablar	Aprendemos a convivir mejor con la sociedad y ser respetuosos	Aprendemos a respetar y a convivir en paz		Esto realmente sucede hay que ser conscientes a la hora de conectarse y desconectar se	Nos ayuda a interactuar y a tener un mundo digital

Tabla 5.
Resultados de la justificación de cada respuesta en el cuestionario del Blog y el Glogster aplicado a los estudiantes del décimo grado. Elaboración propia. Febrero, 2013.

Preguntas	1. Considera que la creación del Glogster y el Blog fue una actividad	2 La construcción del Glogster le permitió expresar su opinión de los valores humanos desde una forma más	3. Consideras que el Glogster es un espacio en el cual puede plasmar su identidad.	4. El Glogster le permitió reflexionar positivamente sobre los valores humanos.	5. El Glogster mejoro su comportamiento de acuerdo al tema de los valores humanos	6. Las dificultades sobre la elaboración del Blog y el Glogster se debieron a:	7. Considera que los temas propuestos para la creación del Blog (enfermedades tecnológicas) es un tema que ocurre en su contexto.	8. Le gustaría que los temas de las diferentes áreas se abordaran desde la construcción de un Glogster y un Blog.
No estudiantes								
6	Porque aprendí algo que no sabía	Lo podía publicar a todo el mundo	Me conocen a través de las redes	Claro porque me enseñan a practicarlas	Considero que tengo un buen comportamiento		Hay personas con adicciones tecnológicas	Se haría más fácil el aprendizaje
7	Nos enseñó a ser creativos en los videos, poemas, Blog para subir diapositivas y enviarlas	Nos enseñó a escribir sobre los valores y que era lo que pensábamos de cada valor	En el cual puede poner fotos y por lo que me caracterizo		Claro porque también subías un dibujo del respeto, el cual mostraba su concepto del tema y autoestima		No tengo obsesión al computador y no lo mantengo usando a diario	Nos enseñó día a día de valores y respeto y eso lo plasma como nuestra identidad
8	No habían suficientes computadores y no se podían desarrollar las actividades	Al crear el Glogster y publicarlo nos guiábamos a los comentarios de la gente	Podemos publicar algo que nos interese	Entendemos cómo aplicar los derechos		No había la cantidad de computadores	Nos enseñó de las enfermedades para prevenir	Comparten muchas ideas en donde pueden ser publicadas
9	Con esta actividad conocimos cosas nuevas y pudimos opinar	Es publicado	Es algo personal	Descubrí que todos somos iguales	Tengo más conciencia con la igualdad de todos		Muchos prefieren un computador que ir a comer	Sería divertido

Tabla 5.
Resultados de la justificación de cada respuesta en el cuestionario del Blog y el Glogster aplicado a los estudiantes del décimo grado. Elaboración propia. Febrero, 2013.

Preguntas	1. Considera que la creación del Glogster y el Blog fue una actividad	2 La construcción del Glogster le permitió expresar su opinión de los valores humanos desde una forma más	3. Consideras que el Glogster es un espacio en el cual puede plasmar su identidad.	4. El Glogster le permitió reflexionar positivamente sobre los valores humanos.	5. El Glogster mejoro su comportamiento de acuerdo al tema de los valores humanos	6. Las dificultades sobre la elaboración del Blog y el Glogster se debieron a:	7. Considera que los temas propuestos para la creación del Blog (enfermedades tecnológicas) es un tema que ocurre en su contexto.	8. Le gustaría que los temas de las diferentes áreas se abordaran desde la construcción de un Glogster y un Blog.
No estudiantes								
10	Vamos aprendiendo más cosas que tiene el internet y nos sirve para subir fotos y tener información	Pude mejorar mas en mis valores y comportamiento		Pude entender y leer cosas que en el Glogster nos pudo mostrar	Porque vi muchos valores que me hacían reflexionar		Nunca he visto esos caso o mejor a pasado eso	Me parece que aprendemos mejor
11	Creamos nuestras cuentas que no conocíamos	Nuestros valores son muy importantes en nuestra vida	Somos creativos al diseñar nuestras cosas	Nuestra comunidad debe reflexionar de valores en la vida	Si porque aprendo a reflexionar		Es algo ilógico	Podemos aprender a realizar más temas que no conocemos
12	Se mejoran nuestros conocimientos de sitios en la web	Colocamos cosas sencillas	A base de lo que uno le gusta lo pone y a si conocen a uno un poco mas	Con las consultas aprendimos mas del tema	Reflexione	No había equipos suficientes para elaborarlo	Poco las conozco	Ya que uno plasma los temas que ve en la institución
13	Nos ayuda a interactuar con redes sociales	Aprendemos a ser mejores personas por medio de los valores	Nos pueden reconocer nuestra familia, amigos, etc.	Todos somos iguales y somos personas con derechos	Aprendí a respetar mas a mis compañeros			

Tabla 5.
Resultados de la justificación de cada respuesta en el cuestionario del Blog y el Glogster aplicado a los estudiantes del décimo grado. Elaboración propia. Febrero, 2013.

Preguntas	1. Considera que la creación del Glogster y el Blog fue una actividad	2 La construcción del Glogster le permitió expresar su opinión de los valores humanos desde una forma más	3. Consideras que el Glogster es un espacio en el cual puede plasmar su identidad.	4. El Glogster le permitió reflexionar positivamente sobre los valores humanos.	5. El Glogster mejoro su comportamiento de acuerdo al tema de los valores humanos	6. Las dificultades sobre la elaboración del Blog y el Glogster se debieron a:	7. Considera que los temas propuestos para la creación del Blog (enfermedades tecnológicas) es un tema que ocurre en su contexto.	8. Le gustaría que los temas de las diferentes áreas se abordaran desde la construcción de un Glogster y un Blog.
No estudiantes								
14	Aprendí sobre esas páginas que no había visto	Sabía que en estas páginas se podía hacer eso pero no sabía como	Es una página que puede crear una contraseña para que nadie sepa la información	Es una página donde tiene uno puede ver la de los demás	Aprendí cosas de los valores humanos que no sabía y en esta página encontré las respuestas	No tengo esos objetos	Con el profe Felipe sería más fácil no sacaría tantos ceros.	
15	Así podemos aplicar nuestras ideas creativas por medio de tecnología	Podíamos mostrar nuestra creatividad	Mostramos nuestra cultura y valores	Las imágenes y cosas que se pueden crear nos hacen reflexionar por su contenido	Reflexione y entendí pero no lo aplico mucho	Son temas cotidianos en la vida y en la juventud	Si porque al crearlos investigamos más a fondo los temas	
16	Permite expresar nuestras opiniones	Podemos integrarnos con todos	Si porque es un correo	Aprendí a expresar los bien	Aprendimos nuestros valores			
17	Ya que con el Glogster y Blog podíamos hacer tareas y nuestras noticias	Todo el mundo la utiliza y nos informamos de todo	Es como un correo y podemos aplicar noticias e ideas	Es una forma de comunicarnos por medio de noticias o ideas	El Glogster nos permite informarnos de una forma más limpia, amable y correcta		Sería demasiado chévere	

Tabla 5.
Resultados de la justificación de cada respuesta en el cuestionario del Blog y el Glogster aplicado a los estudiantes del décimo grado. Elaboración propia. Febrero, 2013.

Preguntas	1. Considera que la creación del Glogster y el Blog fue una actividad	2 La construcción del Glogster le permitió expresar su opinión de los valores humanos desde una forma más	3. Consideras que el Glogster es un espacio en el cual puede plasmar su identidad.	4. El Glogster le permitió reflexionar positivamente sobre los valores humanos.	5. El Glogster mejoro su comportamiento de acuerdo al tema de los valores humanos	6. Las dificultades sobre la elaboración del Blog y el Glogster se debieron a:	7. Considera que los temas propuestos para la creación del Blog (enfermedades tecnológicas) es un tema que ocurre en su contexto.	8. Le gustaría que los temas de las diferentes áreas se abordaran desde la construcción de un Glogster y un Blog.
No estudiantes								
18	Aprendemos cosas nuevas	Por la forma que se expresa naturalmente	Porque depende de la forma que sea utilizado	Piensa uno en las cosas malas que hacen	Soy muy juicioso		Ayudamos a las demás personas	Lo podíamos hacer desde nuestras casa
19	Obtenemos mas conocimiento en las redes sociales	Los valores son muy necesarios para todos	Nos identificamos mejor	Porque nos deja muchas enseñanzas	Educa mejor		Porque no llega el tema	Es mucho mejor
20	Porque creamos unas cuentas que no conocíamos	Manejamos nuevos esquemas	Se pueden subir fotos y videos	Conocimos mejor los valores	Mientras trabajamos tuvimos en cuenta su importancia		Se ve muy grave en estos tiempos	Creo que solo debería ser parte de tecnología
21	Nos ayuda a interactuar por las redes	Aprendemos a poder expresarnos	Todos los conocemos	Porque todos los valores se utilizan en la actualidad	Si porque los utilice		Porque no	Porque sería aburrido
22	Porque tuvimos nuevos temas para aprender	Porque los valores son muy importantes para el respeto	Porque en el podíamos poner nuestros nombres	Si porque no sabemos utilizar nuestros valores	Casi no lo tomamos en serio		Porque no llego al tema	Para aprender mejor
23	Aprendí cual era su utilización ya que no la conocía	Porque aplicamos lo que nos han enseñado en cuanto a esto	Expresamos lo que sentimos	Porque aprendí sobre esto	Aun así no los aplico completamente		Tal vez al estar tanto en esto	Porque creo que no todo será lo mismo en el Blog o Glogster

Tabla 5.
Resultados de la justificación de cada respuesta en el cuestionario del Blog y el Glogster aplicado a los estudiantes del décimo grado. Elaboración propia. Febrero, 2013.

Preguntas	1. Considera que la creación del Glogster y el Blog fue una actividad	2. La construcción del Glogster le permitió expresar su opinión de los valores humanos desde una forma más	3. Consideras que el Glogster es un espacio en el cual puede plasmar su identidad.	4. El Glogster le permitió reflexionar positivamente sobre los valores humanos.	5. El Glogster mejoro su comportamiento de acuerdo al tema de los valores humanos	6. Las dificultades sobre la elaboración del Glogster se debieron a:	7. Considera que los temas propuestos para la creación del Blog (enfermedades tecnológicas) es un tema que ocurre en su contexto.	8. Le gustaría que los temas de las diferentes áreas se abordaran desde la construcción de un Glogster y un Blog.
No estudiantes								
24	Nos ayuda a interactuar con la red y a aprender	Escribiendo nos desenvolvemos mejor y expresamos todo	Ahí mostrábamos nuestra manera de pensar	Claro nos ayuda a pensar mas y respetamos y nos respetamos nosotros mismo	Me ayuda a entender	Estamos expuestos a eso	Me se desenvolver mucho mejor	

La triangulación de los datos se realizó con la observación de la elaboración del Glogster y el Blog, así como con el test de personalidad para verificar la confiabilidad de los datos recolectados en los instrumentos. A continuación se presenta el resultado del cuestionario que se realizó sobre la apreciación del Blog y el Glogster, el cual se encuentra en el apéndice C; esta prueba se aplicó a 24 estudiantes que participaron en el instrumento, el cuestionario contiene preguntas cerradas y la argumentación del porque seleccionaron esa opción, con el objetivo de determinar mejor la apreciación que tuvieron de la elaboración del Glogster y el Blog, de esta forma se puede analizar los aspectos positivos y negativos que se presentaron , este cuestionario fue entregado en

forma física y diligenciado por los estudiantes; ellos respondieron a las preguntas mixtas de carácter abiertas y cerradas de la siguiente manera:

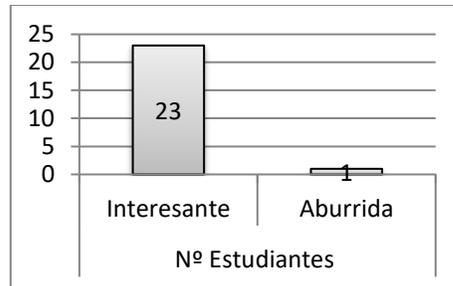


Figura 2. Opinión sobre lo atractivo de realizar el Glogster y el Blog (Datos recabados por el autor).

En la pregunta uno que sobre como consideran la actividad de la creación del Glogster y el Blog, el 96% de los estudiantes afirman que era interesante porque aprendieron de una forma divertida, entretenida, plasmaron sus ideas desde una manera creativa, por ser un tema nuevo era llamativo, para la creación del Glogster buscaron información como fotos, videos e imágenes por la red de redes. El restante 4% afirmo que fue aburrida por la falta de más computadores para el desarrollo de las actividades. Esto demuestra que la utilización de las herramientas Web 2.0 ofrece ambientes de aprendizaje propicios para la construcción del conocimiento. Datos obtenidos que documenta las impresiones de los estudiantes en cuanto a lo interesante del uso de la tecnología y que evidencian la confiabilidad de la información recabada y una documentación pertinente (Hernández *et al*, 2010).

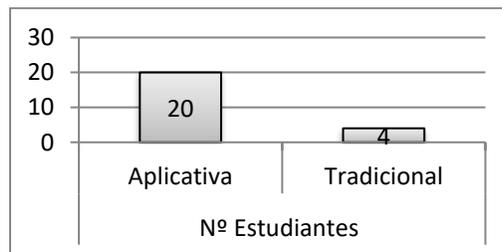


Figura 3. Opinión sobre la construcción del Glogster y el Blog (Datos recabados por el autor).

En la pregunta dos el 83% de los estudiantes afirman que era aplicativa porque se podían expresar las ideas a un público amplio, se desarrollaban contenidos de forma creativa, se podían integrar videos e imágenes, ofrecía una mejor forma de expresión, se plasmó la importancia de los valores humanos. El restante 17% afirma que por falta de tiempo no se completaron las actividades.

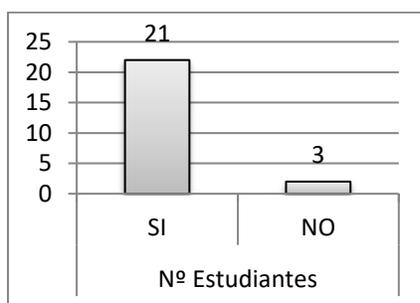


Figura 4. El Glogster como un espacio en el cual puede plasmar su identidad personal (Datos recabados por el autor).

En la pregunta tres el 88% de los estudiantes afirman que el Glogster y el Blog les permiten ser creativos, se muestra la cultura, ofrece seguridad personal, se puede interactuar con grupos en común como amigos y familia, se plasma los gustos propios, subir fotos e imágenes de acuerdo a sus tendencias, se expresan la manera de pensar y los sentimientos. El 12% considera que es un poco peligroso internet a la hora de expresarse.

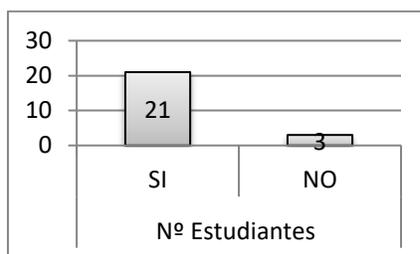


Figura 5. El Glogster y el Blog permiten reflexionar positivamente sobre los valores humanos (Datos recabados por el autor).

En la pregunta cuatro el 92% de los estudiantes afirman que sí, porque las imágenes que se plasman en el Glogster permiten sensibilizarse sobre los valores, los mensajes afianzan el respeto, la convivencia y entender que todos somos iguales, se profundizo el tema de los valores, el 8% no respondió de acuerdo a lo que se le consultaba.

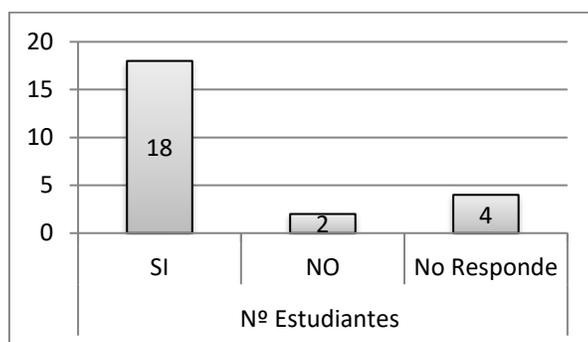


Figura 6. Glogster mejoro su comportamiento de acuerdo al tema de los valores humanos (Datos recabados por el autor).

En la pregunta cinco el 75% de los estudiantes afirman que sí, porque permite integrarse más a las actividades, genera una reflexión sobre el comportamiento, es más cercano el tema a la vida diaria, se aplican valores que antes eran desconocidos, se genera un ambiente de respeto, se crea conciencia de la igualdad y respeto, por medio de imágenes se evidenciaban la aplicación de los valores, mientras se trabaja en el tema se concientiza la importancia de estos valores. El 4% no respondió y el 21% respondieron que no mejor su comportamiento.

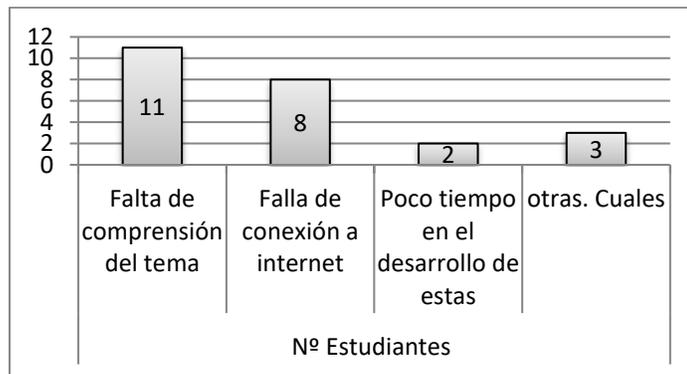


Figura 7. Las dificultades sobre la elaboración del Blog y el Glogster (Datos recabados por el autor).

En la pregunta seis el 45% afirman que tuvieron fallas en la conexión a internet, el 33% consideran que le tiempo fue muy corto para el desarrollo de las actividades. El 8% consideran que no comprendieron correctamente el tema y el 12% consideran que las dificultades presentadas se debían a falta de computadores.

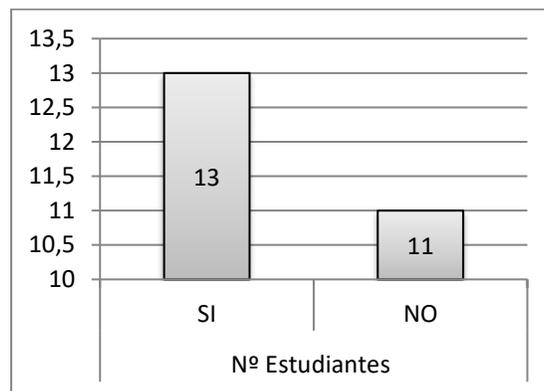


Figura 8. Considera que los temas propuestos para la creación del Blog (enfermedades tecnológicas) es un tema que ocurre en su contexto (Datos recabados por el autor).

En la pregunta siete el 54% afirman que sí, porque se está expuesto a este tipo de enfermedades y en la actualidad hay muchos jóvenes que prefieren estar conectados mucho tiempo al computador antes que realizar otras actividades. El 46% no se sienten relacionados con el tema y no conocen casos cercanos.

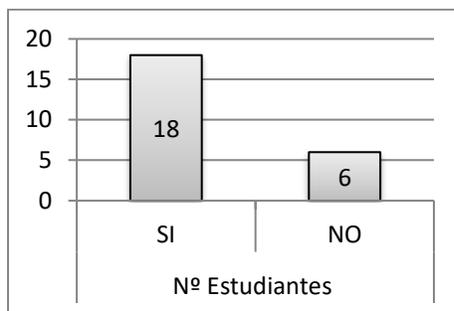


Figura 9. Legustaría que los temas de las diferentes áreas se abordaran desde la construcción de un Glogster y un Blog (Datos recabados por el autor).

En la pregunta ocho el 75% afirman que sí, porque permitiría hacer los trabajos desde casa, se aprendería de una mejor forma, se facilitarían las clases, permitiría más interacción con el mundo virtual, permitiría una profundización mayor de los temas, el 25% de los estudiantes opinan que es un tema solo del área de tecnología e informática y que sería muy difícil la realización de estos. Esto demuestra que no se está aplicando dentro de las diferentes áreas la utilización de las herramientas tecnológicas.

Las preguntas anteriores evidencian que el constructivismo propuesto por Papert ofrece un nuevo paradigma para la nueva era de la información, motivada por las nuevas tecnologías de la información y la comunicación; las tecnologías aportan a los estudiantes además del acceso a la información, la oportunidad de controlar su propio aprendizaje mediante aplicaciones, que en el campo educativa son empleadas en el aprendizaje y que a su vez dan como resultado una experiencia excepcional para el individuo en la construcción de su conocimiento.

Las nuevas tecnologías como herramientas constructivistas se generan espacios donde los estudiantes tienen a su disposición actividades innovadoras, de carácter colaborativo, creativo y que permiten afianzar lo aprendido mientras se divierten. El profesor se convierte en una guía facilitando la libertad necesaria para que el alumno

explore el ambiente tecnológico, pero estando presente cuando surjan dudas (Papert, 1993).

4.5 Apropiación y aplicación del modelo construccionistas.

El construccionismo tiene la misma connotación del constructivismo del aprendizaje como “creación de estructuras de conocimiento”, sin importar las circunstancias del aprendizaje. Papert en el construccionismo propuso darles un rol activo a los estudiantes colocándolos como diseñadores y constructores de su propio aprendizaje. Este enfoque supone la existencia de una habilidad natural en las personas para aprender por medio de la experiencia, crear estructuras mentales que organicen, sinteticen la información y las vivencias adquiridas en la vida cotidiana.

Un proceso de investigación puede llevar a rumbos que no habían sido previstos (Hernández, 2010), dentro de la metodología se contempló la observación del trabajo académico de los estudiantes que sirvieron de sujetos de estudio a la presente investigación afrontaron al reto de utilizar herramientas tecnológicas que desconocían, quizás porque el acceso a internet para ellos es algo novedoso debido a que la institución se unió al programa de conexión hace dos años, Los estudiantes debieron recibir instrucciones de cómo crear un correo electrónico en Gmail, enfrentándose a dificultades en la conexión a internet y en algunos casos a la pérdida de las cuentas y claves de acceso al correo electrónico.

Para la elaboración del Glogster y Blog, tema que para ellos era desconocido y por tal motivo debieron recibir orientación y soporte a la hora de crear la cuenta y los pasos siguientes para la construcción del poster digital; presentaron dificultades la hora de

ingresar a la página cargar archivos con imágenes y videos, en ciertas ocasiones se caía la red y no alcanzaban a guardar los cambios que realizaban.

Lo anterior señala y aclara que los estudiantes fueron expuestos desde el comienzo a las herramientas tecnológicas y a una capacitación en la utilización de estas, sin embargo ellos implícitamente participaron en el método pedagógico constructorista. Se pretendía que ellos mismos fueran adaptando estos Glogsters y Blogs de acuerdo a sus preferencias, gustos y mensajes que más desearan plasmar, creando así un espacio propio donde poder reflexionar y expresar su identidad. Para lograr esto, todas las clases de informática en el cuarto periodo se destinaron a la construcción del Glogster y el Blog; por lo corto del periodo y la imposibilidad de los estudiantes de acceder en otros momentos a internet algunos de estos materiales no fueron completados.

Cuando se hace referencia a la apropiación y aplicación del método constructorista, lo que se quiere decir es que se pretende valorar las evidencias presentadas de este enfoque en lo plasmado por los estudiantes. Algunos de los Glogster y Blogs son observados en las figura 10, 11 y 12. Como se puede apreciar ningún Glogster está diseñado igual todos son originales y con mensajes particulares, por ejemplo el poster digital del usuario anyilamejor que se aprecia en la figura 11, fue creado por la estudiante pensando en la hija con expresiones de amor hacia ella, La estudiante creó el poster digital pensando en su pareja sentimental y en sus decepciones amorosas; todos tuvieron personas especiales a las cuales expresar los mensajes de valores de amistad, amor, tolerancia, respeto, etc. En cuanto a la construcción del Blog por los problemas de conexión no fue fácil realizar esta actividad ya que se dedicaron los estudiantes a trabajar en el poster digital, sin embargo se trató de tratar el tema de las

enfermedades tecnológicas con el ánimo de incentivar el buen uso de la tecnología y el valor de la responsabilidad.



Figura 10. Glogster elaborados por estudiantes.



Figura 11. Glogster elaborados por estudiantes.

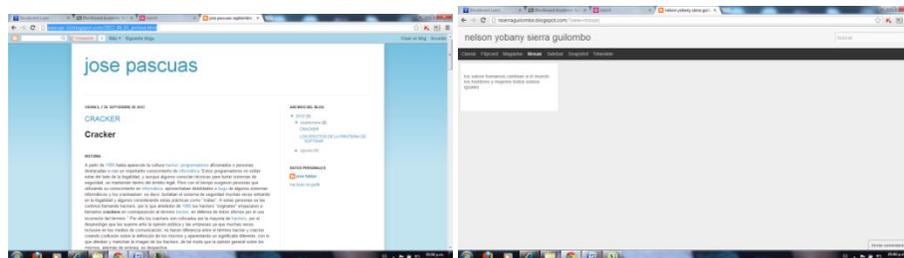




Figura 12. Blog elaborados por estudiantes.

4.6 Comparación de la teoría con los hallazgos encontrados.

Los instrumentos como la entrevista realizada a los docentes, el test de personalidad y el cuestionario aplicado a los estudiantes, evidenciaron los conceptos plasmados en el marco teórico, como lo es el constructivismo de Piaget que expone que las personas tienen la necesidad de construir su conocimiento y esta se realiza por la experiencia, que a su vez conduce a la creación de esquemas. Papert tomó este fundamento educativo y lo aplicó en las tecnologías digitales, tal como se observa en la construcción del Glogster y Blog que realizaron los estudiantes. La pérdida de los valores como lo expresan los docentes en la entrevista está directamente relacionada con el núcleo familiar y que origina el comportamiento inadecuado de los estudiantes, organizaciones como InfoVal están realizando campañas apoyadas en las TIC's para el ofrecer información sobre educación en valores y virtudes desde una perspectiva ética universal.

Capítulo 5 Conclusiones.

El presente capítulo pretende determinar, exponer y confrontar los resultados de los datos obtenidos de: la encuesta a los docentes, el test de personalidad aplicado a los estudiantes, la observación del investigador y la encuesta sobre el uso del Blog y Glogster, presentados en el capítulo cuatro con las teorías presentadas en el marco teórico, con la finalidad de sustentar o contradecirlas, siempre tomando como referencias el objetivo general y los objetivos específicos que se propusieron alcanzar con el desarrollo de la investigación, siempre con la meta de solucionar la pregunta de investigación.

A partir de los resultados obtenidos de los instrumentos aplicados en la investigación que se pueden ver en los apéndices A, B, C, E y G, así como las tablas 1,2,3,4,5 y figuras 2,3,4,5,6,7,8,9, que contienen las estadísticas de los resultados de los datos obtenidos y que se analizaron en la presente investigación; fue posible indagar acerca de la naturaleza del comportamiento inadecuado de los estudiantes del grado décimo de la Institución Educativa Santa Rosalía, tomando en cuenta siempre los fines y propósitos del denominado enfoque pedagógico constructorista. Se pudo constatar la necesidad de implementar estrategias con el apoyo de las herramientas tecnológicas, para el fortalecimiento de los valores, las cuales fueron enfocadas en la metodología constructorista para crear ambientes de enseñanza-aprendizaje que ofrecen libertad de acción, elección y creación a los estudiantes haciendo uso de la tecnología.

De acuerdo a los resultados obtenidos de la aplicación de los instrumentos utilizados en la investigación, los cuales sirven de argumento para suponer o asumir con

alta probabilidad, que el mal comportamiento y la falta de valores en los estudiantes se debe al núcleo familiar, que en muchas ocasiones se atribuye a la ausencia de uno de los padres o a la despreocupación de estos en lo referente a la educación de los hijos. Esta falta de valores se traduce en conductas inadecuadas de irrespeto hacia los compañeros de estudio o hacia los docentes, apatía a la realización de las actividades académicas, rumores mal intencionado y agresión verbal. Esta investigación puede llevarse a cabo en otras instituciones, debido a que la temática de la falta de valores es un problema que se puede presentar en todos los planteles educativos, siendo estos resultados obtenidos en el presente trabajo una base para la realización de investigaciones o los datos analizados se pueden sumar a investigaciones ya puestas en marcha.

Las conclusiones que se exponen a continuación confrontan los hallazgos de la investigación con las referencias teóricas, soportándolos y haciéndolos confiables a la luz de teorías como el construccionismo y el constructivismo. Además se constatan los conceptos que se tienen sobre los valores humanos, las TIC's como elementos dinamizadores del aprendizaje activo y los beneficios en el aprendizaje que se obtienen con las estrategias incorporadas para el fortalecimiento de los valores.

En la actualidad el sistema educativo, está afrontando cambios propiciados por la innovación tecnológica, en especial por las TIC's, las cuales han influido también en las relaciones sociales, relación tecnología-sociedad y tecnología-educación. Esto también implica un cambio en los usuarios de la formación y cambios en los ambientes donde ocurre el aprendizaje (Salinas, J. 1997).

Los cambios producidos por las TIC's han modificado la enseñanza pasando de un aprendizaje donde el docente era el transmisor y el estudiante el receptor de

conocimiento, dando paso a la construcción del conocimiento por parte del estudiante y los beneficios que este enfoque ofrece; esta investigación, sus instrumentos y las actividades propuestas para llevarla a cabo, fueron diseñados para analizar el potencial de estos recursos en pro del fortalecimiento de los valores humanos en los estudiantes.

5.1 Los valores.

La investigación inicio con la observación de conductas inapropiadas en los estudiantes del grado décimo, razón por la cual se realizó una entrevista a los docentes de la Institución Educativa Santa Rosalía (apéndice A), con el objetivo de conocer sus opiniones acerca del porque se presentaban esta falta de valores humanos en los estudiantes. Los doce docentes opinaron que la situación familiar es la principal causa de estos comportamientos, causa que es dividida en variables como la falta de un núcleo familiar estable, la falta de comunicación familiar, el maltrato y la despreocupación de los padres por sus hijos; aspectos importantes que llevan a que ellos desarrollen estas conductas. Estos datos pueden ser observados en los resultados del capítulo 4 específicamente en la tabla 2.

Los valores reflejan la personalidad de los individuos y son la expresión del tono moral, cultural, afectivo y social marcado por la familia, la escuela, las instituciones y en contexto social, físico y cultural donde viven las personas. Los valores son guías y pautas que marcan la conducta coherente del ser humano; de este modo se permite encontrar un sentido a las decisiones tomadas con responsabilidad de los actos realizados y aceptar las consecuencias (Tierno, 1998).

Estas afirmaciones apoyan la situación presentada en los estudiantes del grado décimo donde los comportamientos de irrespeto, mal vocabulario, desinterés al estudio e

irresponsabilidad podrían deberse a carencias afectivas durante la niñez y parte de la adolescencia.

Los estudiantes en consenso decidieron realizar un código de valores con las conductas que necesariamente deben ser aplicadas para el mejoramiento de la convivencia, entre ellas se destacan el buen comportamiento, la honestidad, la tolerancia, la responsabilidad y la comprensión. Valores que fueron tenidos en cuenta al momento del diseño de las actividades de la investigación y que se reflejaron en la elaboración del Blog, Glogster y otras actividades como la elaboración de videos de amistad y autoestima.

Los nuevos espacios virtuales son creados por personas capaces de sentir y de manifestarse valorativamente, es decir sujetos éticos. Los espacios virtuales ofrecen la oportunidad de nuevas posibilidades comunicativas y relacionales, cambiando el modo de manifestar y expresar los valores y la moral; la incorporación de los espacios virtuales es una realidad en las relaciones personales de los jóvenes del siglo XXI y ocupan un lugar importante en el universo social, incentivar el uso de estas tecnologías en las actividades académicas es aprovechar el potencial de la sociedad de la información y del conocimiento, de la sociedad actual (Duart, 2003).

Las opiniones recopiladas de los estudiantes y organizadas en el capítulo 4, en la tabla 5 evidencian que mediante la interacción con las herramientas tecnológicas los estudiantes expresaron sus ideas, crearon espacios donde plasmar su identidad personal y propusieron alternativas para exponer los conceptos y sentimientos sobre los valores humanos.

5.2 Alfabetización digital de los docentes.

Al hablar de alfabetización digital o de medios entre otras definiciones es ser competente en la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como instrumento de trabajo intelectual incluye utilizarlas en su doble función de transmisoras y generadoras de información y conocimiento. La alfabetización digital debe prestar más atención a los contextos sociales y culturales y no simplemente enseñar a las personas cómo navegar por Internet, cómo enviar un e-mail, o como cambiar la foto de presentación del Messenger (Cabero, 2011).

Se considera que las TIC's son una herramienta fundamental de apoyo en la educación y práctica docente, ya que bien aplicada favorece el desarrollo de competencias y valores. Además de considerar las estrategias para la formación y desarrollo profesional de los docentes, es conveniente centrar la atención en cuáles son (o deberían ser) las condiciones laborales de los docentes y las características de los ambientes de aprendizaje para que estos puedan comprometerse e integrar el desarrollo profesional e incrementar la participación en proyectos de innovación en sus lugares de trabajo.

Por estas razones en la entrevista realizada a los docentes también se les pregunto por sus conocimientos en herramientas tecnológicas, la incorporación de estas en el plan educativo institucional, los recursos tecnológicos que tienen a disposición y también sobre algunas estrategias propuestas para ser aplicadas en las clases con el fin de lograr el fortalecimiento de los valores en los estudiantes, estos resultados pueden ser apreciados en la tabla 3 del capítulo 4. Reflexionando los docentes son parte importante en el sistema educativo que necesitan recursos técnicos y didácticos que les permita

cubrir sus necesidades, es decir una alfabetización digital (Salinas, 1997).

5.3 Construccinismo.

Seymour Papert es quien postuló esta teoría educativa de aprendizaje basándose en el constructivismo de Jean Piaget, fundamentaba el uso de las tecnologías digitales en la educación y consideraba que las computadoras eran semillas culturales que podían ejercer una influencia positiva en el pensamiento de las personas (Badilla y Chacón, 2004).

Con base en estos fundamentos, en la investigación los estudiantes realizaron actividades de creación de Blogs y Glogster con el objetivo de fortalecer los valores humanos y tomar conciencia sobre el mal uso de las tecnologías; los estudiantes publicaron mensajes alusivos a temas de amor, respeto, responsabilidad, tolerancia, etc. Para determinar la influencia que se obtuvo con la realización de estas actividades se aplicó un cuestionario el cual se encuentra en el apéndice C, sobre los logros que se alcanzaron, se observó una influencia positiva, la cual se evidencia en las respuestas donde se opina que las actividades fueron atractivas e interesantes, les permito plasmar sus preferencias, sus gustos y sus afinidades.

Las TIC's involucradas en una comunidad de aprendizaje impiden reducir al estudiante a un sujeto pasivo, puesto que permiten una interacción en tiempo real, se realiza una mayor regulación de la propia actividad favoreciendo las habilidades de autocontrol, ayudan a la expresión y el control del entorno.

Según Sánchez, Boix y Jurado (2008) en el construccionismo, Papert otorga a los aprendices un rol activo de su aprendizaje. En la realización de estas actividades los estudiantes tomaron iniciativas, buscaron imágenes, organizaron la información y fueron

autónomos en la realización del Blog y Glogster; con lo anterior se afirma que los estudiantes se apropiaron de su aprendizaje e interactuaron con las herramientas tecnológicas.

5.4 Coherencia del enfoque construccionista.

Utilizar un enfoque construccionistas es pertinente y apropiado para el desarrollo de la investigación, debido a que se involucraron las herramientas tecnológicas (Blog y Glogster) en las clases y los estudiantes construyeron materiales con estas aplicaciones; aunque los conocimientos que tenían en el manejo de las TIC's en especial de Blog y Glogster eran pocos, se mostraron motivados en la creación de estos y las opiniones que expresaron fueron positivas; en los resultados del capítulo 4 específicamente en tabla 5 se pueden apreciar los comentarios sobre lo divertido, entretenido, interesante y creativo que fue trabajar con las TIC's.

Con las observaciones anteriores y de acuerdo a la teoría construccionista que hace referencia a las actividades que involucran las TIC's en el aprendizaje, se puede lograr fortalecer el auto-desarrollo, reforzando las facultades críticas, razón por la cual los estudiantes son capaces de entender conceptos, afianzan sus destrezas comunicativas y organizativas, desarrollan una imaginación más creativa y relacionan sus vivencias con la tecnología; para futuras investigaciones sería interesante profundizar en estos aspectos que favorecen el rol activo del estudiante en su aprendizaje (Salinas, 1997).

5.5 Herramientas Tecnológicas (TIC).

Los resultados de este trabajo muestran que los estudiantes valoran muy positivamente la interacción con las TIC's, sus actividades escolares se hacen más divertidas y la utilización de los entornos virtuales facilita el aprendizaje y la

comprensión del tema de los valores humanos. Los estudiantes propusieron transversalizar los temas en las diferentes áreas académicas por medio los Blog y Glogsters como se observa en la figura 9, el 75% de los estudiantes afirmaron que se permiten realizar los trabajos desde la casa, una mayor profundización de los temas y una interacción con el mundo virtual.

El uso de las TIC's en los procesos de aprendizaje despierta el interés en los estudiantes más jóvenes que viven en una sociedad mediatizada y son los comúnmente llamados nativos digitales, quienes claman por un sistema educativo más dinámico, flexible y accesible sin importar el lugar físico y el tiempo de interacción, con formas y estrategias metodológicas interesantes que permitan llevar a la práctica su conocimientos y asociarlas con experiencias positivas (Malagón, 2006).

Las modalidades de formación apoyadas en TIC llevan al estudiante a involucrarse en su proceso de aprendizaje; la atención de distintas destrezas emocionales e intelectuales, la preparación de los jóvenes para asumir su responsabilidad en un mundo de constante cambio y la formación continua a lo largo de toda la vida (Cabero, 2011).

En la figura 7 del capítulo 4, el 45% de los estudiantes también expresaron que tuvieron inconvenientes por la falla en la conexión a internet, que les dificultó la subida de archivos de imágenes y videos, en la misma figura 7 también se evidencia que la falta de computadores afectó el desarrollo de los temas, esta situación demuestra que la existencia de la brecha digital es una realidad; la cual es un elemento de separación, de e-exclusión, de instituciones y de países. Lo anterior se constata con la falta de recursos tecnológicos en la Institución Educativa Santa Rosalía, que hacen difícil la integración

de las TIC's en el clase y repercuten en la desigualdad del acceso a la información, al conocimiento y a la educación con las TIC's (Cabero, 2011).

5.6 Utilización de las TIC's en los valores.

Los estudiantes afirmaron que la realización del Blog y el Glogster con temas relacionados a los valores humanos generó en ellos una reflexión en su conducta y el deseo de mejorar su comportamiento y sus relaciones con los demás, estos datos se pueden ver en la figura 5 del capítulo 4, donde el 92% de los estudiantes contestaron que las imágenes, fotos y videos plasmados en el Glogster permiten la sensibilización de los valores humanos, se afianza el respeto, la convivencia y el concepto de igualdad para todos.

Las TIC's se refieren a los desarrollos tecnológicos recientes, el resultado de la interacción de las personas con estas tecnologías es la expansión de la capacidad de crear, compartir y dominar el conocimiento. Las TIC's utilizadas en un enfoque constructivistas facilitan la comunicación, permitiendo al estudiante expresar sus opiniones y experiencias a una audiencia más amplia, se crean entonces con estas tecnologías micro mundos donde el estudiante se siente involucrado en su aprendizaje (Hernández, 2008).

Según Duart (2003), las herramientas tecnológicas también pueden establecer entornos que fomenten el intercambio de sensaciones, emociones y vivencias; las personas experimentan diversas emociones viendo un video, leyendo una carta o analizando una imagen en internet. Por lo anterior se evidencia el afianzamiento de los valores humanos con ayuda de las TIC's en los estudiantes del grado décimo, como son: la reflexión, las conductas diarias, el respeto, valores no aplicados frecuentemente, la

igualdad y el respeto, estos datos se pueden corroborar en los resultados del capítulo 4 en la figura 6.

Las enfermedades tecnológicas también fue un tema tratado en la elaboración del Blog, con la intención de generar en los estudiantes la reflexión sobre el buen uso de las herramientas tecnológicas, la importancia de las enfermedades sociales y físicas que se pueden presentar sino se utilizan responsablemente. Es también relevante destacar el impacto de las TIC's en el ámbito de la ética, cuestionándose los alcances de responsabilidad personal y social en el uso de la tecnología por el hombre, en esta parte no solo la brecha digital hacer referencia a los aspectos tecnológicos si no a las carencias morales, la pérdida de la identidad cultural y la vulnerabilidad de los derechos humanos (Duart, 2003).

5.7 Futuras investigaciones.

Los resultados de esta investigación son un aporte a las investigaciones existentes sobre el impacto de las TIC's en el desarrollo del aprendizaje, como observaciones importantes se analiza la relación que tiene el constructivismo con las TIC's de la cual surge la teoría construccionista, basándose en esta teoría los estudiantes del grado décimo experimentaron el uso de las herramientas tecnológicas y partiendo de un conocimiento previo en el manejo de computadores e internet, lograron construir los Blogs y los Glogsters.

Esta investigación puede ser replicada en diferentes contextos y en diferentes niveles académicos, la falta de valores humanos es un tema global, donde infortunadamente la sociedad juega un papel importante en la influencia del núcleo familiar y quien finalmente es la base del desarrollo de los valores humanos.

Puede llegar a ser interesante e importante llevar esta investigación a diferentes poblaciones con características distintas y estudiar si las TIC's influyen de la misma forma en todas las personas o si por el contrario existen variables significativas que incidan en la aplicación de estas herramientas tecnológicas.

Es también recomendable si se llegara a aplicar nuevamente la investigación contar con un tiempo mayor para la construcción del Blog y el Glogster, tratar de disponer de suficientes computadores y una conexión a internet adecuada, con la finalidad de lograr el máximo provecho de las herramientas tecnológicas, ya que estas variables afectaron la construcción del Blog y el Glogster.

A pesar de ser el constructivismo una teoría reciente, su importancia es grande en esta sociedad de la información, sus bases en el constructivismo sustentan sus implicaciones en el proceso formativo, la masificación y utilización de las TIC's ofrecen un campo interesante para la realización de investigaciones que contribuyan a determinar la importancia y beneficio de esta teoría educativa.

Por las anteriores observaciones y tomando en cuenta los referentes del marco teórico y los hallazgos encontrados en el capítulo 4, en especial el enfoque constructivista el cual afirma que por medio de las herramientas tecnológicas pretende realizar un aprendizaje constructivista, se propone entonces las siguientes preguntas de investigación que pueden ser adaptarse a un contexto y una población determinada:

1. ¿Cómo afectan los videojuegos de rol en los valores humanos de los estudiantes?
2. ¿Qué influencia tienen las redes sociales en las relaciones familiares de los estudiantes?

3. ¿Qué diferencias existen en las competencias cognitivas y actitudinales de los estudiantes que están inmersos en las TIC's, con los que no tiene acceso a ellas?
4. ¿Cómo la creación, edición y ambientación de videos mejora la seguridad, la autoestima y superar la timidez?

Apéndice A: Guión De Entrevista Para Profesores

Nombre: _____

Profesión: _____

Años de servicio: _____ Puesto laboral: _____

1. Sobre la presencia de las tecnologías en el proyecto pedagógico de la escuela, se puede decir que:

- a. Las tecnologías aparecen de forma transversal en el proyecto pedagógico porque ya están ampliamente incorporadas a las prácticas de la escuela.
- b. Existen propuestas de uso pedagógico de las TIC con indicación de sus objetivos, estrategias y evaluación sobre su uso en el proyecto pedagógico de la escuela.
- c. Existen menciones al uso pedagógico de las TIC en el proyecto pedagógico de la escuela.
- d. No hay referencias al uso pedagógico de las TIC en el proyecto pedagógico de la escuela.
- e. El grupo no conoce el proyecto pedagógico de la escuela lo suficiente como para tomar una posición.

2. ¿Cuáles son los principales cambios provocados en la gestión pedagógica en función del uso de las computadoras e internet en esta escuela?

- a. En la duración de las clases (por ejemplo, clases dobles).
- b. En el agrupamiento de los alumnos (grupos integrados por alumnos de edades y cursos distintos).
- c. Promoción y aumento del uso de los espacios de aprendizaje por parte de los alumnos (aula de informática, biblioteca, etc.).
- d. Promoción y aumento del desarrollo de trabajos por proyectos.

3. ¿Cuándo realizó como docente su último curso en el uso pedagógico de computadoras e internet?

- a. Hace menos de dos años.
- b. Hace más de dos años.
- c. Nunca.

4. Indiquen tres factores que contribuyen a la integración de las TIC en las escuelas.

- a. _____
- b. _____
- c. _____

5. ¿Qué actividades ha propuesto en sus planeaciones para el fortalecimiento de los valores en sus alumnos, si no lo ha hecho, cuáles propondría?

6. ¿Cuáles considera que son las causas que ocasionan la falta de valores en los alumnos?

7. ¿Cuáles son las actitudes que prevalecen en sus alumnos como consecuencia de la falta de valores?

Objetivo:

Concluir un criterio general del comportamiento de los estudiantes en el aula de clase y la utilización de las Tics dentro del proceso pedagógico.

Procesamiento y sistematización de la información:

1. Realización de entrevistas.
2. Transcripción de entrevistas.
3. Determinación de semejanzas y diferencias de los testimonios emitidos por los entrevistados.
4. Análisis de las semejanzas y diferencias.
5. Determinación de categorías de análisis e interpretación de resultados de testimonios de informantes.

Apéndice B: Test de personalidad para Alumnos

Este test puede ser aplicado de manera virtual en la siguiente dirección web, donde le suministrará la información que de este instrumento se deriva

<http://www.psicoactiva.com/tests/personalidad.htm>

1. En general, se encuentra cómodo rodeado de gente.
2. Le molesta perder en el juego.
3. Alguna vez habla mal de terceras personas cuando éstas no están presentes.
4. Piensa que los demás le critican.
5. Generalmente, se siente feliz.
6. Si alguien le pide que haga algo que no desea, lo hace igualmente para complacerle o para evitar una discusión.
7. Ante un hecho importante (examen, exposición, etc.), se pone muy nervioso/a y le duele el estómago
8. En ocasiones deja para mañana lo que puede hacer hoy
9. Le gusta que los demás estén atentos a lo que usted dice o hace
10. Alguna preocupación le ha producido insomnio por la noche
11. En alguna ocasión ha perdido los nervios
12. Le disgusta que las cosas estén desordenadas a su alrededor
13. Cambiaría algo de su aspecto físico
14. Suele estar callado cuando se encuentra entre personas poco conocidas
15. Se considera nervioso/a
16. Cree que las personas que le rodean suelen aprovecharse de su buena fe
17. Tiene cambios de humor más o menos repentinos
18. Cuando tiene que hacer un viaje, le gusta ser previsor y no dejar nada para el último momento.
19. Le gusta la buena comida.
20. Siempre está contento.
21. Es una persona activa y emprendedora.
22. Se pone nervioso en lugares cerrados (ascensores, túneles...).
23. Se cree una persona con éxito en la vida.
24. Prefiere quedarse solo en casa que a ir a una fiesta aburrida.
25. Piensa a menudo en el pasado.
26. A veces le han dado ganas de no ir a trabajar.
27. Cree que los demás nunca dan importancia a las cosas que hace.
28. Le preocupa mucho lo que los demás puedan pensar de usted.
29. A menudo se siente preocupado/a.
30. Alguna vez no ha cumplido su palabra.
31. Le gusta hacer amigos.
32. Cree, en general, que es capaz de hacer las cosas que se propone.
33. Alguna vez ha evitado saludar a alguien (cambiando de acera, haciendo ver que no le ha visto...
34. Le disgusta estar solo.
35. Es puntual, y le disgusta que los demás no lo sean.

36. Se distrae con relativa frecuencia cuando debería estar relajado/a.
37. Cree que la vida es justa con usted.
38. Pagaría impuestos si no lo descubrieran.
39. Se considera soñador/a.
40. Cuando está deprimido, le gusta la compañía de alguien para que lo anime.
41. Le gustan los trabajos en los que tenga que tratar con mucha gente.
42. Tiene el mismo comportamiento en su casa y fuera de ella.
43. Ha sentido envidia alguna vez.
44. Cuando va por la calle, se siente observado/a.
45. Cuando alguien hace algo que considera que está mal, se lo dice sin tapujos.
46. Le gusta que la vida se centre en normas fijas.
47. Suele ser el que da el primer paso para relacionarse con gente.
48. Suele tener dudas sobre las decisiones que toma.
49. A veces pierde la concentración en el trabajo.
50. Encuentra fácilmente las palabras para expresar sus emociones y sentimientos.
51. Es caprichoso/a.
52. Acepta las críticas y sabe responder a ellas.
53. Cree que no tiene ningún tipo de prejuicio.
54. Prefiere trabajar solo/a.
55. Cuida mucho su apariencia externa.
56. Se preocupa bastante de su salud.
57. Cree que los demás tienen más suerte que usted.
58. Considera que tiene mucho aguante ante las situaciones tensas.
59. Prefiere salir solo que acompañado.
60. A veces dice cosas de las que luego se arrepiente.

Apéndice C: Encuesta sobre la elaboración del Glogster y el Blog

ENCUESTA SOBRE LA ELABORACION DEL GLOGSTER Y EL BLOG.

La presente encuesta tiene como finalidad medir la actitud y la disposición que los estudiantes tuvieron para el desarrollo de las actividades propuestas. Así como el concepto sobre los valores humanos.

Se agradece su participación en la realización de esta encuesta.

Encierre con un círculo la opción que considere es correcta y justifique el porqué:

1. Considera que la creación del Glogster y el Blog fue una actividad:

A. Interesante.

Porque:

B. Aburrida.

Porque:

2. La construcción del Glogster le permitió expresar su opinión de los valores humanos desde una forma más:

A. .Aplicativa.

Porque:

B. .Tradicional.

Porque: _____

3. Consideras que el Glogster es un espacio en el cual puede plasmar su identidad.

A. SI Porque:

B. NO

Porque:

4. El Glogster le permitió reflexionar positivamente sobre los valores humanos.

A. SI Porque:

B.NO Porque:

5. El Glogster mejoro su comportamiento de acuerdo al tema de los valores humanos.

SI.

Porque:

No.

Porque:

6. Las dificultades sobre la elaboración del Blog y el Glogster se debieron a:

- A. Falta de Comprensión del tema.
- B. Falla en la conexión a internet.
- C. Poco Tiempo en el desarrollo de estos
- D. otras.

Cuales _____

7. Considera que los temas propuestos para la creación del Blog (enfermedades tecnológicas) es un tema que ocurre en su contexto.

A. SI

Porque:

B. NO

Porque:

8. Le gustaría que los temas de las diferentes áreas se abordaran desde la construcción de un Glogster y un Blog.

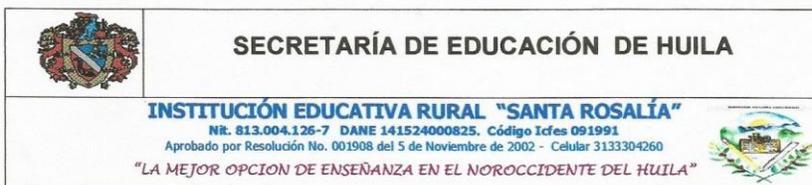
A. SI

Porque:

B. NO

Porque: _____

Apéndice D: Carta consentimiento del rector de la Institución Educativa Santa Rosalía.



El Dorado, Palermo, Huila

04 de Septiembre de 2012

Docente:

Sergio Rodríguez Uribe.

Ing. Informático.

Cordial saludo.

Yo, Jose Ancizar Angarita, en calidad de rector de la Institución Educativa Santa Rosalía, me permito responder positivamente a su solicitud presentada, referente al tema de la autorización para la realización de la investigación sobre el fortalecimiento de los valores en los estudiantes de décimo grado y reitero mi permiso para realizar las actividades pertinentes en las instalaciones de la institución, con los estudiantes y docentes que considere necesarios para el desarrollo de la tesis.

Atentamente:



Especialista en Pedagogía.

C.c 12, 134,053. Baraya Huila

Apéndice E: Guión de observación

Nombre de la escuela: _____

Turno: _____ Municipio: _____ Estado: _____ País: _____

Objetivo: Organizar la información que se presentan en situaciones naturales de acuerdo a los propósitos de la investigación

Autor: Goetz y Le Compte (1984)

1. ¿Quiénes están en el grupo o en la escena? ¿Cuántos son y cuáles son sus tipos?
2. ¿Qué está sucediendo ahí? ¿Qué hacen los individuos?
3. ¿Qué comportamientos son repetitivos y cuáles anómalos? ¿Qué contextos diferentes es posible identificar?
4. ¿Cómo se comportan las personas del grupo recíprocamente? ¿Cuál es la naturaleza de la participación y la interacción?
5. ¿Quién toma las decisiones y por quién?
6. ¿Dónde está situado el grupo o la escena?
7. ¿Cuándo se reúne o interactúa el grupo? ¿Con que frecuencia se realizan las reuniones?
8. ¿Qué normas reglas o costumbres rigen el grupo?
9. ¿Por qué funciona el grupo como lo hace? ¿Qué significados atribuyen los participantes a su conducta?

Apéndice F. Carta de validez de los instrumentos

Neiva, Huila

28 de Septiembre de 2012

Docente:

Sergio Rodríguez Uribe.

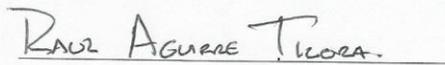
Ing. Informático.

Cordial saludo.

Yo, Raúl Aguirre Ticora, especialista en informática educativa de la Universidad de Santander (UDES), certifico la validez y la utilidad de los siguientes instrumentos aplicados en la investigación sobre el fortalecimiento de los valores en los estudiantes de décimo grado:

- Guión De Entrevista Para Profesores.
- Test de personalidad para Alumnos.
- Encuesta sobre la elaboración del Glogster y el Blog.
- Guión de observación.

Atentamente:



Especialista en Informática Educativa.

Cc. 83, 116,307 Santa María, Huila.

Apéndice G. Crear un Blog y un Glogster

El objetivo es fomentar una participación activa de los estudiantes con herramientas tecnológicas y de esta forma lograr un aprendizaje significativo, autónomo y activo.

1. Ingresar a www.gmail.com
2. Crear una cuenta de correo.
3. Visitar la página www.blogger.com
4. Crear una cuenta en Blogger.
5. Subir información referente a los valores humanos.
6. Crear una cuenta en www.glogster.com
7. Subir imágenes, mensajes y videos referentes a los valores humanos.

Apéndice H. Currículum Vitae

Sergio Rodríguez Uribe

Correo electrónico personal: A01310536@tecvirtual.mx

Originario de Barrancabermeja, Colombia, Sergio Rodríguez Uribe realizó estudios profesionales en Ingeniería Informática en la Fundación Universitaria Católica del Norte. La investigación titulada: fortalecimiento de los valores en los estudiantes de décimo grado por medio de las Tecnologías de la Información y la comunicación (TIC's) bajo un enfoque construccionista. Es la que presenta en este documento para aspirar al grado de Maestría en Maestría en Tecnología Educativa.

Su experiencia de trabajo ha girado, principalmente, alrededor del campo educativo, específicamente en el área de tecnología e informática, desde hace 4 años. Asimismo ha participado en iniciativas de incorporación de las TIC's en el proceso pedagógico en la Institución Educativa Santa Rosalía. Actualmente, Sergio Rodríguez Uribe funge como docente de secundaria en el área de Tecnología e Informática. Sus habilidades son la responsabilidad, trabajo en equipo, perseverancia, inquietud por el conocimiento, entre otros., sus expectativas de superación profesional son encaminadas a ser docente universitario y desarrollar proyectos investigativos.

Referencias

- Aarón, F (1993). Programa de Informática Educativa, Construccinismo. *Enlaces 2001 abriendo las fronteras del aula*. Recuperado el 20 de septiembre de 2012, de <http://ilk.media.mit.edu/projects/panama/lecturas/Falbel-Const.pdf>
- Abugattas, J. y Tubino, F. (1997). *Consecuencias de los cambios globales para la educación*. “Bases para un Proyecto Educativo Nacional”. Foro Educativo. Lima.
- Alianza para la Familia. Los valores humanos. La comunidad digital para la Educación en valores y virtudes. Recuperado el 20 de octubre de 2012; en línea <http://www.allianceforfamily.org/>
- Aznar D. I. y Hinojo, F. J. (2000). El Impacto De Las Tics En La Sociedad Del Milenio: Nuevas Exigencias De Los Sistemas Educativos Ante La “Alfabetización Tecnológica”. *Granada: G.E.U. pp.: 185-190*. Recuperado 08 de Octubre de 2012; en línea http://www.cursosdred.es/php/cursos/sc_formador_formadores/modulo3/unidad1/ampliar/ELIMPACTO_delas_tic.pdf.
- Badilla E. y Chacón A. (2004). Construccinismo: Objetos para pensar, Entidades públicas y micromundos. *Revista electrónica “Actualidades Investigativas en Educación”*, enero-junio, años/vol. 4, número 001, 2004. Recuperado el 08 de octubre de 2012; en línea <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/447/44740104.pdf>
- Baptista, P., Hernández, S. y Fernández, R. (2006). *Fundamentos de la metodología de la investigación*. México Distrito Federal: Mc Graw Hill.
- Barudy, J. (1998). “*El dolor invisible de la infancia*”. Una lectura ecosistémica del maltrato infantil “Ed. Paidós. Barcelona. 1998.
- Barudy, J. (2001). *El tratamiento de familias en donde se presentan abusos y malos tratos infantiles*. Mallorca, España.
- Becker, H. (1998). Teaching, learning and computing: 1998 a national survey of schools and teachers. Recuperado el 08 de octubre de 2012; en línea http://www.crito.uci.edu/tic_home.htm
- Bisquerra, R. A. (2009). *Metodología de la Investigación Educativa*. Editorial la Muralla S.A. 2009. Recuperado el 16 de noviembre de 2012 en línea; http://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=VSb4_cVukkcC&oi=fnd&pg=PA3&dq=descripcion+holistica,+metodologia+basada+en+estrategias+flexibles+Bisquer

[ra,+2003&ots=PtuxTkquCO&sig=nZ7w97YJM4CNol3iN87w1-k0Hjk#v=onepage&q&f=false](http://www.oei.es/reformaseducativas/globalizacion_futuro_educacion_brunner.pdf)

- Brunner, J. J. (2000). *Globalización y el futuro de la educación: tendencias, desafíos, estrategias*. Seminario sobre Prospectiva de la Educación en América Latina y el Caribe, Chile. Agosto de 2000. Recuperado el 08 de octubre de 2012; en línea http://www.oei.es/reformaseducativas/globalizacion_futuro_educacion_brunner.pdf
- Cabero, J. (2001). *Tecnología educativa. Diseño y utilización de medios en la enseñanza*. Barcelona, Paidós. Capítulo 2 pp.:1-16.
- Cabero, J. (2007). *Nuevas Tecnologías aplicadas a la Educación*. Madrid. McGraw Hill.
- Cabero J. (2011). “Educación y Comunicación: Los medios de comunicación de masas. La alfabetización digital y la competencia mediática”. Recuperado el 21 de enero de 2013 de: http://castor.unab.edu.co/bbcswebdav/pid-103242-dt-content-rid-2915963_1/courses/674-201312-MTEM/Plan_trabajo/medi00103antologia.pdf
- Carnoy, M. (1999). Globalización y Reestructuración de la educación. *Revista de Educación Madrid*, (318) pp.:145-162. Recuperado el 08 de octubre de 2012; en línea <http://www.doredin.mec.es/documentos/008200030110.pdf>
- Caride, J. A. (2004). Educación ambiental: desarrollo y pobreza: estrategias para “otra” globalización. Ponencia presentada en la reunión Internacional de Expertos en Educación Ambiental: Nuevas propuestas para la acción. Santiago de Compostela. 2000. Recuperado el 13 de septiembre de 2012, de http://www.magrama.gob.es/es/ceneam/articulos-de-opinion/2004_03caride_tcm7-53064.pdf
- Chaves, J. A. (1999). Ética y Economía: La perspectiva de Amartya Sen. Divorcios y asimetrías en la relación entre economía y ética. Recuperado 19 de septiembre de 2012, de http://ccnrs.com/documentos/transparencia_rendicion_cuentas/etica_y_empresa_a_martya_sen.pdf
- Curto, B., Pittí, K. y Moreno, V. (2010). Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. *Experiencias constructoristas con robótica educativa en el centro internacional de tecnologías avanzadas*. Recuperado el 19 de septiembre de 2012, de http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/72852/1/EXPERIENCIAS_CONSTRUCCIONISTAS_CON_ROBOT.pdf

- Daza, A. y Olivar A. (2007). Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y su impacto en la educación del siglo XXI. *Revista NEGOTIUM*, pp.: 21-46.
- Degregori, C. I. y Portocarrero, G. (1999). “*Diálogo Solidaridad GLOBAL*”. Borrador de texto publicado en “Cultura y Globalización”. Lima: Red para el desarrollo de las Ciencias Sociales en el Perú 1999, pp. 17-36.
- Duart, J. M. (2000). "Educar en valores por medio de la web". En: DUART, J.M.; SANGRÀ, A. *Aprender en la virtualidad*. Barcelona: Gedisa-Ediuoc. Artículo publicado en Marzo de 2003. Recuperado el 08 de Octubre de 2012; en línea <http://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=10211>.
- Echeverría, J. (2002). Impacto cultural, social y lingüístico de las Nuevas Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC). Tres espacios lingüísticos –I coloquio, Organización de estados iberoamericanos. Recuperado el 01 de octubre de 2013; en línea <http://www.atrilinguarum.org/contenido/IMPACTO%20SOCIAL%20Y%20LINGUISTICO%20NUEVAS%20TECNOLOGIAS.pdf>
- Falbel, A. (1993). Construcciónismo. Programa de Informática Educativa MEP-FOD, julio de 1993. Recuperado el 08 de octubre de 2012; en línea <http://ilk.media.mit.edu/projects/panama/lecturas/Falbel-Const.pdf>
- Ferrer, A. (1998). América Latina y la Globalización. Universidad de Buenos Aires. Revista CEPAL cincuenta años, Octubre 1998. Recuperado el 08 de octubre de 2012; en línea <http://www.ferronato.com.ar/wp-content/uploads/2013/03/Ferrer-America-Latina-y-La-Globalizacion.pdf>
- Finquelievich, S. (2004). *La sociedad civil en la economía del conocimiento: TICs y desarrollo socio-económico*. Asesora Editorial: Mabel Kolesas Buenos Aires. Noviembre de 2004. Recuperado el 08 de Octubre de 2012; en línea <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/Argentina/iigg-uba/20100719121159/dt40.pdf>.
- Flores F. M. y Valenzuela, G.R. (2011). *Fundamentos de investigación educativa*. México: Editorial Digital del Tecnológico de Monterrey. Volumen 1 y 2.
- Flores, M. y Valenzuela, G. R. (2012). *Fundamentos de la investigación educativa*. México: Editorial Digital Del Tecnológico de Monterrey.
- Forero, F. (2012). *Las nuevas “tribus” que se tomaron la calle*. Artículo publicado el diario del Tiempo el 12 de agosto de 2012 P. 26. También se puede ver en www.eltiempo.com.

- Gardner, H. (2000). *“La Educación de la Mente y el Conocimiento de las disciplinas”*. La educación del futuro, Editorial Paidós. Barcelona.
- Giroux, S. y Tremblay, T. (2004). *Metodología de las ciencias humanas*. México D.F: Fondo de Cultura Económica.
- Gonzales, M. J. C. (2008). TIC y la transformación de la práctica educativa en el contexto de las sociedades del conocimiento. *Revista de Universidad y Sociedad del conocimiento*, octubre de 2008. Recuperado el 08 de octubre de 2012; en línea <http://www.uoc.edu/rusc/5/2/dt/esp/gonzalez.pdf>
- Gutiérrez, M. A. (1997). *Integración Curricular de las TIC y Educación para los medios en la sociedad del conocimiento*. Madrid: Ediciones de la Torre. Libro, pp.: 141-156. Recuperado el 08 de Octubre de 2012; en línea <http://www.rieoei.org/rie45a06.pdf>.
- Hallak, J. (1999). *Globalización, derechos humanos y educación, Seminario para el Desarrollo Internacional (ASDI)*. Recuperado el 08 de octubre de 2012; en línea <http://uniandesmerida.org/pdf/Globalizaciones%20Derechos%20Humanos%20y%20Educacion.pdf>
- Hernández, L. J. H. (2008). *“Programa estatal valores en la vida”*. Blog recuperado el 20 de octubre de 2012; en línea <http://programavaloresenlavida.blogspot.com/>
- Hernández, R. S. (2008). El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado al proceso de aprendizaje. *Revista de Universidad y Sociedad del conocimiento*, Vol. 5 N° 2, octubre de 2008. Recuperado el 08 de octubre de 2012; en línea <http://www.uoc.edu/rusc/5/2/dt/esp/hernandez.pdf>
- Hine, N. (2011). *Tecnología Educativa, un asunto de confianza con perspectiva*. Revista Internacional Magisterio, versión 57, Diciembre de 2011, pp.:10-15.
- Hopenhayn, M. (1999). La aldea global, entre la utopía transcultural y la ratio mercantil: paradojas de la globalización cultural. *“Cultura y Globalización”*. Editorial Universitaria. Lima. Recuperado el 08 de octubre de 2012; en línea <Http://www.antenna.nl/waterman/hopenhayn.html>
- Jonassen, D. H. (1991). *Evaluating constructivistic learning*. Educational Technology.
- Jurado, P. y Sánchez, A., Boix, J.L. (2009). La Sociedad Del Conocimiento Y Las Tics: Una inmejorable Oportunidad Para El Cambio Docente. *Revista de Medios y Educación N° 34* pp.:179 -204, Recuperado el 08 de octubre de 2012; en línea <http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n34/13.pdf>

- Kung, H. (2009). *Ética mundial. Una guía para descubrir los valores que todos tenemos en común*. Folletos realizados por la editorial el tiempo. También puede verse en línea www.welttehos.org
- Lara, T. (2009). "El papel de la Universidad en la construcción de su identidad digital". RUSC. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento, 2009, Vol. 6, núm 1 recuperado el 16 de noviembre de 2012; en línea <http://hdl.handle.net/10609/3233>
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura. La cultura en la sociedad digital. Educatio Siglo XXI*, n.º 26 · 2008, pp. 295-298, Recuperado el 08 de octubre de 2012 de la página en Internet: <http://revistas.um.es/educatio/article/viewFile/46731/44761>.
- López, J. (2007). *Trabajo Colaborativo*. Artículo presentado en la III jornada de Centros TIC, 10 de Septiembre de 2007.
- Majó, M. J. (2001). *Las TIC y sus aportaciones a la sociedad*. Barcelona: CissPraxis. Artículo, pag 1-6. Recuperado el 08 de octubre de 2012. Fuente: <http://dewey.uab.es/pmarques/tic.htm>.
- Malagón, M. F. A (2006). ¿Qué pueden aportar las tecnologías de la información y de la comunicación en el campo educativo?. *Revista EAN*, (57) pp.: 185-200. Recuperado el 08 de octubre de 2012; en línea <http://journal.ean.edu.co/index.php/Revista/article/view/78/75>
- Manrique, N. (1997). *La Sociedad Virtual: "La Sociedad Virtual y otros Ensayos"*. Fondo Editorial de la Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima.
- Martínez, F. (1994). Investigación y nuevas tecnologías de la Comunicación en la enseñanza: el futuro inmediato. *Pixel-Bit. Revista de Medios y educación*, 2. pp. 3-17. Recuperado el 08 de octubre de 2012; en línea <http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n2/n2art/art21.htm>
- Martínez, L. F. J. (2009). *Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y las competencias básicas en educación [en línea]*. Espiral. Cuadernos del profesorado, 2(3), pp.: 15-26. Recuperado el día 08 de octubre de 2012; en línea <http://www.cepcuevasolula.es/esprial>
- Martínez, P. J. (2003). *La sociedad de la información en el siglo XXI: un requisito para el desarrollo*. Ministerio de ciencia y tecnología en colaboración con ENRED. Recuperado el día 08 de octubre de 2012, de <http://www.itu.int/wsis/stocktaking/docs/activities/1103547250/sociedad-informacion-sigloxxi-es.pdf>
- Martínez, P. I. (2006). La formación de valores en niños y adolescentes a través de un software educativo teniendo a Ernesto Guevara como paradigma. *Joven Club de*

Computación y Electrónica Sagua 2. Recuperado el día 20 de septiembre de 2012 de, <http://www.monografias.com/trabajos46/tic-formacion-valores/tic-formacion-valores2.shtml>

- Mendoza, M. I. y Riveros, S. V. (2005). *Bases teóricas para el uso de las TIC en Educación*. Encuentro Educativo Vol. (3) pp.: 315-336.
- Mesta, M. J. E. (1997). *Desarrollo Humano y Calidad. Valores y Actitudes*. Libro Modulo 1, CONALEP segunda edición. Recuperado el 08 de octubre de 2012, de <http://es.scribd.com/doc/55910619/Desarrollo-humano-y-calidad-Modulo-1>
- Montolio, M. C. (2011). *Las TIC en la educación primaria de la provincia de Teruel*. Tesis Doctoral, Universidad Nacional de Educación a Distancia, Departamento de didáctica, organización escolar y didácticas especiales, Madrid.
- Papert, S. (1993). *Mindstorms: Children, computers and powerful ideas*. Nueva York: Basic Books.
- Papert, S. (1993). *The children's machine*. Nueva York: Basic Books.
- Pérez, A. O. (2006): *¿Educación Vs. Globalización?*. Facultad de Ciencias Políticas y Sociales UNAM.
- Piaget, J. (1978). *La representación del mundo en el niño*. Madrid: Morata.
- Quiroz, M. T. (2001). *Una educación que se transforma*. "Aprendiendo en la era digital". Fondo Editorial de la Universidad de Lima.
- Rivero, J. (1998). *La educación infantil en el siglo XXI*. Artículo presentado en el Congreso Mundial de Educación Inicial desarrollado en Madrid y publicado en el Boletín N° 47 del Proyecto Principal de la Educación por parte de UNESCO en Santiago de Chile.
- Rivero, J. (2000). *Globalización, pobreza y desempleo*. "Educación y exclusión en América Latina. Reformas en tiempos de globalización". Tarea Asociación de Publicaciones Educativas. Lima.
- Rodríguez, C. J. (2006). *Un proyecto para fomentar la convivencia y los valores en la comunidad educativa*. I.E.S Pedro de Valdivia. Villanueva de la Serena (Badajoz).
- Rodríguez, J. (2008). *Los objetos digitales y el futuro de la educación*. Blog futuros del libro. Recuperado el 19 de septiembre de 2012, de <http://www.madrimasd.org/blogs/futurosdelibro/2008/07/02/95939>

- Salinas, J. (1995). Organización escolar y redes: Los nuevos escenarios del aprendizaje. En Cabero, J. y Martínez, F. (Coord.): *Nuevos canales de Comunicación en la enseñanza*. Centro de Estudios Ramón Areces, Madrid. pp.: 89-117. Recuperado el 08 de octubre de 2012; en línea http://www.portaleducativo.hn/pdf../nuevos_ambientes.pdf.
- Salinas, J (1997): Enseñanza flexible, aprendizaje abierto. Las redes como herramientas para la formación. En.Cebrián,M. Y otros (Coord.): Recursos Tecnológicos para los procesos de Enseñanza y Aprendizaje. ICE/Universidad de Málaga.
- Salinas, J (2001). *TIC: Ocupación y Formación ¿Globalización – Desempleo?*. Universidad de las Islas Baleares. Artículo presentado en CIFO III Congreso de Formación Profesional ocupacional. Formación, trabajo y certificación, realizado del 20 al 23 junio del 2001. Recuperado el 08 de octubre de 2012; en línea http://ftp.ruv.itesm.mx/apoyos/logistica/posgrado/sp/documentos/manual_ege_100318.pdf
- Salinas, J (2008). *La Innovación Educativa Y El Uso De Las Tic*.Libro. Editorial universidad internacional de Andalucía. Recuperado el 08 de octubre de 2012; en línea <http://comunidadplanestic.uniandes.edu.co/Portals/6/Archivos/Actividad%20Nacional/LecturaNo3.pdf>.
- Ugarteche, G. O. (1998). *Lo moderno y la exclusión (que viene del siglo XVIII o del XVI)*. “La Arqueología de la Modernidad: El Perú entre la globalización y la exclusión”. DESCO. Lima, 1998.