

Acciones docentes basadas en proyectos colaborativos mediados con recursos TIC

Jarold Antonio Díaz Carreño

Trabajo de grado para optar al título de:

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

Mtro. Citlaly García Aguilar
Asesor tutor.

Dr. Álvaro Galvis Panqueva
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

Dedicatorias

A Dios Todopoderoso por la fuerza y perseverancia impulsada para seguir adelante.

A Eloísa y Luis Antonio mis padres, dignos ejemplos de amor, unión y permanentes consejos.

A mi familia nuclear por permanecer siempre allí, aun en la lejanía y distancia geográfica.

A Alba Pinto Santos, amiga y compañera de lucha, de proyectos, de investigaciones, de tristezas, de sueños encaminados a forjar un pequeño mundo en este lugar de Colombia para que sea un poco más justo desde las implicaciones y significados de ser maestros.

A los niños, niñas y jóvenes de la I.E. N°8 (mis alumnos) con los que compartí valiosas experiencias de aprendizaje durante el trabajo realizado

A Nilson Alberto Montaña Cadena Q.E.P.D, compañero de grupo en el curso gestión curricular e incorporación de tecnología educativa, con el que trabajé de forma dinámica y colaborativa, pero que por cosas de la vida hoy no está entre nosotros.

Agradecimientos

Al Ministerio de Educación Nacional por impulsar y apoyar procesos de formación docente desde escenarios virtuales.

A los doctores del TEC y la UNAB por cada una de sus orientaciones y enseñanzas como maestros y tutores durante el proceso de estudios.

A las directivas y docentes de la I.E. N°8 de Maicao por permitir la realización de trabajos al interior del centro educativo

Acciones docentes basadas en proyectos colaborativos mediadas con recursos TIC

Resumen

En el desarrollo del proyecto se desarrolló un análisis e identificaron implicaciones educativas al implementar proyectos colaborativos mediados con tecnologías de información y comunicación utilizadas como estrategia pedagógica que incorpora el docente con el fin de presentar alternativas y ayudas encaminadas a fortalecer y mejorar el desempeño de las competencias comunicativas y digitales de los alumnos de séptimo grado de básica secundaria del Colegio Perpetuo Socorro de Maicao. La dinámica ha permitido iniciar la sistematización de los procesos formativos que han realizado los docentes en materia de capacitación, cursos, talleres relacionados con los usos de tecnología digital para apoyar el desarrollo de las clases, así mismo reconocer las formas como son manejadas cada una de éstas herramientas durante la ejecución de actividades, y como están siendo integradas a las áreas curriculares del plan de estudios, específicamente en ciencias sociales. Durante el ejercicio investigativo se plantearon las situaciones problemas, se buscaron las teorías y referentes empíricos acerca de trabajos colaborativos y sus alcances, luego se define y argumenta la investigación de tipo cualitativo estudio de casos, procediendo posteriormente a la aplicación de instrumentos, facilitando las reflexiones y discusiones de los resultados relacionados con los ambientes de aprendizaje que se viven cuando los alumnos proponen, experimentan y participan desde la estrategia de proyectos colaborativos.

Tabla de contenidos

1. Planteamiento del problema.....	1
1.1 El contexto.....	1
1.2 Antecedentes del problema.....	3
1.2.1 Una mirada mundial.....	3
1.2.2 En la Institución Educativa N°8 Maicao – Colombia.....	5
1.3 Pregunta de investigación.....	12
1.4 Objetivos.....	13
1.4.1 Objetivo general.....	13
1.4.2 Objetivos específicos.....	13
1.5 Justificación.....	14
1.6 Limitaciones y delimitaciones.....	16
1.7 Definición de términos.....	19
2. Marco Teórico.....	22
2.1 Revisión de la literatura.....	22
2.2 Qué es un proyecto colaborativo.....	23
2.2.1 Características de un proyecto colaborativo.....	25
2.2.2 Estructura de un proyecto colaborativo.....	26
2.2.3 Actividades de un proyecto colaborativo.....	27
2.2.4 Múltiples inteligencias en un colaborativo colaborativo.....	29
2.2.5 Autorregulación en un proyecto colaborativo.....	30
2.3 Aprendizaje colaborativo.....	31
2.4 Los ambientes de aprendizaje colaborativo.....	32
2.5 Componentes en un escenario de aprendizaje colaborativo.....	34
2.6 Integración de las TIC al currículo.....	36
2.7 Innovación educativa mediada por TIC.....	37
2.8 Enseñar por competencias.....	38
2.9 Teoría de aprendizaje significativo.....	40
2.10 Competencias docentes en TIC, una mirada de la UNESCO.....	41
2.11 Orientaciones generales de educación en tecnología.....	43
2.12 Sociedad del conocimiento.....	44
2.13 Teorías pedagógicas y paradigmas.....	46
2.13.1 Conductismo.....	46
2.13.2 Cognoscitivismo.....	47
2.13.3 Paradigma psicogenético.....	49
2.13.4 Paradigma sociocultural.....	50
2.13.5 Cosntructivismo.....	51
2.14 Investigaciones empríricas.....	51
3. Método.....	62

3.1 Tipo de estudio.....	62
3.2 Método de investigación: estudio de casos.....	65
3.3 Etapas de la investigación.....	66
3.4 Escenario de investigación.....	69
3.5 Población y muestra.....	70
3.5.1 Población.....	70
3.5.2 Muestra.....	73
3.6 Instrumentos y recolección de datos.....	76
4. Análisis y discusión de resultados.....	80
4.1 Presentación de resultados.....	86
4.2 Categorías iniciales.....	86
4.3 Aportes y reflexiones de los docentes.....	93
4.4 Categorías y subcategorías.....	102
4.4.1 Interpretación.....	103
4.5 Identificando una dinámica formativa	
5. Conclusiones.....	112
5.1 Hallazgos.....	112
5.2 Futuras investigaciones.....	117
5.3 Recomendaciones.....	118
Referencias	
Apéndices	
Currículum Vitae	

Índice de tablas

Tabla 1.....	2
Tabla 2.....	38
Tabla 3.....	43
Tabla 4.....	48
Tabla 5.....	49
Tabla 6.....	51
Tabla 7.....	52
Tabla 8.....	53
Tabla 9.....	54
Tabla 10.....	55
Tabla 11.....	56
Tabla 12.....	57
Tabla 13.....	58
Tabla 14.....	59
Tabla 15.....	60
Tabla 16.....	61
Tabla 17.....	86

Índice de figuras

Fig. 1.....	68
Fig. 2.....	78
Fig. 3.....	102
Fig. 4.....	105
Fig. 5.....	111

1. Planteamiento del problema

1.1 El contexto

Al identificar situaciones problemas asociadas a las actividades de enseñanza realizadas por los docentes del área de ciencias sociales que orientan a los estudiantes de grado séptimo de básica secundaria del centro educativo N°8 requieren definir algunos escenarios educativos, socioculturales, pedagógicos, didácticos, así mismo de organización, gestión directiva y académica.

La institución educativa N°8 de Maicao Colombia es de carácter oficial que atiende una población estudiantil con niños, niñas, jóvenes y adultos de diferentes etnias entre ellas mestizo, afro descendientes y una gran población indígena perteneciente a la comunidad Wayúu que hablan wayuunaiki (lengua materna de la cultura). Para el año 2012, se cuenta en las cuatro sedes que constituyen la institución con una población distribuida así:

Sede Perpetuo Socorro, 484 alumnos en básica primaria asisten en la jornada de la mañana (6:15 a 12:00 horas), 803 alumnos en básica secundaria y media, asisten en la jornada de la tarde (12: 15 a 18: 00 horas) y 90 alumnos en el ciclo complementario CLEI en la jornada nocturna (16: 15 a 20:30 horas).

Sede Jorge Eliécer Gaitán, 91 alumnos del nivel preescolar en el grado transición que asisten en la jornada de la mañana.

Sede Lorenzo Gumercindo Albornoz, 435 alumnos de básica primaria en las jornadas mañana y tarde.

Sede Los Laureles, 75 alumnos de básica primaria en la jornada de la mañana.

El equipo docente está formado por 89 profesores, 5 coordinadores y una rectora, de los docentes hay:

Tabla 1. Relación docentes Institución Educativa N°8 por jornadas de trabajo

Sede	Número docentes	Jornada
Perpetuo Socorro	36	Tarde
Perpetuo Socorro	22	Mañana
Lorenzo Gumercindo Albornoz	10	Tarde
Lorenzo Gumercindo Albornoz	8	Mañana
Jorge Eliécer Gaitán	6	Mañana
Los Laureles	7	Mañana

1.2 Antecedentes del problema

1.2.1 Una mirada mundial.

La propuesta de la UNESCO en lo relacionado a identificar una serie de competencias docentes que permitan incluir las TIC en actividades de enseñanza y aprendizaje, define que la formación de maestros debe seguir los componentes: contenido y pedagogía, temas sociales, trabajo colaborativo y en redes, temas técnicos, centrado como apoyo en liderazgo y visión, planeación y manejo del cambio, contexto y cultura y aprendizaje permanente. (UNESCO, 2002).

Se destacan en América algunas propuestas gubernamentales de integración de TIC vinculados a procesos educativos, entre ellos proyecto Enlaces de Chile, Plan Ceibal en Uruguay, Conectar Igualdad del gobierno de Argentina.

En Colombia se han desarrollado una serie de iniciativas que evidencian avances e innovación con la implementación y seguimiento a programas como Computadores para Educar, la realización cada dos años del congreso de informática educativa organizado por RIBIE Col (Red Iberoamericana de informática educativa nodo Colombia, para el año 2012 llega a su 11° versión) y que ha ayudado a la conformación de redes de investigadores con la participación de docentes, estudiantes y expertos, Escuela Virtual del departamento de Caldas con el apoyo de Federación Nacional de Cafeteros de Colombia, entre pares para directivos patrocinado por Microsoft, Intel Educar para el futuro auspiciado por Intel Educación.

La puesta en práctica de algunos pilotos 1 a 1 entre los que se destaca el que se realizó durante el año 2008 y 2009 en cuatros escuelas normales de los departamentos

Cesar, Magdalena, Atlántico y Bolívar, proyectos que se han puesto en práctica por el interés del Ministerio de Educación Nacional MEN (programa nacional de innovación educativa, redes de aprendizaje) y alianzas con organismos y empresas multinacionales.

Cabe mencionar el aporte de algunos procesos relacionados con formación docente, como el aula virtual de la red de tutores de básica y media en proyectos colaborativos: Colabora y la oferta de talleres, productos, cursos, recursos. Por ejemplo: ABC, diseño y gestión de proyectos colaborativos, edublogs para profes, documentación de experiencias de aula, videoconferencia, wikiprofes, que en el año 2009, realizó el primer congreso virtual Colombia Aprende: Proyectos Colaborativos “renovando las prácticas de aula” con diferentes temáticas; aprendizaje por indagación, evaluación de aprendizajes, uso de TIC, trabajo por proyectos, comunidades e interacción.

En las tres últimas versiones de Campus Party (feria de tecnología más grande del mundo) realizado en Colombia, se lleva a cabo un seminario de innovación que vincula a docentes y directivos de básica y media para analizar aspectos relevantes como son WEB 2.0 en actividades educativas.

En el 2011, se destaca una nueva iniciativa del Ministerio de Educación Nacional coordinado por Corporación para la educación y las TICS – CETICS y el apoyo del BID, el curso de inducción al estatuto de profesionalización docente (versión virtual) donde se vincularon y participaron maestros de diferentes entes territoriales. También se enfatiza en el programa Ciudadano Digital

<http://www.ciudadanodigital.org.co/> que presenta tres momentos para obtener la certificación internacional: inscripción, formación y certificación. Un ejercicio de aprendizaje en el que pueden acceder docentes y comunidad en general para efectuar una etapa de reconocimiento y reporte de las competencias digitales que se tienen con el propósito de mejorar los usos de Internet.

Actualmente, desde el portal educativo Colombiaaprende, hay cursos como el módulo virtual de reinducción para docentes que hacen parte del decreto 12 78, que es una apuesta del MEN y las secretarías de educación, que tiene como objetivo la realización de un pequeño recorrido relacionado con aspectos regionales, normativos, personales del docente y elementos de gestión educativa en el módulo virtual de reinducción, además en la agenda de Colombia Digital, se encuentran disponibles espacios como AprendeTIC <http://www.colombiadigital.net/aprenda-tic.html>, que permite realizar cursos en línea acerca de inclusión de TIC en procesos educativos, actividades sugeridas, visita a sitios de interés, proyectos educativos de la CCD (ETB, Fundación Telefónica, Fundación Prodeocsa, COLNODO) .

1.2.2 En la Institución Educativa N°8 Maicao - Colombia

Desde el año 2007, los docentes han venido participando de algunos procesos de formación relacionados con el estudio y la aplicación de tecnologías de información y comunicación: A que te cojo ratón, Intel Educar, Proyectos Colaborativos, Mapas Conceptuales ofrecidos por el Ministerio de Educación Nacional

www.mineducacion.gov.co para ese momento – Programa Uso y Apropiación de medios y tecnologías, apoyados por la gerencia de tecnología del municipio. Se ha podido observar que en la mayor parte de los casos los docentes implementan muy poco los aprendizajes adquiridos en el diseño de ambientes de aprendizaje que favorezcan el desarrollo de clases innovadoras, interactivas, creativas y lúdicas.

Las actividades siguen planas, centradas en el docente como dueño del saber, los niños muy inquietos y dinámicos pero sin interés en las tareas propuestas, ellos por un lado y el docente por otro. Aun se evidencia en la organización del salón, muchos niños con miedos, temores, con dificultades en el desarrollo de competencias comunicativas, ciudadanas y digitales.

El siglo XXI requiere de un estudiante líder, activo, que construya su conocimiento, pero se notan grandes deficiencias en el liderazgo del docente de tecnología e informática. Algunos basan la informática como objeto de estudio del área, otro grupo mínimo intenta incorporar dinámicas para que los alumnos trabajen en equipo, mejoren el desarrollo del pensamiento crítico y solucionen problemas con ayuda de las TIC a partir de la integración de asignaturas pero se encuentran choques y barreras desde la organización académica del centro educativo por lo que el proyecto educativo institucional argumenta elementos conceptuales y metodológicos y la realidad en el día a día es otra, no existe una política institucional de formación permanente en el colectivo docente de ningún área.

En el año 2008, por invitación de docentes investigadores de la línea I+D de la Universidad Escuela de Administración Finanzas y Tecnología EAFIT, tres docentes de

la Sede Perpetuo Socorro iniciaron la ejecución de un trabajo con un grupo de alumnos de los grados sexto, séptimo y octavo basado en la estrategia de proyectos colaborativos. En esa oportunidad por un período de cuatros meses se participó en el encuentro mundial Fire and Ice (fuego y hielo), donde hacían presencia estudiantes de diferentes países del mundo Taiwán, Argentina, Burkina Faso, Malí, Turquía, Uruguay, México, EEUU, Cuba, Francia, Israel.

El propósito del proyecto es que los alumnos generen una reflexión en torno al problema de calentamiento global y cómo desde su entorno de vida proponen alternativas de solución. En el caso nuestro, se trabajó el reciclaje de papel, allí se vivieron tres momentos: indagación sobre el papel, componentes, características, usos, etc, campaña de reciclaje: sensibilización a los docentes, estudiantes, directivos y trabajadores en general acerca de la importancia de vivir en un ambiente sano y limpio, elaboración de productos con el material reciclado.

La coordinación se realizaba desde Canadá y se dieron tres encuentros tipo videoconferencia por medio de Elluminate con alumnos de Argentina y Uruguay. Aquí estuvo apoyando un docente de tecnología, uno de ciencias sociales y uno de educación artística. Al mismo tiempo dos docentes de la sede (uno de tecnología y uno de ciencias sociales), se vincularon a la red de tutores virtuales de básica y media del Ministerio de Educación Nacional (primero en el ejercicio como estudiantes de la conceptualización básica y luego en la práctica como tutor), lo que da posibilidades de interacción con pares, generación de nuevas ideas, análisis grupales, aprendizajes relacionados a las

ventajas de la colaboración y cooperación, el aporte y formas de integrar TIC en procesos de enseñanza.

La incorporación de los docentes antes mencionados a la red de tutores ayuda para que en el 2009 durante los meses de julio hasta noviembre, la sede Perpetuo Socorro tuvo una nueva oportunidad de participar en un proyecto internacional. En esta ocasión un docente de tecnología coordinó la presencia de la Institución Educativa en Moda Indígena Hoy, se contó con el apoyo de la rectoría, coordinación y orientación de docentes en las áreas de lenguaje, educación física, artística y ciencias sociales, aquí participaron dos escuelas, San Francisco de Asís en la región de la Araucanía en Lautaro Chile – Colegio Perpetuo Socorro Maicao Colombia.

El objetivo principal del proyecto es que los niños que cursaban 5° grado de educación básica primaria conocieran sobre la cultura ancestral mapuche y Wayúu para elaborar vestidos alusivos y recreados con los elementos de diseño y colores de las dos etnias indígenas. En el mes de agosto del mismo año se inicia el desarrollo de un proyecto llamado EtniaCast, desde el área de tecnología e informática con el apoyo de un docente investigador adscrito al grupo de investigación CYMTED – L Cognición, Lenguaje y Mediaciones Tecnológicas para la educación y el desarrollo humano de la Universidad de Córdoba.

En el proyecto EtniaCast participan alumnos de séptimo, octavo y noveno de educación básica secundaria con el objetivo de participar e interactuar en una plataforma virtual donde aportan los estudiantes en foros virtuales luego de trabajar en equipo en lo relacionado a diferentes temáticas identificadas de la etnia Wayúu donde

crean, editan y suben archivos de audio tipo podcast utilizando la herramienta informática Audacity, para dar a conocer características de la comunidad indígena a través de medios sonoros y escritos.

En el 2010, hay otra participación bajo la orientación y guía de los docentes de ciencias sociales – tecnología en un proyecto colaborativo: creando empresa reciclando papel, donde las escuelas Gabriel García Márquez de Medellín y Perpetuo Socorro de Maicao, utilizan el material reciclable para la creación de productos empresariales como una estrategia que contrarreste el cambio climático. Se destaca además la organización y diseño de procesos investigativos en grupos de alumnos de básica secundaria a través de la coordinación departamental caja de compensación familiar de la Guajira Comfamiliar con el programa Ondas Colciencias.

Algunas de las iniciativas que se han dado de forma aislada por pequeños grupos de docentes indican que “para vivir, aprender y trabajar con éxito en una sociedad cada vez más compleja, rica en información y basada en el conocimiento, los estudiantes y los docentes deben utilizar la tecnología digital con eficacia en un contexto educativo sólido” (UNESCO, 2008).

El año 2010 permitió vivenciar una dinámica activa y que logró integrar diversos entes de la comunidad educativa, entre ellos docentes investigadores, profesores, directivos, alumnos, secretaria de educación municipal, gerente de tecnología, coordinador de calidad, padres de familia en el Primer Foro Institucional Experiencias Significativas – Aprendiendo con el Bicentenario de Independencia sobre la etnia Wayúu, que fue coordinado por el equipo de docentes del área de ciencias sociales y el

apoyo de los docentes de informática que sirvió para reflexionar sobre las transformaciones que se han gestado en tres ámbitos particulares: el aula, la institución y las relaciones de la educación con la familia y la sociedad.

El primer puesto seleccionado da la oportunidad de presentar el proyecto en el foro municipal organizado por la alcaldía y secretaría de educación. Con la motivación e interés del equipo líder de la actividad, se presenta la IE en el foro municipal “Aprendiendo con el bicentenario de Independencia” que mostró como propósito presentar experiencias significativas que se han venido desarrollando en las instituciones educativas sobre las transformaciones que se han gestado al interior de las comunidades, así mismo, reflexionar sobre mejores formas de alcanzar la calidad de la educación en el municipio de Maicao.

El trabajo socializado en el evento fue, Moda indígena del ayer y hoy, sistematizada por docentes de ciencias sociales e informática, que argumenta acerca de actividades en el proyecto internacional Moda Indígena Hoy entre las escuelas San Francisco de Asís (Lautaro Chile) y el Colegio Perpetuo Socorro (Maicao Colombia) con el propósito de conocer y construir aprendizajes a partir de aspectos esenciales de la cosmovisión Mapuche y Wayúu apoyados en la estrategia pedagógica de mapas conceptuales. Se obtiene el primer puesto ganando el derecho de hacer presencia en el Foro Educativo Nacional – primera infancia, pre escolar, básica, media y superior, organizado por el Ministerio de Educación Nacional.

Actualmente se evidencian situaciones que siguen limitando el desarrollo de una dinámica innovadora ya que la experticia indica deficiencias en infraestructura

tecnológica, equipos computacionales (hardware y software) desactualizados, pocos recursos digitales, falta de definición de un marco institucional de formación docente para integrar las TIC al currículo. El panorama vigente está relacionado con las conclusiones de (Bruder, SF) citado por Caballero, Prada, Vera y Ramírez (2007), que muestran la no utilización de la tecnología en la educación de docentes por razones como: la gran cantidad de cursos vistos, los profesores en las facultades de educación se resisten al uso de las TIC para enseñar y la falta de inclusión de la tecnología para mejorar competencias.

1.3 Pregunta de investigación

¿De qué forma los proyectos colaborativos influyen en el desarrollo de actividades docentes en el área de ciencias sociales para fortalecer las competencias comunicativas y digitales de los alumnos de séptimo grado en un escenario mediado por TIC?

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Analizar cómo influye la implementación de proyectos colaborativos mediados con TIC como estrategia pedagógica docente en el fortalecimiento de competencias comunicativas y digitales de los alumnos de séptimo grado de básica secundaria del Colegio Perpetuo Socorro de Maicao

1.4.2 Objetivos específicos

- ✚ Identificar las acciones de enseñanza implementadas por los docentes en el área de ciencias sociales en el desarrollo de las clases que imparten a los alumnos de séptimo grado.
- ✚ Reconocer las ventajas de los proyectos colaborativos como una estrategia pedagógica innovadora y flexible que permite mejorar aprendizajes y competencias.
- ✚ Comprender las posibilidades de uso efectivo de las tecnologías de información y comunicación en actividades de enseñanza y aprendizaje.
- ✚ Reflexionar acerca de las intervenciones docentes cuando utilizan proyectos colaborativos con ayuda de tecnologías de información y comunicación.

1.5 Justificación

Al analizar y establecer un componente formativo basado en la estrategia pedagógica de proyectos colaborativos que busque el mejoramiento de acciones docentes en el área ciencias sociales en el nivel de básica de la Institución Educativa N°8 de Maicao Colombia mediadas con recursos TIC permitirá consolidar un trabajo donde se integren diferentes asignaturas contempladas en el plan de estudios e implementar la transversalización de contenidos propiciando un ambiente enriquecido en tecnología para mejorar competencias desde una perspectiva global.

Se hace referencia al componente comunicativo que relaciona un elemento lingüístico y uno de desempeño mencionado por Noam Chomsky citado por (Caballero, Prada, Vera y Ramírez, 2007), además que el ejercicio práctico aborde el desarrollo de competencias ciudadanas como las define el (MEN, 2004) “habilidades específicas para el ejercicio de la ciudadanía.

La institución educativa es un escenario privilegiado, pues allí aprendemos a vivir juntos, a trabajar en equipo y a identificar nuestras particularidades y diferencias en una permanente interacción con otros humanos” articuladas con las orientaciones en tecnología como necesidades para el desarrollo (MEN, Asfocade, 2008).

Desde una mirada relacionada a los avances de la tecnología, es pertinente mencionar que los alumnos puedan adquirir los logros indispensables en el siglo XXI, asociados a habilidades para la vida personal y profesional, competencias de aprendizaje e innovación, competencias en manejo de información – medios y TIC, (EDUTEKA,

2007) contribuir a la construcción de un currículo en constante elaboración, permitiendo la realización de un trabajo con el equipo docente (tecnología e informática) que comparta la experiencia e identifiquen diferentes formas utilizar efectivamente la tecnología en clases.

Es pertinente resaltar que el trabajo investigativo dará referentes conceptuales, metodológicos en la ejecución de prácticas pedagógicas basadas en la propuesta de la UNESCO de formación docente y así incorporar en el proyecto educativo institucional de la IE una dinámica que integre actividades de enseñanza y de aprendizaje para conformar comunidades de práctica que atiendan a los intereses y motivaciones de alumnos, docentes y directivos presentes en el estudio en la búsqueda de resultados favorables y actitudes que evidencien la construcción de conocimientos, el trabajo colaborativo y la solución de problemas de la vida real en un componente mediado por TIC.

1.6 Limitaciones y delimitaciones

La Institución Educativa N° 8 Colegio Perpetuo Socorro de Maicao, considera la educación como un proceso de vital importancia en el desarrollo y progreso de la sociedad que brinda servicios educativos basados en el (artículo 67 de la Constitución Política de Colombia, 1991) que dice:

- La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.
- La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.
- El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica.
- La educación será gratuita en las instituciones del Estado, sin perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes puedan sufragarlos.
- Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo.

- La Nación y las entidades territoriales participarán en la dirección, financiación y administración de los servicios educativos estatales, en los términos que señalen la Constitución y la ley.

La filosofía de la IE, considera a los educandos como el centro de las actividades educativas así como el principal componente responsable de su formación con las capacidades de construcción del proyecto de vida para beneficio propio y de la comunidad.

La misión establece que es una institución educativa de calidad, centrada en el respeto de la diversidad étnica y en el uso de los medios, las tecnologías de información y comunicación para formar un ser humano con actitudes analíticas, críticas e investigativas.

En lo relacionado al desarrollo de prácticas pedagógicas, los docentes propician una formación ética y moral, buscando la práctica de los derechos humanos, de los niños y la pluralidad e identidad y valoración de las diferencias (MEN, 2004). Se consideran importantes los usos de los medios, las tecnologías de información y comunicación para el fortalecimiento de posturas críticas, analíticas e investigativas que puedan convertir al alumno en un líder y protagonista favorable al interior de la comunidad educativa a la que pertenece.

Se requiere retomar el ejercicio que integre directivos, docentes, padres de familia, sector productivo para la reestructuración permanente del plan de mejoramiento y

proyecto educativo institucional que concrete estrategias para mejorar la actividad docente mediada por las TIC.

Se encuentra como limitación la infraestructura tecnológica de las sedes de la IE, por lo que existen una serie de requerimientos a nivel de hardware y software que no responden a las necesidades de docentes y alumnos para la implementación de procesos que integren herramientas, recursos, artefactos, sistemas y procesos tecnológicos. Las salas de cómputo están desactualizadas, la conectividad es nula, hay poca organización para los espacios y tiempos de uso de salas de informática.

Es mínima la articulación de TIC con áreas como matemáticas, idioma extranjero de la básica secundaria y en los niveles de básica primaria. Este panorama refleja bajo rendimiento académico, la mayoría de las clases siguen esquemas tradicionales, los profesores son los dueños del conocimiento que transmiten contenidos y los niños receptores que responden a situaciones mecánicas muy alejados de actividades que evidencien innovación.

1.7 Definición de términos.

Alfabetización digital docente: “utilizar de manera eficaz y eficiente estos nuevos instrumentos tecnológicos que constituyen las TIC en sus actividades profesionales (docentes, de investigación, de gestión) y personales. Necesita competencias instrumentales para usar los programas y los recursos de Internet, pero sobre todo necesita adquirir competencias didácticas para el uso de todos estos medios TIC en sus distintos roles docentes como mediador: orientador, asesor, tutor, prescriptor de recursos para el aprendizaje, fuente de información, organizador de aprendizajes, modelo de comportamiento a emular, entrenador de los aprendices, motivador...” (Marquès, 2004)

Aprendizaje: “El aprendizaje no es un proceso únicamente interno, sino toda una construcción social mediada por el uso del lenguaje, donde el contexto es el centro del aprendizaje mismo”. (Cenich, 2009).

Edublogs: “Weblogs que ayudan y apoyan el proceso de enseñanza y de aprendizaje en un contexto educativo que presentan características como flexibilidad, actualización, revisión, construcción colaborativa”.

Innovación: “Selección, organización y utilización creativa de recursos humanos y materiales de formas novedosas y apropiadas que den como resultado el logro de objetivos previamente marcados” (Salinas, 2004, p. 36)

Proyecto Colaborativo: “actividades de fomento al uso de los medios y las TIC, y como un primer acercamiento a la renovación pedagógica con TIC, demandada por las comunidades en el Plan Decenal de Educación. Esta estrategia hace posible la

articulación de áreas disciplinares y la participación de estudiantes y docentes en una nueva dinámica que trasciende el aula de clase para interactuar con otros actores del sistema a través de escenarios tecnológicos estructurados y disponibles en Internet.” (Conexiones, 2009)

Enseñanza virtual: “La enseñanza virtual por internet trae consigo cambios significativos en la organización del proceso educativo (por ejemplo, las carreras universitarias presenciales, combinándose con formas virtuales de enseñanza, tenderán a ser más cortas para ponerse a tono con los ciclos cada vez más cortos de la renovación del conocimiento, disminuyéndose con ello costes que serían injustificados), lo que a su vez repercute drásticamente en el esquema de roles de la enseñanza tradicional donde, a pesar de los esfuerzos y búsquedas pedagógicas, básicamente el profesor es "activo" enseñando y el alumno es "pasivo" aprendiendo” (Peterssen, 2000)

TIC: “sistemas tecnológicos mediante los que se recibe, manipula y procesa información, y que facilitan la comunicación entre dos o más interlocutores” (Caballero, P., Prada, M., Vera, E. y Ramírez, J., 2007, p. 24).

Cultura: “Organización compartida de ideas que incluye patrones predominantes de carácter moral, intelectual y estético que aporta instrumentos al individuo para interactuar con el mundo dando significado a los miembros de la comunidad” (Lacasa, 2002).

Inmigrante digital: “Aquellos de nosotros que no nacimos en el mundo digital, pero que, en algún momento más avanzado de nuestras vidas quedamos fascinados y adoptamos

muchos o la mayoría de los aspectos de la nueva tecnología somos, y siempre lo seremos” (Prensky, 2001).

Nativo digital: “Todos los estudiantes caracterizados por ser “hablantes nativos” del lenguaje digital de los ordenadores, los videojuegos e Internet” (Prensky, 2001).

2. Marco Teórico

2.1 Revisión de la literatura

El proyecto requiere sentar sus bases teóricas y conceptuales a partir del sustento que permita el reconocimiento de las ventajas y posibilidades de los proyectos colaborativos trabajados de forma transversal en el área de ciencias sociales con ayuda de las tecnologías de información y comunicación obedeciendo a una planeación desde una táctica docente innovadora que propicien aprendizajes significativos, a su vez mejoren el desarrollo de las competencias comunicativas y digitales del grupo de alumnos del grado séptimo de educación básica secundaria de la Institución Educativa N°8 de Maicao.

Teniendo en cuenta las problemáticas que se observan en el desarrollo de las clases relacionadas con el desinterés, poca motivación, no se evidencia lo llamativo durante el desarrollo de las actividades académicas en los alumnos. Una situación que está siendo permeada por la rigidez del sistema educativo actual por lo que se da lo mismo a todos, las acciones de los planes mejoramiento y curriculares se construyen a espaldas de las realidades del contexto escolar, de los gustos, emociones y actitudes que tienen actualmente los jóvenes y adolescentes.

La escuela y el equipo constituido por directivos docentes, padres de familia y docentes, que en los actuales momentos hace parte de espacios cambiantes de forma permanente deben considerar que los alumnos que asisten a los centros educativos tienen una serie de características, como por ejemplo: uso de teléfonos celulares, redes sociales (especialmente Facebook y Twitter), viven constantemente ensayando,

arriesgando y reinventando nuevas situaciones, no tienen miedos, manejan tecnología digital en cualquier momento, ya que operan constantemente computadores, reproductores MP3 y MP4, tabletas, videojuegos, se comunican por chat, correo electrónico, navegan por variados sitios WEB.

Los llamados nativos digitales y las necesidades acerca de la transferencia de conocimiento y consumos culturales hace inexcusable generar una serie de cambios en el momento de enseñar y aprender, los roles están cambiando, los alumnos se convierten en el centro del proceso y los docentes en orientadores y facilitadores. El trabajo en equipo que se ha venido implementando en las actividades escolares implica que se tenga en cuenta el contexto social, histórico y cultural en el que aportan alumnos y docentes en un escenario de colaboración y cooperación con el propósito de ayudar a solucionar un problema.

2.2 ¿Qué es un proyecto colaborativo?

Se define un proyecto colaborativo como una propuesta de trabajo en equipo en la que se hace necesario partir de un problema identificado en el contexto del salón de clases, escuela, permitiendo la conformación de subgrupos de trabajo para asignar algunos roles variables, que pueden ir cambiando en el transcurso de las actividades, genera una producción final donde los alumnos participantes son los que construyen los procesos y productos resultantes de la interacción, el papel del docente es de orientar y guiar el camino que deben seguir los estudiantes. La comunicación presencial y/o virtual es permanente con el propósito de avanzar de la mejor forma durante el proceso.

Los roles que viven los alumnos son:

Líder, se encarga de coordinar el cumplimiento de las acciones planeadas al interior del grupo.

Relator, es el responsable de llevar una guía tipo bitácora o libreta de apuntes que posibilite tener un registro escrito de tareas, encuentros, ideas, aportes, reflexiones, sugerencias.

Utilero, es el alumno que coordina y maneja artefactos y recursos tecnológicos, por ejemplo: tomar fotografías, hacer una grabación.

Vigía del tiempo, tiene como función establecer un control para los encuentros, tareas a entregar, reuniones.

En el marco de una práctica pedagógica innovadora, creativa y lúdica, un proyecto colaborativo “nos permiten darle una organización a los conocimientos

escolares, le dan un sentido a la integración, permiten que las relaciones entre las fuentes de información y los procedimientos para comprenderlas y utilizarlas, fueran llevadas a cabo por alumnos y no por los profesores, como sucede en los enfoques interdisciplinarios” (Montoya, Urrego y Mira, 2000) se convierte en una invitación para que el docente desarrolle acciones que acerquen a la unificación de áreas con la finalidad de que los alumnos solucionen un problema, trabajen en equipo y mejoren formas de pensamiento.

2.2. 1 Características de un proyecto colaborativo

Los proyectos colaborativos presentan algunas particularidades:

Integrar diferentes actividades que permitan fortalecer competencias ciudadanas, comunicativas, cognitivas y digitales.

Suscitar la interacción entre alumnos de una misma institución educativa, instituciones educativas diferentes ya sean desde lo local, nacional o mundial utilizando recursos computacionales, de Internet y de WEB 2.0

Propiciar la práctica de andamiaje anotada por Daniels (2003) para mejorar las participaciones de grupos cooperativo, donde los aportes son construidos de forma colectiva, se tiene en cuenta el escenario individual, se presentan avances de forma gradual y la comunicación docente alumno se da por medio del lenguaje.

Facilitar usos que contribuyan a manejar artefactos, sistemas, aplicaciones TIC por parte de los alumnos.

Generar Enseñanza recíproca Daniels (2003) como una destreza que involucra la ayuda, la contribución de todos los integrantes cuando existe una tarea para resolver en equipo

Concentrar una dinámica de trabajo basado por proyectos para adquirir aprendizaje colaborativo.

2.2.2 Estructura de un proyecto colaborativo

Los proyectos colaborativos dependiendo del contexto, las comunicaciones entre los participantes, los propósitos y el tiempo determinado presentan una organización. Puede producirse un proyecto en escenarios diversos al identificar en la realidad situacional un problema y abordarlo desde el salón de clases, diferentes escuelas de una misma región, un país o varias escuelas a nivel internacional con variedad de recursos TIC promoviendo el desarrollo de competencia y encuentro de culturas.

Cuando se trabajan los proyectos a partir del encuentro virtual con Internet se diseña la plataforma interactiva y de interacción que va a permitir reflejar aportes, avances, acuerdos, programar sesiones sincrónicas – asincrónicas donde harán presencia alumnos y docentes con la finalidad de llegar a los objetivos que enmarcan las producciones que surjan en el desarrollo de las actividades. Es necesario que al planificar el proyecto hayan claridades en cuanto a los tiempos de realización, en algunos casos pueden ser variables, en otros los tiempos son más estrictos para su cumplimiento. Lo importante es llegar a la meta propuesta. Hay proyectos que demoran una clase, un período académico, seis meses o hasta un año, dependiendo del escenario

sociocultural, requerimientos TIC del centro educativo, apoyo institucional y el problema a solucionar.

2.2.3 Actividades de un proyecto colaborativo

Las actividades cambian dependiendo de la necesidad identificada en el escenario de las escuelas, puede iniciar por medio de un interrogante, una temática de interés para las instituciones educativas que participan o un problema común que quieran solucionar.

Los docentes que orientan el proyecto en compañía de alumnos definen las acciones y dinámica para realizar de forma integrada con TIC, de igual forma incorporar cambios en los procedimientos que den inicio a procesos de investigación (Montoya, Urrego y Mira, 2000) en el que los alumnos consulten e indaguen en bibliotecas, buscadores en Internet, observen videos, se comuniquen por medio de correo electrónico, participen en chat, videoconferencias, elaboren diagramas y esquemas gráficos, representen sus conocimientos de forma organizada al crear mapas conceptuales, diseñen materiales educativos multimedia con imágenes, textos, hipertextos, podcast, para forjar un intercambio de saberes en el ambiente característico de cada escuela.

La implementación de las actividades debe conllevar la adquisición de aprendizajes colaborativos “parte de concebir a la educación como proceso de socioconstrucción que permite conocer las diferentes perspectivas para abordar un determinado problema, desarrollar tolerancia en torno a la diversidad y pericia para reelaborar una alternativa conjunta” (Calzadilla, SF, p. 3). Se destacan como

componentes del aprendizaje colaborativo la formación de grupos de trabajo: al inicio supone algunas barreras entre los alumnos, en la medida que se avanza en el desarrollo del trabajo facilita la identidad y sentido de pertenecía, mejoran actitudes de pluralidad, identidad y valoración de las diferencias (MEN, 2004), interdependencia positiva,

Los aportes de los integrantes del grupo benefician la construcción final en el que se reconocen las participaciones, si un integrante sale triunfador el grupo en general gana, el aprendizaje de los miembros es posible siempre que sea a nivel de contribución colectiva, las relaciones personales, permiten establecer un intercambio de ideas, puntos de vista y así generar una dinámica para realizar el trabajo propuesto, las responsabilidades de cada integrante determinan que las tareas y funciones son compartidas.

La idea principal está enmarcada a los compromisos actitudinales orientados a la consecución del propósito planeado y las habilidades interpersonales (Palomo, Ruiz y Sánchez, 2006), al asignar roles el profesor debe tener en cuenta los niveles, habilidades y destrezas en las que se desenvuelven mejor cada alumno, si se identifica un estudiante con liderazgo, buen comunicador, sería en encargado de iniciar como coordinador del grupo, si hay un niño algo callado, se puede pensar en la posibilidad de asignar como relator, vigía del tiempo o utilero.

2.2.4 Desarrollo de múltiples inteligencias en un proyecto

colaborativo

El docente encargado de orientar un proyecto colaborativo siempre debe tener presente que los alumnos son seres humanos que poseen inteligencias múltiples (Gardner, 2006), ellas son en términos generales:

Lingüística: hace referencia a los efectivos usos que se dan a la expresión oral y escrita.

Lógico – matemática: se caracteriza por el desarrollo de un pensamiento marcado por lo numérico, patrones secuenciales.

Musical: capacidad de expresión de diversas formas musicales, identificando elementos de tono, timbre, intensidad.

Espacial: talento relacionado con la facultad de observar y relacionar imágenes de la perspectiva de las tres dimensiones.

Corporal -cinestésica: manejo del cuerpo para representar ideas, conceptos, expresiones y comunicaciones.

Naturalista: habilidad para reconocer y valorar los elementos del medio ambiente para usarlos racionalmente, la inteligencia interpersonal para comprender los comportamientos y actitudes de las demás personas e intrapersonal que ajusta y crea modelos de lo que soy, gustos, aficiones que aprueben nuestros comportamientos y se reflejen de forma eficiente, para ubicar a los estudiantes en el componente desde sus talentos donde mejor se desempeñe.

2.2. 5 Autorregulación de Proyectos Colaborativos.

Cuando se inicia el diseño, implementación de un proyecto colaborativo, es imprescindible pensar y dejar establecido las formas de evaluación que se aplicarán durante el tiempo de desarrollo del proyecto, iniciando desde una reflexión y sistematización de la propia práctica que permitan identificar avances, aspectos a mejorar en las diferentes actividades de aula en el que los cambios evidencias surjan desde lo actitudinal y personal en términos generales del proceso enseñanza aprendizaje.

En la tarea de evaluación, se diferencias cuatro fases, identificar, seleccionar y listar situaciones a mejorar, responder interrogantes específicos de los momentos que requieran optimización e inicio de los cambios, incorporando un nuevo período de autorregulación (González, 2000).

Los ajustes que se van haciendo al proyecto deben responder a los ejes didácticos, pedagógicos, recursos digitales e institucionales, se propone y argumentan estrategias que se agregan como progresos de proyectos de aula, transversales obligatorios y/o institucionales cada uno enmarcado en el trabajo colaborativo como una posibilidad de innovación.

2.3 Aprendizaje colaborativo

La realización de actividades en grupo en donde se asignan funciones, tareas para cumplir en unos tiempos determinados, plantean el desarrollo de perspectivas acerca del aprendizaje colaborativo que involucran el tratamiento y progreso de diversas habilidades ya sean de manera individual o grupal donde hay cooperación entre los miembros del equipo. El aprendizaje colaborativo está relacionado con los avances cognitivos, las interacciones con otras personas y la construcciones colectivas que se desarrollan frente a una tarea.

Los docentes responsables de utilizar métodos para lograr aprendizajes colaborativos requieren del ejercicio en el que los alumnos trabajan realizan tareas juntos, ayudando a ser responsable y ampliar los aprendizajes de sus compañeros y los propios (Collazos, Guerrero y Vergara, 2001). Esto permite que se cambien los roles de profesores y alumnos por lo que se busca mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, orientando hacia la solución de problemas contextualizados.

Las instituciones educativas necesitan buscar enfoques metodológicos y herramientas de las tecnologías de información y comunicación como blogs, wikis, redes sociales y aplicaciones WEB 2.0 para usar de manera didáctica ayudando a formar adaptaciones con variados tipos de recursos para mejorar desempeños académicos, comunicativos y ciudadanos (Hernández, 2011).

2.4 Los ambientes de aprendizaje colaborativo

El panorama que presenta la educación en este tiempo representa una dinámica cambiante frente a lo que pasa en las aulas de los centros educativos. Y pasa por los avances de los medios y las tecnologías de información y comunicación, los saberes educativos representan las bases culturales de la modernidad que integra saberes prácticos y teóricos fundamentados en la libertad de la persona (Altarejos y Naval, 2004).

La actuación pedagógica es un componente que hace posible la integración de la tecnología incluyendo su marco general conceptual correspondiente a las funcionalidades de los artefactos, sistemas y procesos, el currículo, propuestas didácticas, marcos y planes educativos institucionales que deben orientarse a las modificaciones de los ambientes educativos tradicionales hacia los colaborativos, interactivos y lúdicos.

Zea, Atuesta, González, Montoya y Urrego (2012), consideran desde el proyecto CONEXIONES que “la reestructuración del ambiente de aprendizaje, en el cual se integren al aula el alumno, el maestro, las tecnologías, las áreas temáticas y la actividad colaborativa escolar con la puesta en escena de nuevos desempeños”. El ambiente de aprendizaje colaborativo presenta un grupo de alumnos dinámicos, activos, participativos, que construyen conocimiento colectivo con ritmos de aprendizaje variados teniendo en cuenta los estilos particulares.

Los docentes son los encargados de orientar, facilitar, estimular, comunicar aspectos formativos e integrales a los alumnos para que éstos aporten ideas

innovadoras, creativas, tomando como referentes las características y necesidades del contexto y de los estudiantes.

Las tecnologías de información y comunicación son los componentes que proporcionan herramientas y recursos mediadores en el desarrollo de actividades centradas en el alumno. El manejo de las TIC se convierte en un eje básico en el proceso por lo que provee la infraestructura como intermediaria del diseño, implementación y evaluación de proyectos educativos soportados por tecnología.

Desde la gestión directiva del plan de mejoramiento institucional apoyará una construcción permanente del proyecto educativo institucional que pueda evidencia un ambiente de trabajo en las clases usando efectivamente tecnología con unos propósitos establecidos desde la planeación curricular. De esta forma las TIC dejan de ser objetos de estudios y pasan al plano base como un mecanismo que usará el profesor desde una perspectiva ambientadora, motivadora y lúdica para enriquecer la producción creativa de los estudiantes.

Una de las razones de la entrada de las TIC al escenario educativo se da por las nuevas estrategias de enseñanza, los cambios en las competencias que demanda la sociedad, los avances de Internet y la WEB 2.0, pasando de ser un recurso para solo obtener información para convertirse en un espacio de colaboración en el desarrollo de materiales educativos, condiciones de evaluación, la necesidad de comprender el manejo de grandes volúmenes de información, los resultados que se vienen observando en las habilidades, destrezas y de interacciones permanentes.

2. 5 Componentes en un escenario de aprendizaje colaborativo

Los componentes implicados en un escenario de aprendizaje colaborativo están relacionados con las actividades de los profesores, la formación permanente de profesores, la coordinación de los proyectos educativos con uso de TIC y el manejo de contenidos (Palomo, Ruiz y Sánchez, 2006). Con relación al componente de los docentes en el que requiere tratar con especial cuidado ya que la introducción de las TIC al sistema educativo hace necesario reestructurar las prácticas tradicionales para implementar:

- Modelos flexibles de enseñanza
- La información y comunicación se comparte desde Internet
- El proceso de aprendizaje gira en torno al alumno y no al profesor
- El conocimiento se construye colaborativamente
- Se tienen en cuenta los estilos y motivaciones de los alumnos
- Se aprende en cualquier momento y lugar
- La escuela no puede estar apartada de lo que ocurre en el contexto social y cultural de vida del alumno
- Los profesores cumplen un papel importante ya que son los responsables de diseñar las situaciones de aprendizaje en ambientes enriquecidos por TIC

Con los avances de las TIC en el campo educativo, los procesos de formación de docentes deben contemplar políticas gubernamentales e institucionales que posibiliten la integración de la tecnología digital, pedagogía e innovación. Los planes y programas de

formación conviene seguimiento, evaluación y retroalimentación en cuanto a avances, lecciones aprendidas y aspectos a mejorar.

La coordinación de proyectos mediados por TIC permite la gestión, interacción en cuanto a las adaptaciones de propuestas innovadoras de trabajo colaborativo, creativo, lúdico e interactivo, facilitando la selección de contenidos, herramientas y aplicaciones que servirán de apoyo al proceso.

2.6 La integración de las TIC al currículo

Los cambios que se observan en el escenario educativo ligados al manejo de las tecnologías de información y comunicación permiten que los docentes en los centros educativos ejerzan liderazgo en el diseño, implementación, seguimiento y evaluación de experiencias de aprendizaje con uso de tecnología (Eduteka, 2008), en donde el nuevo escenario admita el desarrollo de una práctica teniendo en cuenta: procesos de formación permanente sobre reflexiones y propuestas del manejo pedagógico de la tecnología digital, comprender lo que dice el gobierno sobre apropiación de nuevas tecnologías en un marco nacional y global, analizar la didáctica y el saber pedagógico en la enseñanza.

Es pertinente señalar los elementos que hacen parte de la dinámica desde el componente de la gestión directiva, reconocer las herramientas e infraestructura que tiene la institución educativa, el desarrollo de las actividades que incorporan TIC, el trabajo cooperativo e integrado con las diferentes áreas del conocimiento y la utilización de los recursos, artefactos y contenidos digitales.

Se destacan las interacciones entre alumno/docente, alumno/alumno, alumno/padre de familia y docente/padre de familia, así como las políticas institucionales para acceder a proyectos en contextos mundiales con uso permanente de Internet y manejo de TIC de forma flexible y natural.

2.7 Innovación educativa mediada por TIC

La introducción de nuevas formas de hacer las actividades educativas sugiere la adopción de acciones creativas, que implican niveles como los define (Alanís Gonzalez, 2010) como son “inicio, crecimiento temprano, penetración general, aseguramiento y madurez” desarrollados en un período de tiempo determinado. La innovación se coloca en práctica por los docentes, en algunos casos los que en el primer momento la realizan y hay otros que demoran más tiempo en incorporarla a la práctica. Cada proceso innovadora representa un comportamiento determinado a causa de variados factores como las motivaciones, gustos, gestión y propósitos para el uso.

En el escenario del ministerio de educación nacional en Colombia se han encontrado referentes que aportan a la vinculación de docentes, alumnos, padres de familia y comunidad en general a participar de iniciativas pedagógicas, colaboración y redes de aprendizaje con el propósito de ayudar al afianzamiento de competencias relacionadas con la utilización de tecnologías de información y comunicación en los niveles de preescolar, media y superior. Así mismo se encuentra el ministerio de TIC, que está generando la adquisición de prácticas relacionadas con las ventajas, usos seguros de Internet, gestión de recursos, la implementación de programas como plan vive digital, en tic confío, proyecto nacional de fibra óptica, como mecanismos de ir acercando desde la conectividad a municipios y departamentos al mejorar los sistemas de telecomunicaciones con el objetivo de minimizar brechas digitales.

2.8 Enseñar por competencias

Díaz y Hernández (2010) transposición didáctica teniendo en cuenta aspectos claves y enseñanza por competencias, así:

Tabla 2. Actividades didácticas en la enseñanza por competencias

Situaciones claves en la actividad didáctica	Enseñar por competencias
Inicio de la reflexión ¿Qué se desea lograr?	Identificar contextos socioculturales importantes Tomar elementos del escenario de la institución educativa para crear interacciones para la adquisición de nuevos conocimientos
Procesos para enseñar y aprender – Trasposición de saberes	Incorporación de actividades que vinculen la participación de alumnos para trabajar temáticas observadas en el aula
Un enfoque	Dinámicas de clases basadas en la solución de problemas en situación

La adquisición de habilidades y competencias establece la interiorización en la participación de talleres, capacitaciones teniendo en cuenta las necesidades docentes, la amplitud de aspectos a mejorar en la práctica pedagógica.

Perrenoud (2004), describe diez familias de competencias “organizar y animar situaciones de aprendizaje, gestionar la progresión de los aprendizajes, elaborar y hacer evolucionar dispositivos de diferenciación, implicar a los alumnos en sus aprendizajes y en su trabajo, trabajar en equipo, participar en la gestión de la escuela, informar e implicar a los padres, utilizar las nuevas tecnologías, afrontar los deberes y los dilemas éticos de la profesión y organizar la propia formación continua ”. Se observa que es una proyección estratégica, al tiempo son aplicables a las realidades de los centros educativos.

Proponen la realización de tareas basadas en la planeación dentro de la comunidad académica y educativa con aportes de directivos, docentes, alumnos que requiere por parte de los profesores el conocimiento de marcos legales de políticas educativas, aplicación de tecnología en las aulas, trabajo en red reconociendo los estilos de enseñanza para construir líneas de reflexión acerca de la importancia de las competencias docentes en el momento de enseñar.

2.9 Teoría de aprendizaje Significativo

La teoría define el aprendizaje significativo como el proceso mediante el cual se relaciona de una forma no arbitraria con lo que los estudiantes ya conocen, cuando se van agregando estructuras conceptuales nuevas a partir de las que ya se poseen, para Ausubel (1963, p. 58) “el aprendizaje significativo es el mecanismo humano, por excelencia, para adquirir y almacenar la inmensa cantidad de ideas e informaciones representadas en cualquier campo de conocimiento”. Intervienen el desarrollo particular del alumno, la propuesta didáctica que utiliza el profesor, las tareas de aprendizaje, formas de evaluación que se utilizan en las prácticas docentes.

El aprendizaje significativo en el ámbito de los centros educativos coloca de realce las acciones de construcción de significado y es considerado como un elemento central del proceso enseñanza y aprendizaje (Coll, 1998), es en este momento cuando el alumno aprende cualquier tema curricular ya sea teórico o práctico decidiendo por el mismo si es destacado e importante (actitud favorable) en una situación formativa. También se destaca la comprensión que hace el docente ante el cambio de perspectiva que se da en la enseñanza y aprendizaje.

2.10 Las competencias docentes en TIC, una mirada de la UNESCO

Al tomar las competencias de la UNESCO en lo relacionado al tema de TIC en formación de docentes “se hace hincapié en que no basta con que los docentes sepan manejar las TIC para que sean capaces de enseñar esta materia a sus alumnos. Los docentes han de ser capaces de ayudar a los estudiantes para que estos trabajen mancomunadamente, resuelvan problemas y desarrollen un aprendizaje creativo mediante el uso de las TIC, de manera que lleguen a ser ciudadanos activos y elementos eficaces de la fuerza laboral.

Por consiguiente, en el marco de competencias se abordan todos los aspectos de la labor pedagógica: la comprensión de la función de las TIC en la educación, los planes de estudio y la evaluación, la pedagogía, las TIC, la organización y la gestión, la formación profesional de los docentes” (UNESCO, 2011) se analiza la propuesta como un reto que tienen las instituciones educativas frente al caso, ya que orienta la consecución de la implementación de una tarea en la que están inmersos directivos docentes, docentes, sector productivo, gerencia de tecnología, secretaria d educación, coordinación de calidad, jefes de núcleo, reflejados en plan de mejoramiento y proyecto educativo institucional como políticas de mejoramiento hacia la calidad de la educación con el apoyo de la alcaldía y ministerio de educación.

Con la puesta en práctica del ofrecimiento se observa una tarea que integra diversos componentes y no se queda únicamente en el tema infraestructura, va mucho más allá y es la planeación, ejecución, seguimiento, evaluación y retroalimentación permanente de incorporar las tecnologías en los currículos las escuelas a partir de las características de la situación sociocultural de la institución educativa tratando acercarse

a los usos genuinos con las TIC y lograr en el alumnado la adquisición de aprendizajes significativos.

Las implicaciones de un proceso organizado, que atienda los intereses reales de alumnos en el siglo XXI está centrado en el ejercicio de una enseñanza con utilización transversal de las tecnologías que surja de una caracterización de los docentes para identificar algunos niveles sobre las competencias, mirar detenidamente los ambientes personales de aprendizaje como lo traduce (Leal, 2009) en el texto original de (Downes, 2008) “una descripción del proceso de aprendizaje *in situ* a partir de una variedad de cursos y de acuerdo con las necesidades personales, situadas en un contexto.

El proceso, simplemente, es que los aprendices obtendrán recursos de aprendizaje en función de sus intereses, aptitudes, niveles de educación”, donde el equipo de profesores desarrolla planes de formación permanente que respondan a los perfiles de capacitación a nivel técnico, pedagógico, social y colaborativo se realizarán las actividades de enseñanza.

2.11 Orientaciones generales de educación en tecnología.

En el marco de la propuesta del ministerio de educación Nacional en Colombia y de la asociación colombiana de facultades de educación (MEN y ascofade, 2008) se han establecido una serie de criterios relacionados con las variadas posibilidades y relaciones de la tecnología, entre ellas: con la técnica, la ciencia, innovación, invención, descubrimiento, diseño, informática y ética. La guía se presenta por conjunto de grados y subdividido por cuatro componentes, que son:

Tabla 3. Ejes conceptuales generales de educación en tecnología

Naturaleza y evolución de la tecnología	Apropiación y uso de la tecnología	Solución de problemas con tecnología	Tecnología y sociedad
---	------------------------------------	--------------------------------------	-----------------------

Para efectos del trabajo de investigación se pretende que se transversalicen los estándares de competencias del área de ciencias sociales integradas, los estándares de básicas en competencias ciudadanas y las orientaciones generales en tecnología con el propósito de incorporarlos de forma integrada en el diseño e implementación de actividades con proyectos colaborativos.

2.12 Sociedad del conocimiento

Hay que tener presente que la educación actualmente está en una dinámica de transiciones en las formas de enseñar y aprender, de un lado el docente se debe convertir en un defensor de las potencialidades para el uso de las TIC, el alumno es coproductor que tiene variedad de consumos culturales lo que trae consigo la configuración de un tejido para lo universal que requiere el desarrollo de nuevas competencias.

El significado de este proceso ágil, interactivo, comunicativo y moderno hace característico que se está en presencia de la sociedad del conocimiento, allí donde “la conectividad, la interacción, la hipertextualidad, el hipermedia, están cambiando, tienen que cambiar profundamente la idea de escuela, la concepción del aula física, del recinto escolar y, naturalmente, del hacer de los docentes y del aprender de los alumnos” (García, 2012), se enlazan de esta forma una variedad de elementos que constituyen nuevas ideas, actitudes, formas de pensar y de actuar, manejo de requerimientos tecnológicos en el momento de informar y comunicarse.

El desarrollo de la humanidad ha pasado por una serie de cambios y revoluciones que han hecho evidente momentos asociados a lo agrícola, industrial, postindustrial, información y conocimiento. Los avances en la computación, redes, Internet, artefactos y sistemas tecnológicos hacen presencia en todos los sectores de la sociedad, entre ellos político, cultural, económico, educativo y comunicativo en donde se presentan demostraciones en casos como teletrabajo, diseño asistido por computador, telemedicina, robótica, nanotecnología, realidad virtual, micromundos, redes sociales,

bases de datos, inteligencia artificial y ambiental, amplitud en el ancho de banda, educación y formación virtual.

Con la llegada y desarrollo permanente de las TIC se deben tener presente que los usos dependen del manejo que las personas hacen de ellas, así en el caso pueden llegar a tener ventajas o en el caso contrario ser perjudiciales. Otro aspecto a tener en cuenta es el que emerge en el sentido del desarrollo de nuevas competencias sobre el manejo de la cantidad y calidad de información que se encuentra en Internet.

En el campo de la implementación, seguimiento y evaluación de proyectos educativos mediados con TIC en los centros educativos se encuentran algunas posibilidades identificadas por (Cabero, 2008) como son los diseños y puestas en práctica de entornos de aprendizaje flexibles, disminución de barreras geográfica para la participación e interacción con escuelas de diferentes lugares del mundo, gestionar el proceso de evaluación de alumnos y docentes mediante plataformas virtuales, el acceso e interacción desde las acciones relacionadas con la WEB social.

Una ventaja significativa al manejo efectivo de las TIC en educación es el que desarrollo de pensamiento crítico, aprender a trabajar en equipo y ayudar a solucionar problemas del entorno local con una mirada global, además en el aspecto en mención se destacan las habilidades y destrezas que corresponden a los entornos personales de aprendizaje, manejo de aplicaciones nuevas de comunicación desde lo sincrónico y asincrónico.

2.13 Teorías pedagógicas y paradigmas.

Con el propósito de comprender aspectos relacionados con las formas de enseñar y aprender en las actividades ejecutadas en la educación que se imparte en las instituciones educativas, se requiere conocer las habilidades, actitudes, comportamientos y destrezas de los alumnos, así como la relación que tienen con los procesos psicológicos. Es pertinente reconocer que “la educación es una función importante de la cultura; posiblemente a la larga resulte su más importante función. Una cultura, como medio social, debe autotransmitirse a sus nuevos miembros” (Skinner, 1.981. p 147). Es por esto que se argumentan las teorías y paradigmas.

2.13.1 Conductismo: el aprendizaje es producto de una serie de asociaciones entre estímulos y respuestas. El panorama histórico estuvo caracterizado por los experimentos del psicólogo Ivan Pavlov con animales por medio de fases llamadas condicionamiento clásico. Arroyo (2000) considera que los cambios que se van observando en el conductismo obedecen al desarrollo de nuevos comportamiento que se van dando durante la experiencia.

Se destacan algunas concepciones producto de los aportes de Skinner que muestran la existencia de dos tipos de aprendizaje, el que se da por algún tipo de respuesta y el operante. El primero se caracteriza por ser de tipo involuntario y emocional, el segundo se describe mediante el control a la conducta a raíz de las consecuencias de un determinado sujeto.

Es común encontrar en las actividades escolares orientadas por los docentes de la Institución Educativa N°8 de Maicao el desarrollo de clases en

donde los alumnos obedecen a instrucciones precisas, basadas en el estímulo y respuesta. Se nota en los estudiantes que responden a contenidos temáticos de forma puntual y precisa. Muchas veces sólo se limitan a repetir sobre las bases conceptuales que dirige el profesor.

El propósito en el ámbito educativo consiste en reforzar conductas admisibles, cuando se presentan una serie de objetivos preestablecidos que se deben lograr en el desarrollo de tareas, en el momento de diseñar una evaluación y las preguntas deben ser respondidas exactamente igual a un contenido temático, cuando se ejecuta una actividad de forma algorítmica siguiendo una serie de pasos preestablecidos, también cuando se manejan marcos específicos (Fernández Cárdenas, 2009).

2.13.2 Cognoscitivismo: caracterizado por representaciones mentales en los que interviene la memoria, pensamiento y solución de problemas por los que el sujeto utiliza la atención (Fernández Cárdenas, 2009). En algunos casos se realizan procesos de identificación de situaciones, luego se realizan las significaciones en el sentido de poder iniciar con los pasos necesarios para encontrar la salida por medio de reglas.

El procesamiento del ser humano comprende la participación de memoria primaria, memoria de trabajo, memoria episódica, memoria semántica, estímulos y ejecuciones Estes (1989) citado por (Fernández Cárdenas, 2009).

Tabla 4. Operacionalización del procesamiento humano

Memoria			
Primaria	De trabajo	Episódica	Semántica
Almacena todo lo que percibe. Es una memoria transitoria	Funciona por medio de criterios que establecen los sujetos en la memoria primaria buscando la transferencia de información para resolver un problema	Detiene los recuerdos en los contextos situacionales. Es parte de procesos complejos	Incluye algunas situaciones que son independientes del contexto

2.13.3 Paradigma psicogenético: define como principal supuesto que el niño hace construcciones activas de su aprendizaje, por medio de las interacciones con el escenario natural que le rodea permitiendo generar adaptaciones. El paradigma aborda según la teoría de Piaget el desarrollo y avance de estructuras cognoscitivas como los fundamentos del intelecto a partir de cuatro estadios que son sensoriomotor, preoperacional, operaciones concretas y operaciones formales (Fernández Cárdenas, 2009), lo que indica que cada una de las fases se va cumpliendo teniendo en cuenta los avances en las etapas de crecimiento.

Tabla 5. Actividades didácticas en la enseñanza por competencias

Estadios de desarrollo intelectual			
Sensoriomotor	Preoperacional	Operaciones concretas	Operaciones Formales
Del nacimiento a 18 meses. El niño explora por medio de sus sentidos. Interactúa con el ambiente manipulando objetos	18 meses a siete años. Aprenden a representar acciones usando símbolos, van adquiriendo el lenguaje	Siete a doce años. Adquisición de capacidad para razonar lógicamente Reconocimiento de las propiedades de conservación de la materia	A partir de doce años. Capacidad de razonar de manera abstracta Permite plantear hipótesis Comprende leyes de fenómenos físicos y sociales

2.13.4 Paradigma sociocultural: a partir de los estudios e investigaciones de Vygotsky, surge el paradigma sociocultural, que plantea que el aprendizaje del ser humano no sólo se da por acciones mentales y/o biológicas, sino también a las relaciones que tiene con el contexto social, histórico y cultural en el que vive. Aquí la construcción de conocimiento se da por medio del lenguaje, en el que se utiliza el diálogo como forma de solucionar problemas, utilizando además el pensamiento y la instrucción como espacio para concepciones científicas (Fernández Cárdenas, 2009).

Se destaca también el lugar de elaboración conjunta entre el alumno niño y un adulto con mayor experiencia, a la que llamo Vygotsky, la zona de desarrollo próximo.

2.13. 5 Constructivismo: las consideraciones relacionadas al enfoque constructivista según (Díaz y Hernández, 2010) destacan que los procesos de construcción de conocimiento se da por parte de sujetos cognoscentes que van aprendiendo por medio de la acción. El aprendizaje se produce cuando los alumnos implicados identifican tareas auténticas que son significativas en un contexto determinado, existe la posibilidad de interactuar con variadas representaciones del mundo real, se apoya de la construcción colaborativa.

El docente tiene unos roles y es que actúa como facilitador, mediador, orientador y guía que conoce las necesidades, gustos, intereses y emociones de los alumnos.

2.14 Investigaciones empíricas.

Las consultas, búsquedas y reflexiones que evidencian la utilización de proyectos colaborativos como estrategia docente y como aportes acerca del desarrollo de competencias comunicativas y digitales, se presentan:

Proyectos colaborativos y mapas conceptuales: una propuesta válida para lograr aprendizajes significativos en ciencias.

Tabla 6. Investigación uno

Nombre del estudio	Objetivo	Metodología	Resultados
Proyectos colaborativos y mapas conceptuales: una propuesta válida para lograr aprendizajes significativos en ciencias. Autor: Claudia María Zea, María del Rosario Atuesta y Beatriz Nicholls Fuente: http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-106798_archivo.pdf	Proponer la innovación didáctica en el aula de clase, incorporando el trabajo con proyectos colaborativos teniendo en cuenta intereses particulares estudiantiles y problemas contextualizados	Estudio cualitativo para pretende motivar al alumno a la adquisición y construcción de conocimientos de manera conjunta, desde el contexto utilizando mapas conceptuales. Aplicaron y encuestas observación para recolectar datos e información de los estudiantes y docentes participantes.	Interés estudiantil frente a los temas cuando trabajan proyectos colaborativos con TIC y construyen conocimiento desde de sus propias estructuras mentales utilización de mapas conceptuales para representar conocimiento de las ciencias Adquisición y dominio de nuevos conocimientos Integrados a actividades diversas con conceptos de tipo científico permitiendo transferir a otros contextos y problemáticas.

Las wikis vertebradoras del trabajo colaborativo universitario a través de Web Quest.

Tabla 7. Investigación dos

Nombre del estudio	Objetivo	Metodología	Resultados
<p>Las wikis vertebradoras del trabajo colaborativo universitario a través de Web Quest</p> <p>Autor: <u>María Esther Del Moral Pérez, Lourdes Villalustre Martínez</u></p> <p>Fuente: RELATEC: Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa, ISSN 1695-288X, Vol. 7, N°. 1, 2008 , págs. 73-83. Recuperado de http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=285949</p> <p>4</p>	<p>Crear un proyecto de intervención social orientado al desarrollo sociocultural y educativo en un ámbito desfavorecido</p>	<p>Investigación cualitativa de tipo colaborativa apoyada en recursos de Internet. Utilización de entrevistas de seguimiento y diarios de grupos.</p>	<p>Aplicación de metodología enseñanza aprendizaje basada en proyectos colaborativos contribuye al desarrollo cognitivo de la comunidad. Aplicación de estrategia de enseñanza flexible y abierta. Mejoró el trabajo autónomo de los estudiantes. Integración de habilidades y destrezas que posibilitan aprendizajes activos, constructivos y reales. Uso de WebQuest para implementar proyectos colaborativos</p>

Incorporación de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje basados en la elaboración colaborativa de proyectos.

Tabla 8. Investigación tres

Nombre del estudio	Objetivo	Metodología	Resultados
Incorporación de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje basados en la elaboración colaborativa de proyectos	Presentar las características de aprendizaje colaborativo basado en la elaboración de proyectos Exponer el proceso de diseño y desarrollo de una metodología colaborativa para realizar proyectos cuando se incorporan TIC	Metodología de aprendizaje basado en proyectos, se utilizan dos fuentes que permitan integrar actividades diversas.	Definición de aspectos conceptuales de la metodología didáctica de aprendizaje colaborativo Establecimientos de criterios en la implementación de proyectos Utilización de una metodología en contextos abiertos de enseñanza y aprendizaje Proporcionar un trabajo autónomo que permita la elaboración de productos
Autor: Antoni Badia y Consuelo García			
Fuente: Revista de Universidad y sociedad del conocimiento. Recuperado de http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/780/78030211.pdf			

Integración de las TIC en proyectos colaborativos mediante apadrinamientos digitales.

Tabla 9. Investigación cuatro

Nombre del estudio	Objetivo	Metodología	Resultados
<p>Integración de las TIC en proyectos colaborativos mediante apadrinamientos digitales</p> <p>Autor: <u>Elia Fernández Díaz</u> y <u>José Miguel Correa Gorospe</u></p> <p>Fuente: RELATEC: Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa Recuperado de http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2860443</p>	<p>Colaborar con los centros de formación permanente del profesorado en la alfabetización tecnológica en un sentido amplio que supera la mera formación en destrezas tecnológicas, ideando pautas para la planificación, desarrollo y valoración de las propuestas de integración</p> <p>Proporcionar herramientas para conocer y reflexionar sobre diferentes prácticas de integración y contribuir a las mismas a través del uso de la tecnología</p> <p>Generar un entorno de trabajo sistemático para la reflexión y el diseño de prácticas innovadoras, potenciando la investigación en el aula y promoviendo el intercambio de conocimientos dinamizando el proceso de acción reflexión</p>	<p>Metodología cualitativa basada en la investigación acción</p>	<p>Manejo de métodos diversificados y complementarios adecuados a cada situación, desarrollados de forma negociada.</p> <p>Diversificación de contextos en la realización de experiencias</p> <p>Adaptación planificada a las necesidades y ritmos de los docentes</p> <p>Elaboración de proyectos de innovación de aprendizajes colaborativos implicando ciclos de primaria</p>

Innovación con TIC y cambio sostenible. Un proyecto de investigación colaborativa.
 Tabla 10. Investigación cinco

Nombre del estudio	Objetivo	Metodología	Resultados
<p>Innovación con TIC y cambio sostenible. Un proyecto de investigación colaborativa</p> <p>Autor: M^a Dolores Sanz Lobo, Esther Martínez Piñeiro y Eulogio Pernas Morado</p> <p>Fuente: Profesorado. Revista currículum y formación del profesorado Recuperado de http://www.ugr.es/~recfpro/rev141ART17.pdf</p>	<p>Asistir a procesos de cambios e innovación educativa mediados por TIC acompañando a los participantes</p> <p>Identificar, analizar y valorar los factores implicados, así como las fortalezas y debilidades, que se generan en proyectos de cambio e innovación curricular en los centros educativos, para favorecer nuevos entornos de enseñanza y aprendizaje mediados por TIC</p> <p>Analizar y hacer seguimiento de los procesos de innovación desarrollados en escuelas de primaria y secundaria, a través del diseño y uso de entornos de enseñanza y aprendizaje mediados por las TIC y orientados al desarrollo de propuestas que potenciasen la construcción de conocimiento y el trabajo colaborativo en los centros escolares</p>	<p>Cualitativa enmarcada en el enfoque de investigación acción. Se aplicaron diversas técnicas de recolección de datos: entrevistas abiertas, grupos de discusión, observación participante y no participante, fuentes documentales. Notas de campo, apoyadas por grabaciones en audio y video.</p>	<p>las TIC forman parte del repertorio social actual de novedad, modernidad y prestigio, también de consumo y caducidad (objetos efímeros, rápidamente obsoletos, sucesión frenética de cambios).</p> <p>Se abordó la historia de la innovación en general: su trayectoria, sus protagonistas y sus escenarios.</p> <p>Tratar de clarificar qué elementos estaban participando en la red semántica de la innovación, contribuyendo a complejizarla y a enriquecerla con las interpretaciones, acciones y significados concretos que se estaban manejando en el IES Ponte da Fenda.</p> <p>En lo relativo a las TIC en los centros educativos, se cruzan constantemente los ejes relativos a la dotación y a la formación. Se intuye como en un proceso automático que la suma de este binomio: tener ordenadores (dotación) y saberlos usar (formación), es garantía de innovación.</p> <p>De forma creativa, se ensayaron propuestas contextualizadas y adaptadas para las diferentes aulas y alumnos, planteando y resolvieron problemas.</p> <p>Se observa voluntad y entusiasmo de algunos docentes por la idea de innovar en su trabajo.</p> <p>Se utilizan estrategias tradicionales que no afectan la incorporación de TIC en un escenario innovador.</p> <p>Los proyectos innovadores surgen para dar respuestas a necesidades del propio centro, a situaciones concretas que deben resolver, y no a requerimientos externos.</p>

Redes y desarrollo profesional del docente: entre el dato serendipiti y el foro de trabajo colaborativo

Tabla 11. Investigación seis

Nombre del estudio	Objetivo	Metodología	Resultados
Redes y desarrollo profesional del docente: entre el dato serendipiti y el foro de trabajo colaborativo	Analizar, investigar y experimentar el fenómeno de las redes en el campo de la enseñanza	Cualitativa desde el enfoque investigación acción.	Las transformaciones sociales que son producto de la innovación tecnológica y mediaciones con TIC, determinan las relaciones tecnología / educación , generan un proceso de cambio en la institución educativa Un proceso de adaptación en educación supone cambios en los modelos empleados, cambios en los usuarios y cambios en los escenarios donde se da el aprendizaje
Autor: Jesús Salinas Fuente: Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado Recuperado de http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/567/56711854002.pdf			

Innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales.

Tabla 12. Investigación siete

Nombre del estudio	Objetivo	Metodología	Resultados
Innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. Autor: Manuel Area Moreira Fuente: Revista Investigación en la escuela Recuperado de http://www.eps-salud.com.ar/Pdfs/Innovacion_Pedagogica_con_Tics.pdf	Analizar la innovación a partir del modelo de enseñanza utilizado por el profesorado cuando incorporan TIC en el aula. Proponer una serie de actividades didácticas con mediación de TIC tomando como aspectos fundamentales las habilidades de acceso a la información, expresión y difusión del conocimiento, e interacción y comunicación social.	Estudio de tipo exploratorio	Los usos de la información y la competencia digital involucran una persona autónoma, eficaz, responsable, crítica y reflexiva al seleccionar, tratar y utilizar la información y sus fuentes. La competencia digital es una condición necesaria, no suficiente para incorporar en el curriculum oficial. Cuando el profesor emplea TIC en su práctica docente está planteando nuevos retos y desafíos profesionales. Las propuestas didácticas deben buscar solución a situaciones problemáticas identificadas en el aula. La innovación pedagógica en el aula es un proceso lento, gradual, con dificultades y cuestionamientos que implican desafíos a los métodos tradicionales de enseñanza.

Colaboración guiada y ordenadores: alguno de sus efectos sobre logros en el aprendizaje.

Tabla 13. Investigación ocho

Nombre del estudio	Objetivo	Metodología	Resultados
Colaboración guiada y ordenadores: alguno de sus efectos sobre logros en el aprendizaje	Determinar en un contexto de aprendizaje colaborativo, si la construcción de un hipertexto sencillo en ordenado y la asignación de roles con apoyo al trabajo grupal, inciden en el aprendizaje de los estudiantes, medido a partir de las calificaciones que obtienen al ser evaluados en el tema curricular estudiado.	Diseño factorial, con dos factores y dos categorías.	La relación entre rendimiento previo y calificaciones determino una alta correlación positiva entre ambas variables.
Autor: Rubén Darío Martínez , Elsa Inés Martín , Yolanda Haydeé Montero y María Eugenia Pedrosa			La evaluación de los rendimientos escolares presenta que el rendimiento previo ha sido el más importante, se analizó el efecto de las dos variables (la asignación de roles favoreció logros en el aprendizaje y la construcción de un hipertexto en ordenador no tuvo significado estadísticamente).
Fuente: Revista electrónica de investigación y evaluación educativa Recuperado de http://www.uv.es/RELIEVE/v10n1/RELIEVEv10n1_4.htm			

Redes educativas 2.1 Medios sociales, entornos colaborativos y procesos de enseñanza y aprendizaje

Tabla 14. Investigación nueva

Nombre del estudio	Objetivo	Metodología	Resultados
Redes educativas 2.1 Medios sociales, entornos colaborativos y procesos de enseñanza y aprendizaje	Indagar en las posibilidades que ofrecen las llamadas redes sociales como entorno colaborativo de aprendizaje en distintos niveles de enseñanza y modalidades	Estudio de casos mediante técnicas de participación cuantitativa y cualitativa	Entre los integrantes de las redes analizadas se observa un régimen particular de construcción de identidad en el que se produce una disolución de la identidad individual en una identidad colectiva que no llega a constituirse en grupal.
Autor: Diego Levis			
Fuente: http://rusc.uoc.edu/ojs/index.php/rusc/article/view/v8n1-levis/v8n1-levis			En los dos casos estudiados se observa correspondencia entre el nivel de participación de los estudiantes en clase y en la red. Los más activos en el aula resultaron ser, en líneas generales, los más activos en la red. Del mismo modo, los menos participativos y callados en clase tuvieron un comportamiento similar en el entorno digital. De acuerdo con lo manifestado por los propios estudiantes y con lo observado en nuestro análisis, se destaca cierto «temor» y «resistencia» a utilizar las posibilidades de publicación que ofrece la red educativa de la materia, para exponer a la lectura y juicio de sus compañeros de estudio, trabajos y opiniones realizados a lo largo del curso. En la utilización del entorno digital se observó una clara distinción entre usos por «deber» y usos para «entretenimiento». Varios estudiantes manifestaron reticencias a incorporar a la red educativa en sus prácticas de estudio y aprendizaje, ya que asocian este tipo de aplicaciones al tiempo libre.

La dimensión social del aprendizaje colaborativo virtual

Tabla 15. Investigación diez

Nombre del estudio	Objetivo	Metodología	Resultados
<p>La dimensión social del aprendizaje colaborativo virtual</p> <p>Autor: Maria Pérez – Mateo Subirà y Montse Guitert Catasús</p> <p>Fuente: http://www.um.es/ead/red/18/perez_mateo_guitert.pdf</p>	<p>Concretar y analizar los elementos de carácter social de los grupos colaborativos virtuales para mejorar las prácticas de colaboración online.</p>	<p>Marco metodológico cualitativo, teniendo en cuenta que su finalidad principal es interpretar y entender “los motivos y creencias que están detrás de las acciones de la gente” (Taylor y Bogdan, 2002:16),</p>	<p>En primer lugar, la discusión de resultados conduce a la definición de una serie elementos que influyen en el desarrollo de los grupos: el contexto social individual y las actitudes que adoptan los miembros. En segundo lugar, se definen unas categorías en las que, a partir de la integración y ampliación de las existentes anteriormente en este campo, se engloban los elementos de carácter social de los grupos colaborativos virtuales de MyC. Se constata que el uso de los recursos sociales varía en función de dos factores: la trayectoria del grupo y el momento en el que se encuentre. En general, durante la etapa inicial y la final, encontramos mayor referencia a elementos personales o informales, mientras que en la de desarrollo los elementos sociales se vinculan en mayor proporción a la tarea a realizar.</p>

Espacios colaborativos para repensar la inserción de la informática en la escuela media

Tabla 16. Investigación once

Nombre del estudio	Objetivo	Metodología	Resultados
<p>Espacios colaborativos para repensar la inserción de la informática en la escuela media</p> <p>Autor: Laura Sánchez, Jorge Rodríguez</p> <p>Fuente: http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/18533/Documento_completo_.pdf?sequence=1</p>	<p>Resignificar el área en la escuela media desarrollando conclusiones teóricas y soluciones tecnológicas con alto nivel de transferencia.</p> <p>Establecer espacios de colaboración interinstitucionales orientados a fortalecer los procesos de reflexión, desarrollar estrategias de resolución de problemas y incrementar el uso racional de las TIC en alumnos y docentes.</p>	<p>Estudio de tipo cualitativo que permita la construcción colectiva como perspectivas metodológicas.</p>	<p>Se profundizará la vinculación Universidad – Escuelas Medias iniciada en los Encuentros de Profesores de Informática de Enseñanza Media (EPIEM) que se desarrollan anualmente en nuestra Facultad.</p> <p>Se generarán nuevos proyectos con un colectivo mayor de escuelas medias a partir de los equipos de trabajo que se consoliden, colaborando desde la Universidad con el desarrollo de las capacidades de autor de los docentes de escuelas medias para definir un marco de referencia para la aplicación de la Informática en el campo educativo.</p> <p>Se establecerán nuevos vínculos directos entre los especialistas en el campo disciplinar (docentes e investigadores del Departamento de Ciencias de la Computación) y los docentes de escuelas medias para el desarrollo de nuevas líneas de investigación, motivando a los docentes (idóneos) en actividad a que realicen formación de grado.</p>

3. Método

3.1 Tipo de estudio

El proceso de investigación científica permite abarcar una serie de etapas para ayudar en la organización y sistematización de cada uno de los momentos que se van desarrollando de forma interrelacionada posibilitando al investigador a conocer un poco más acerca de la situación o fenómeno identificado enmarcado en el cumplimiento de alguno de los dos propósitos de una investigación: producir conocimiento y teorías (básica) y resolver problemas (aplicada) (Hernández, Fernández y Baptista, 2010).

El proyecto de investigación Acciones docentes basadas en proyectos colaborativos mediados con recursos TIC es de tipo cualitativo ya que se describirá el proceso relacionado con la experiencia docente al implementar proyectos colaborativos en el desarrollo de las clases para comprender de forma natural el fenómeno presentado (Mayan, 2001) básicamente desde la contemplación de la tarea de enseñar y de las implicaciones de la estrategia pedagógica que diseña e implementa el profesor para fortalecer las competencias comunicativas y digitales de los alumnos.

Los propósitos de realizar la investigación cualitativa corresponden con la labor de profundizar una serie de situaciones indagándolas “desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con el contexto” (Hernández, Fernández y Baptista, 2010, p. 364) implementando un diseño sistemático inductivo, a partir de la generación de ideas que se construyen al tomar y analizar los datos existentes en la realidad, en el caso particular del proceso investigativo asociado al

análisis de lo que sucede en el entorno de las clases de ciencias sociales cuando los profesores incorporan en sus prácticas educativas en la Institución Educativa N°8 Sede Perpetuo Socorro en Maicao Colombia.

La investigación cualitativa está orientada hacia “la comprensión de las realidades como un resultado de procesos históricos de construcción a partir de las lógicas de sus protagonistas, con una óptica interna y rescatando su diversidad y particularidad” (Galeano, 2004), lo que significa para el investigador responsable analizar y conocer la dinámica formativa en las actividades de enseñanza y de aprendizaje de un grupo de estudiantes y docentes por medio de la observación, recolección de datos e informaciones para obtener y realizar una serie de interpretaciones durante el estudio.

La educación del siglo XXI requiere el desarrollo de un trabajo docente con una mirada crítica y propositiva que orienten el desarrollo de prácticas pedagógicas innovadoras, dinámicas que refuercen la identidad cultural de los pueblos, regiones y ciudades para fortalecer la inclusión digital, la participación de comunidades indígenas en un ambiente sociocultural libre que propendan por según la UNESCO (2008), por: Ser competentes para utilizar tecnologías de información, buscadores, analizadores y evaluadores de información, solucionadores de problemas y tomadores de decisiones, usuarios efectivos y eficaces de herramientas de productividad, comunicadores, colaboradores, publicadores, productores, ciudadanos informados, responsables y capaces de contribuir a la sociedad.

Se reconocen los esfuerzos y propuestas por parte del Ministerio de educación Nacional de Colombia en materia de proyectos pedagógicos innovadores, formaciones y capacitaciones virtuales como el de reinducción, historia hoy, educación inclusiva, comunidades Colombiaaprende y actualmente en etapa inicial los centros de innovación educativa regional que se desarrollará con alianzas entre secretarías de educación, universidades, centros de investigación y sector privado para generar contenidos estandarizados y uso de TIC.

Es importante reconocer avances en materia de investigación en el campo educativo en los diferentes niveles usando las tecnologías de información y comunicación, en algunas oportunidades con resultados pertinentes y favorables, en otras no tanto, pero que persiguen el mismo propósito proponer unas series de reflexiones y orientaciones abiertas, flexibles que ayuden a obtener aprendizajes duraderos y significativos a partir de los usos genuinos de la tecnología, además explorar aquellas experiencias y puestas en prácticas exitosas que relacionan la mediación de TIC en la actividad de profesores, directivos docentes, alumnos, gobiernos, apoyo de empresas, organizaciones, universidades, normales (instituciones educativas formadoras de maestros),

Se pretende acercarse en cada una de estas acciones la calidad de la educación, acortar las brechas digitales, buscando equidad social, impulsar el uso con sentido colaborativo e innovador de herramientas tecnológicas en la enseñanza.

3.2. Método de investigación: Estudio de casos

El método cualitativo a trabajar es estudio de casos ya que abordará acerca de las situaciones presentadas en el desarrollo de clases que orienta el docente del área de ciencias sociales con los estudiantes de 7° 02 utilizando la estrategia metodológica de proyectos colaborativos con uso de TIC con el propósito de mejorar las competencias comunicativas y digitales. Se asimilarán aspectos como la planeación, los contenidos y técnica empleada por el profesor, el comportamiento, actitudes, habilidades y destrezas desarrolladas por los alumnos, así mismo los procesos de interacción alumno maestro en el contexto donde se realizan las actividades de clases (salón, sala de cómputo, biblioteca, auditorio, patio de recreo, salidas de campo).

El estudio de casos a realizar en el marco del proyecto de investigación en mención hace posible la ejecución de actividades de indagación, búsquedas y averiguaciones en un nivel de profundidad de la influencia en el diseño e implementación de los proyectos desarrollados por los docentes de ciencias sociales en el marco de las actividades que realizan en un escenario de clases que se imparten a los alumnos de séptimo grado del colegio Perpetuo Socorro en Maicao Colombia.

Con el método de la investigación del estudio de casos, se persigue además comprender en forma detallada el escenario educativo los temas determinados a la actividad de enseñanza basada en la propuesta pedagógica de proyectos colaborativos mediados con TIC y el desarrollo de competencias comunicativas y digitales en un grupo de estudiantes. A partir de la pregunta y los fundamentos teóricos planteados se apoya para establecer los análisis del caso (Martinez, 2006).

Se espera sistematizar las acciones ejecutadas en la tarea docente de enseñanza con el objetivo de hacer una representación directa, análisis de la experiencia observada y la realidad presente en el ambiente escolar que permita generar una serie de interpretaciones de los acontecimientos. (Stake, 2007).

3.3 Etapas de la investigación

El desarrollo de la investigación propuesta tendrá una serie de etapas como son:

Etapa I: planteamiento, donde se realiza un análisis para identificar la temática y problema presentado en un contexto educativo determinado, reconocer los acontecimientos relacionados con la situación a estudiar, conversaciones con docentes de la institución educativa del área de ciencias sociales, informática y expertos que permitan ampliar concepciones generales y situadas para construir la pregunta de investigación, elaboración de los objetivos (general y específicos), descripción de la realidad presentada en el desarrollo de actividades de clases, la redacción de los antecedentes del problema, realizar el marco teórico, reflexiones y síntesis de referentes empíricos en lo que comprende a la revisión de la literatura.

Etapa II: definición del tipo de investigación y recolección de información, en este momento corresponde justificar el tipo de estudio a realizar (cualitativo, cuantitativo) escogiendo el método, categorías que enmarca y caracteriza conceptualmente la forma de ejecución de la investigación. Luego se diseñan y aplican los instrumentos (observación, entrevista, guía de campo, cuestionario) para recoger información y datos necesarios, se tomarán las evidencias en cada caso como por ejemplo: fotografías, clips de video, archivos de audio tipo podcasting, registros

escritos. El investigador usará las herramientas para obtener la información en el ambiente utilizado por el profesor al orientar las clases.

Etapa III: análisis y sistematización, con la información y datos, se procederá a la realización de un análisis detallado con el propósito de interpretar y sistematizar los resultados obtenidos cuando se aplicaron los instrumentos.

Etapa IV: conclusiones, se redactarán los resultados y hallazgos encontrados en la investigación, se tratará de argumentar las principales lecciones de todo el proceso, aprendizajes, dificultades encontradas, aspectos superados en el desarrollo del estudio con respecto a la propuesta de investigación.

Siguiendo las etapas anteriores, se adapta el siguiente esquema:

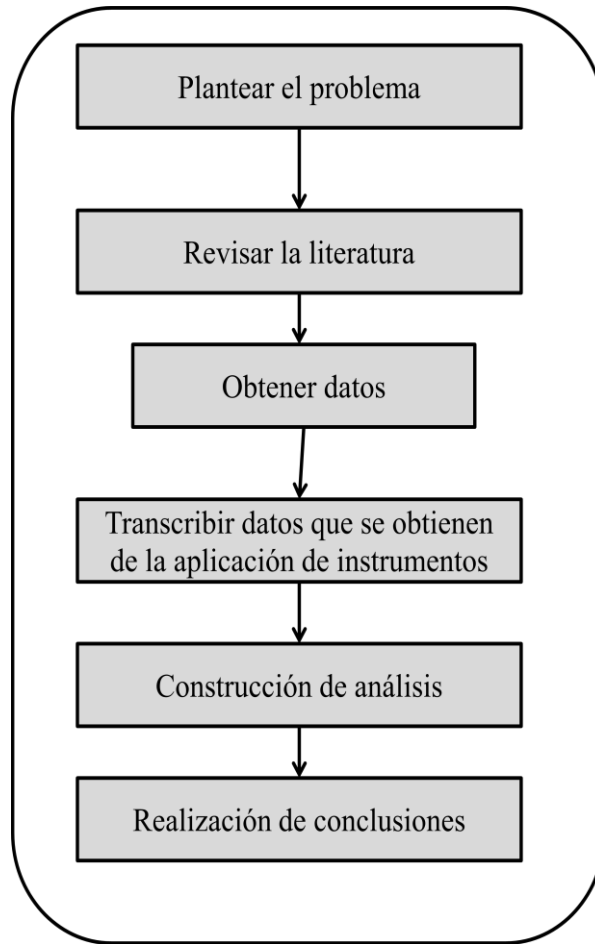


Fig 1. Procedimiento de investigación en el estudio de casos

3.4 Escenario de la investigación.

La investigación se realiza en la institución educativa N°8 sede Perpetuo Socorro sede Perpetuo Socorro del municipio de Maicao, en el departamento de La Guajira Colombia, relacionada con el análisis de acciones docentes del área de ciencias sociales que incorporan en el desarrollo de las clases la estrategia de proyectos colaborativos en el grado séptimo del nivel básica secundaria usando tecnología digital.

Teniendo en cuenta que en el centro educativo se vienen liderando proyectos educativos relacionados con la estrategia de proyectos colaborativos, lo que permite reconocer y valorar la importancia de la tendencia de la colaboración en las actividades de enseñanza y aprendizaje desde una mirada global con actuación desde lo local, por lo que la sede Perpetuo Socorro de la institución educativa presenta un dinámica que relacionan a grupos de docentes y estudiantes en procesos de formación acerca de la temática permitiendo el usos de recursos tecnológicos en el contexto del centro.

3.5 Población y muestra.

3.5. 1 Población: la población es el curso séptimo grado de educación básica secundaria que para el 2012 están organizados en 5 grupos, así: 7°01: 34 estudiantes, 7°02: 34 estudiantes, 7°03: 37 estudiantes, 7°04: 34 estudiantes y 7°05: 33 estudiantes, para un total de 172 estudiantes matriculados en el grado séptimo. Se trabaja con el grupo 7°02, que son alumnos con edades entre 12 y 13 años, jóvenes que se caracterizan por alegres, dinámicos, expresivos, les gusta conversar, ser comunicativos, usar artefactos tecnológicos como el teléfono celular, reproductores de música. En el grupo hay 34 niños, niñas y jóvenes, de los cuales hay 9 de la etnia indígena Wayúu que hablan wayuunaiki y 25 mestizos.

Las razones por las cuales se escogieron los grupos de docentes alumnos en el área de ciencias sociales son diversas.

- En primera instancia los docentes del área seleccionada demuestran organización y planeación permanente en las actividades
- Lideran diferentes estrategias pedagógicas utilizando tecnología,
- Desarrollan acciones tomando como referentes la propuesta de aprendizaje basado en proyectos colaborativos
- Incorporación de ejes temáticos acerca de formación para la ciudadanía y desarrollo de competencias
- Implementación de actividades contextualizadas en el entorno real como es el saber ancestral de la cultura Wayúu

- El reconocimiento y usos efectivos de aplicaciones informáticas, de Internet y de la WEB 2.0
- Participación con los estudiantes en proyectos colaborativos a nivel nacional e internacional
- Liderazgo en el diseño y ejecución de propuestas innovadoras
- En segunda instancia, los alumnos de séptimo grado como representación de la población ya que el grupo de estudiantes vienen participando de forma activa y dinámica en diferentes proyectos colaborativos desde el área de tecnología e informática y ciencias sociales.
- La decisión de escoger el curso 7°02 es porque todos los alumnos han trabajado la dinámica de proyectos colaborativos, algunos niños desde que estaban cursando 5 grado, lo que permite valorar el conocimiento y experiencia que han adquirido
- En su mayoría han estado en desarrollando actividades de aprendizaje donde utilizan computadores, Internet, aplicaciones WEB 2.0, utilizan correo electrónico para comunicarse, participan en un grupo de Facebook llamado Cisas, alguno manejan Twitter, graban podcast, hacen comentarios en blogs, utilizan sus cuentas de correo para adjuntar tareas y enviar a los profesores, manejan teléfonos celulares
- Los estudiantes de 7°02 son los responsables de la implementación de los proyectos Cisas, que consiste en utilizar las TIC para aprender con el

propósito de promover el trabajo colaborativo y solucionar problemas del entorno

- Los alumnos de 7°02 que hacen parte del proyecto Cisas, se reúnen varias veces a la semana fuera de la jornada escolar, han organizado salidas de campo, chat, talleres grupales, videoconferencias, trabajo en salas de cómputo. Además desde el área de ciencias sociales trabajan e indagan sobre diferentes aspectos de la cultura Wayúu.

En el salón de clases, considerado el espacio físico y humano donde se realiza la gran mayoría de las actividades de enseñanza y aprendizaje en las que participan educador y educando (Cerde Gutiérrez, 2001). El del curso 7°02 tiene buena iluminación, la ventilación es mínima, solo existen dos ventiladores de los cuales, funciona 1, hay 35 sillas de los alumnos que están numeradas del 1 al 35, no hay decoración, existe un tablero de acrílico, un escritorio docente y está sin puerta.

Cuando se presentan el período de lluvias, las paredes se humedecen e ingresa agua por los lados laterales. Asisten a la jornada de clases, de lunes a viernes en la jornada de la tarde con su respectivo uniforme diario y educación física. La gran mayoría de las clases las desarrollan en el aula, en algunos momentos cuando trabajan en el área de tecnología e informática van a la sala de cómputo que tiene 15 computadores de los cuales sirven 7 y 4 tienen acceso a Internet, además en las actividades de educación física pueden llegar a la cancha de deportes.

Un día normal, inicia a las 12:15 del medio día con la entrada e ingreso de los estudiantes a la sede Perpetuo Socorro, a las 12:30 m, suena un timbre para informar

que deben estar en sus respectivos salones y comenzar las actividades académicas en tres periodos iniciales con un tiempo de duración de 50 minutos, luego a las 3:00 p.m. salen al descanso, hasta las 3:30 p.m. para continuar con los tres momentos finales que representan la cuarta, quinta y sexta hora.

La salida es la 6:00 p.m. si en algún momento de desarrollo de clases, un alumno desea salir debe pedir un permiso al docente que esté de responsable del curso y debe entregar por disposición de la coordinación de convivencia y disciplina un distintivo tipo escarapela al alumno que lo identifique y no ser sancionado con un llamado de atención por parte del coordinador de disciplina.

3.5. 2 Muestra:

En el proceso de investigación con enfoque cualitativo “se involucran a unos cuantos sujetos porque no se pretende necesariamente generalizar los resultados del estudio” (Hernández, Fernández y Baptista, 2010, p 13), lo que permite que de los 32 alumnos del curso 7°02, se escogen 8 alumnos, 4 hombres y 4 mujeres para aplicar entrevistas estructuradas y no estructuradas y encuestas. El criterio escogido fue por medio de un sorteo al azar dando la posibilidad que participarán todos los estudiantes, de sexo masculino, femenino, de la etnia mestizo y Wayúu.

También participan 2 profesores que orientan las asignaturas de ciencias sociales y constitución política del área de ciencias sociales integradas que representan la muestra para la aplicación de instrumentos en el estudio. El criterio a tener en cuenta para los docentes se define así:

- Docentes del área de ciencias sociales que realizan procesos de formación de manera permanente
- Se han vinculado a talleres y capacitaciones relacionadas con uso y apropiación de medios y tecnologías de información y comunicación aplicadas a educación como Intel Educar, formación virtual en proyectos colaborativos (conceptos básicos, diseño e implementación), blogs para docentes, videoconferencia en educación, wikis para docentes, mapas conceptuales y sistematización de experiencia
- Implementan la estrategia de proyectos colaborativos mediada con TIC en la realización del desarrollo de las clases
- Participan en convocatorias, eventos y congresos sobre innovación educativa con las propuestas realizadas en sus prácticas pedagógicas.

La composición de la muestra permitirá analizar y comprender las implicaciones del desarrollo de proyectos colaborativos en las clases de ciencias sociales con mediaciones de TIC.

El ambiente sociocultural característico en el grupo de alumnos desde una mirada de la psicología, evidencian interacciones permanentes en cada uno de los espacios donde se enseña y se aprende por medio del diálogo, trabajo en equipo, preguntas y respuestas, utilización de sistemas computacionales, equipos portátiles, conversaciones, relatos y narraciones propias de la etnia indígena Wayúu para la realización de tareas propuestas en el currículo del área (Fernández-Cárdenas, 2009a).

La institución educativa número 8 de Maicao Colombia, tiene descrito en su manual de convivencia, como objetivos institucionales:

Formar niños y jóvenes útiles, creativos, dados a la protección y presentación del medio ambiente, capaces de defenderse contra los peligros sociales superando las dificultades del entorno en busca de elevar su nivel de vida, su vinculación a la comunidad enmarcada con bases en los principios democráticos, valores morales y espirituales respetando la cultura aborígen de nuestro territorio

Motivar a los alumnos a través de las diferentes actividades que realizan dentro y fuera de la institución educativa para que tengan responsabilidad en sus obligaciones escolares, presentación personal y el dominio de los conocimientos y técnicas elementales como instrumento de cultura

Proporcionar a los alumnos oportunidades para que utilicen la observación, la experiencia y reflexión les ayude a asumir actitudes que le permitan alcanzar una concepción racional, universal y eliminar prejuicios

Preparar al alumnado para el empleo adecuado del tiempo libre mediante el aprovechamiento de servicios y elementos culturales, la práctica de manualidades, deportes y recreación

Estimular a los educandos en el sentido de apreciación de los valores estéticos valiéndose de la expresión que fomenten la sensibilidad artística

Capacitar a los alumnos en el conocimiento y aplicación de las tecnologías de información y comunicación TIC

Intensificar el idioma extranjero inglés

Implementar la lengua materna Wayuunaiki.

Son valores institucionales: la responsabilidad, amistad, amor, tolerancia, coraje, respeto, solidaridad, paz, patriotismo y honestidad, con el propósito de ir generando una dinámica inclusiva y de aceptación de las diferencias en cualquier momento del acto pedagógico.

Para el ingreso, autorización y realización de actividades relacionadas con la investigación desde el trabajo de aplicación de instrumentos y aplicación de datos se toma una solicitud, que se presenta a la rectora de la institución educativa, comentando y argumentando los propósitos de la investigación.

3.6 Instrumentos y recolección de datos

Teniendo en cuenta el tipo de estudio a realizar: cualitativa y el método empleado: estudio de casos que se aborda como “una herramienta valiosa de investigación, y su mayor fortaleza radica en que a través del mismo se mide y registra la conducta de las personas involucradas en el fenómeno estudiado” (Martínez, 2006), se proceden a definir los instrumentos a utilizar:

- Estudio de campo, donde se manejará observación naturista en el escenario de trabajo del docente con el propósito de describir e interpretar los diferentes sucesos ocurridos (Mc Kernan, 2008). Se utilizará un diario, grabaciones de video , audio y registro fotográfico, que ayudarán para evidenciar el proceso

- Observación participante, con el propósito de comprender y asociarse en las acciones del trabajo de clases en el área de ciencias sociales, actuando como un miembro que hace parte del grupo 7°02
- Observación estructurada, se tendrán en cuenta una serie de componentes específicos en lo relacionado al ambiente del centro educativo, salones, patios, aulas de informática, biblioteca, tienda escolar. Así mismo identificar y describir los artefactos, sistemas, mobiliario del salón donde se realiza la actividad de enseñar y aprender.
- Cuestionario, “se trata de una forma de entrevista por poderes, que suprime el contacto cara a cara con el entrevistador propio del método de la entrevista” (Mc Kernan, 2008, p 145). Aquí se preparan una serie de preguntas preestablecidas abiertas y cerradas que se aplicarán a dos docentes y ocho estudiantes
- Entrevista estructurada, aportará elementos valiosos que surgen del diálogo abierto, espontáneo y con interrogantes preparados. Se complementa con la observación de lo que hacer parte del entorno de la sede del Colegio, para el caso en mención se puede realizar en el salón, pasillos, sala de profesores, auditorio, salón de cómputo.

Cada de uno de los instrumentos mencionados anteriormente para obtener datos e informaciones se diseñan y aplican en el momento requerido de la investigación, específicamente en el proceso metodológico tomando el escenario de práctica seleccionado, para el caso que convoca el presente estudio es la sede Perpetuo Socorro

de la institución educativa número 8 ubicada en el municipio de Maicao Colombia, las clases que orientan los docentes de ciencias sociales, el análisis detallado de la implementación de la estrategia pedagógica de proyectos colaborativos en el curso séptimo grupo dos desde una perspectiva sociocultural con uso de TIC como eje mediador en la actividad de enseñanza liderada por el docente del área.

Con el método de estudio de casos se persigue obtener una comprensión detallada acerca de las estrategias docentes a partir de la implementación de los proyectos colaborativos mediados por tecnología digital, teniendo en cuenta las orientaciones de enseñanza en el área de ciencias sociales integradas en el desarrollo de temáticas definidas en los estándares básicos de competencias, el plan temático.

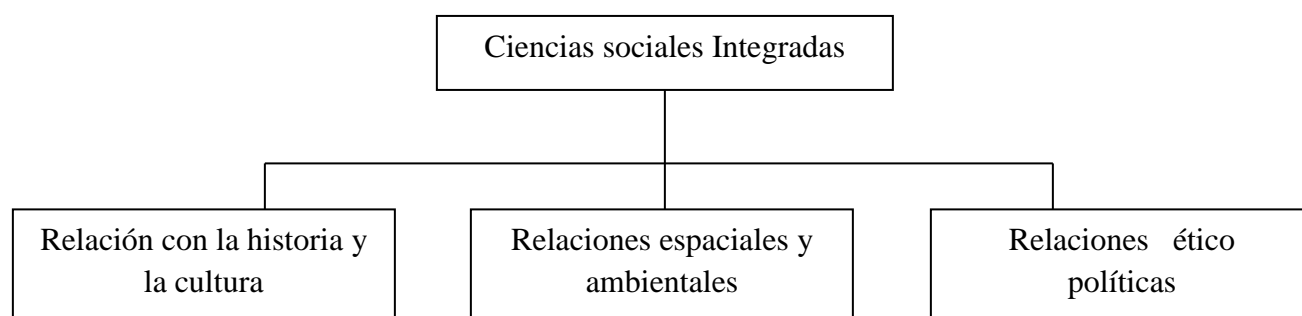


Fig.2 Temáticas definidas en estándares básicos de ciencias sociales

Se tendrán en cuenta las destrezas y capacidades de los alumnos, motivaciones, la adquisición de conocimientos, las interacciones culturales alumno profesor, de este modo generar reflexiones a partir de entrevistas con los docentes para reconocer la importancia de la formación docente sobre TIC aplicado a educación, analizar el desarrollo y avances de competencias comunicativas, digitales en los estudiantes relacionadas con los usos que hacen a artefactos, sistemas y procesos tecnológicos y

cómo proporcionan aprendizajes duraderos, además reconocer las implicaciones de diseñar, implementar y evaluar un proyecto colaborativo.

4. Análisis y discusión de resultados

Teniendo en cuenta el diseño y aplicación de instrumentos tipo observación, cuestionario y entrevistas a los docentes del área de ciencias sociales integradas y grupo de alumnos del grado 7º de la Institución Educativa N°8 Sede Perpetuo Socorro para reflexionar y sistematizar la pregunta ¿De qué forma los proyectos colaborativos influyen en el desarrollo de actividades docentes en el área de ciencias sociales para fortalecer las competencias comunicativas y digitales de los alumnos de séptimo grado en un escenario mediado por TIC?

La observación: luego de seleccionado en escenario de aplicación, los momentos iniciales de ambientación, familiarización, reconocimiento del contexto y situación se hizo necesario una serie de conversaciones previas, presentación en los lugares de desarrollo de las actividades, como por ejemplo aula de clases, salón de cómputo, lugares cercanos al centro educativo, auditorio y biblioteca.

En todo momento de realizar las observaciones se manejó actitud de entusiasmo y agrado en el ambiente de clase con el fin de no generar malestares e inconformidades en el grupo de alumnos. La observación fue un ejercicio que se realizó en varias oportunidades para analizar cada una de las situaciones presentadas en el proceso de enseñanza cuando el profesor incorpora actividades de proyectos colaborativos.

En el desarrollo de las observaciones se tuvo especial cuidado en la identificación y reconocimiento de actitudes, habilidades, destrezas y en los estudiantes tanto en los avances de aprendizajes como en los usos de las tecnologías de información y comunicación. También ha permitido conocer la forma de integración entre contenidos con las tareas presenciales y/o virtuales propuestas por el docente.

Se consideran algunos otros aspectos como lo son:

Mejoras en las competencias en los alumnos cuando usan TIC

Manejo de teorías y concepciones específicas de las temática en ciencias sociales integradas

Ventajas de incorporar en las clases las TIC con unas metas claras, específicas y pertinentes

Razonar sobre los avances frente a funciones comunicativas por medio del lenguaje, herramientas sincrónicas y asincrónicas.

La entrevista: tenía como objetivo principal profundizar en informaciones más específicas acerca del aporte del área de ciencias sociales integradas en la formación de los alumnos, la contextualización de procesos de aprendizaje utilizando TIC y reconociendo a la cultura Wayúu como representación del pueblo indígena que habita en el municipio de Maicao y que tiene un gran número de alumnos en la institución educativa.

También permite establecer cómo se desarrolló el proceso metodológico durante la participación en un proyecto colaborativo sobre componentes asociados a las etapas, contenidos, vinculación activa de alumnos y docentes.

La entrevista con los alumnos generó gran expectativa en el grupo por lo que estuvieron dispuestos a dialogar y responder naturalmente, ayudando de esta forma a reconocer cada uno de los cambios favorables en la forma de expresión oral, actitudes de respeto y tolerancia y disciplina para el cumplimiento de las tareas asignadas.

El cuestionario: la idea general en su aplicación consiste en conseguir informaciones contextualizadas de la relación teoría pedagógica y uso de TIC en un escenario sociocultural caracterizado por situaciones problemas que se presentan en el aula y que permiten referenciarlas y solucionar por medio de proyectos colaborativos .

El escenario social y cultural escogido para el desarrollo de la investigación es la sede Perpetuo Socorro un centro educativo de carácter oficial que está en procesos de reestructuración del proyecto educativo institucional, así mismo organizando y ejecutando acciones formativas relacionadas con preparación de estudiantes para pruebas externas (icfes: instituto Colombiano para el fomento de la educación superior, saber), banda marcial, grupos de proyectos transversales como el de medio ambiente, educación sexual, recreación y tiempo libre, olimpiadas matemáticas, grupo de teatro.

Está el grupo de trabajo CISAS: colaboración, identidad, saber y aprendizajes, grupo exploradores del saber, participación en el proyecto Ondas Colciencias, en los torneos deportivos y recreativos municipales de microfútbol (docentes y estudiantes), fútbol y voleibol, además el manejo de certificaciones, seguimientos académico y disciplinario, planeación de actividades y reportes por periodos se realizan en la plataforma virtual BS SCHOOL CONTROL <http://institucion8maicao.bsschoolcontrol.co/> .

La institución educativa N°8 de Maicao tiene 4 sedes: Perpetuo Socorro, Los Laureles, Lorenzo Gumercindo Albornoz y Jorge Eliécer Gaitán con jornadas en la mañana, tarde y noche.

El ingreso a la Institución Educativa, la aplicación de instrumentos e implementación del estudio se realizó con la autorización de la rectora luego de presentarle una serie de informes correspondientes al trabajo investigativo, expresando de esta forma su aprobación al cumplimiento del proyecto siempre y cuando se tenga en cuenta la integridad de docentes y alumnos escogidos, además porque el investigador se desempeña como docente del área tecnología e informática. La muestra está representada por los docentes Alba Pinto y Arnulfo Díaz del área de ciencias sociales y los alumnos.

En las actividades de recolección de datos se tiene un registro fotográfico, grabaciones de pequeños cortos de video y archivos de audio para incorporar la mayor parte de evidencias que permitan sustentar y fundamentar el análisis y discusión de los resultados, por tal razón se desarrollaron entrevistas, encuestas, diario de campo,

observaciones que luego estarán admitiendo la categorización y triangulación con el propósito de mostrar los argumentos como respuesta al problema planteado. El ejercicio práctico se efectuó así:

- Entrevista inicial a los dos docentes del área de ciencias sociales y los estudiantes escogidos del grupo 7°02 de educación básica secundaria que asisten a clases de lunes a viernes en la jornada de la tarde. Aquí se tomaron registros escritos, anotaciones, fotografías y grabaciones audio de lo expresado por docentes y estudiantes.
- Observaciones de clases, donde se logra reconocer cada uno de los momentos vividos por alumnos y docente en el desarrollo de las actividades propuestas. Se considera la observación como esa oportunidad de reconocer diversas situaciones alrededor de variados planteamientos y acciones que se dan en determinados momentos (Páramo, 2008)
- Encuestas a docentes y estudiantes
- Encuesta a profundidad a docentes
- Transcripciones de entrevistas y encuestas
- Identificación de las categorías y subcategorías de análisis para generar una reflexión detallada con relación a la pregunta de investigación
- Anotaciones en el diario de campo que den la oportunidad de conocer e integrar detalles a la investigación teniendo presente lo que pasa en el día a día, cotidianidad del centro educativo, de la clase, de los usos de las

tecnologías de información y comunicación hechos por alumnos y docentes

- Elaboración de las explicaciones que surgen de la aplicación de entrevistas y encuestas con el objetivo de presentar e interpretar resultados.

4.1 Presentación de resultados.

4.2 categorías iniciales:

Tabla 17. Categorías iniciales

Ambiente de aprendizaje	Interacción/Comunicación	Uso de proyecto colaborativo

Observación Inicial de clases.

Docente N°1

Actividad: desarrollo de actividad de clase en el salón

Intenciones: reforzar y ejemplificar los conceptos de vida durante la colonia

Descripción:

La docente inicia saludando al grupo de alumnos, luego pasa a explicar la temática relacionada con la vida durante la colonia, realiza tres dibujos afines con las características del español, indígena y negro.

Los alumnos participan, hablan entre compañeros, comentan, dan aportes, anotan algunas ideas que surgen del diálogo.

Se hacen preguntas a los alumnos: ¿cómo es la preparación de ajiaco santafereño? algunos responden tomando sus apuntes.

El docente retoma sus explicaciones teniendo en cuenta las respuestas de los alumnos.

Se siguen analizando algunas preguntas de la tarea consignada.

¿Quién fue Bartolomé de las Casas y cómo protegió a los indígenas de la explotación?

¿Cómo eran tratados los esclavos en América durante la colonia?

Identifica los aportes culturales que trajeron los negros a América

¿Cuáles son los ingredientes del ajiaco santafereño? Durante el momento se genera un debate, se notan los alumnos muy dinámicos y activos e interesados en el tema estudiado.

La docente N°1 explica la actividad grupal (3 alumnos) en la que deben analizar el fragmento ¿razas puras? de un texto y responder ¿Cuál es la idea central del párrafo? ¿Idea explicada por el autor en el segundo párrafo?

¿Por qué se puede afirmar que no existen grupos totalmente puros?

Durante la siguiente clase se hará la socialización de la tarea.

Objetivos logrados:

Analizar los aportes de los españoles, negros e indígenas

Conocer los elementos y productos que trajeron los españoles a su llegada a Colombia.

Observaciones generales:

El ambiente de clases evidencia alegría de los alumnos, aportan ideas frente a la temática de estudio, niños y niñas con edades aproximadas de 11 a 14 años, desarrollan sus actividades de la clase en un aula con buena iluminación, poca ventilación, con una temperatura promedio de 32° C, con sillas individuales para cada estudiante donde se ubican en la mayoría de las clases y organizados por filas, el docente tiene un pequeño escritorio.

En todo momento de la actividad, la docente N°1 estuvo guiando el trabajo propuesto, caminando por el espacio del salón, en algunos momentos utilizó el tablero de acrílico para anotar conceptos y diseñar algunos gráficos y dibujos. Los alumnos en momentos hablan casi todos al tiempo y la docente hace llamados de atención para que hagan un poco de silencio. Se notan dos momentos en la clase, un primer momento se dan actividades individuales y posteriormente una actividad grupal para propiciar el debate propuesto.

La actividad de observación de la clases a la docente N°1 tuvo presente

Tabla 18. Aspectos de observación de clase

Aspectos a observar en la clase		Comentarios
Objetivos Logrados	Productos construidos por los alumnos	
	Aprendizajes	
Desarrollo	Actividades realizadas	
	Participaciones individual y grupal	
Intención	Objetivos propuestos	

Observación de clases

Docente N°1

Tema desarrollado: ciclo de la contribución – proyecto de la contribución

Actividades realizadas

Organización del aula y organización de trabajo de clases (realizar en la libreta de apuntes una reflexión en base a tres preguntas):

1. ¿quiénes nos educan para ser ciudadanos?

2. ¿cómo nos educan para ello?
3. ¿en qué consiste nuestro actuar como ciudadanos?

Luego de orientar la actividad propuesta, la docente #1 aclara y explica el término actuar. La dinámica que se observa, muestra que deben responder los alumnos de manera personal en un tiempo estimado de 5 minutos. La profesora va observando de puesto en puesto, revisando de esta forma los aportes y construcciones de los alumnos.

Durante el desarrollo de la actividad algunos alumnos dialogan entre sí, otros escriben de manera individual. La profesora retoma del concepto “ciudadano” y hace referencia a la conciencia que tenemos los seres humanos para actuar como grupo.

Posteriormente algunos alumnos comentan experiencias personales, luego la docente relaciona el concepto buenos ciudadanos con acciones responsables, pagar impuestos, ejemplos de personas que pagan y no pagan impuestos.

Los alumnos responden la pregunta número 1: nos educan profesores, mayores y padres.

La docente interviene y explica acerca de las acciones malas frente a las acciones buenas, ejemplo de ciudadanos mentirosos, situaciones que influyen en los comportamientos, derecho a la vida.

Para la pregunta número 2 los alumnos ejemplifican con acciones reales de la vida diaria las ventajas de la educación.

En la pregunta número 3, argumentan ahorro de agua, pago de impuestos, cuidar enseres de la institución educativa.

Al continuar el desarrollo de la clase, se orientan a los alumnos para trabajar por grupos (4 estudiantes), llega un momento en el que se escuchan muchos comentarios, hablan en voz muy alta, se desplazan por el salón, caminan, dialogan. Se debe escoger un líder para cada grupo (se nota que en algunos grupos todos los alumnos quieren ser líderes).

A cada líder le entregan una pregunta que deben responder por grupo y después socializar. Las respuestas se anotan en sus cuadernos o agendas.

Los alumnos dialogan, conversan, se sienten muy contentos y con energía durante el desarrollo de la clase, otros alumnos toman la iniciativa para el desarrollo de la actividad.

La docente se desplaza por cada grupo y rectifica la asistencia y al mismo tiempo mirar los avances de la actividad. Cada grupo organiza sus apuntes y escogen su representante para socialización de las ideas.

Entrevista inicial a docentes.

Luego de la aplicación de la entrevista estructurada a los docentes del área de ciencias sociales que orientan actividades en los grados séptimos, se evidencia que se realizan consultas temáticas previas utilizando diversos recursos como revistas, folletos, libros e Internet, desarrollando elaboraciones escritas, socializaciones y exposiciones, los estudiantes en grupos realizaran mapas conceptuales utilizando el software CmapTools sobre las ventajas y desventajas de vivir en el campo y en la ciudad.

Realización de consultas con los adultos mayores de su comunidad sobre cuáles son los problemas que afectan actualmente al campo, construcción de maquetas que evidencien la vida en el campo para los Guajiros con sus elementos característicos, Realización de dramatizaciones que permitan identificar situaciones de la vida cotidiana (personajes y costumbres de la edad antigua y en la edad media), indagaciones en la WEB y en la biblioteca del colegio sobre los distintos grupos poblacionales de América precolombina, elaboración de historietas, sopas de letras, cuadros comparativos, participaciones en rueda de prensa con recreando personajes de la época colonial.

4.3 Aportes y reflexiones de los docentes

Reconocen que el área de ciencias sociales integradas permite en los alumnos tener conocimiento de la realidad (sucesos, hechos, acontecimientos), así mismo analizar conceptos relacionados a espacios físicos (mapas, climas, relieves) manejando algunos artefactos tecnológicos como son cuadernos, lápiz, computador de escritorio, proyector, grabadora, prensa, teléfono celular

En relación a las estrategias docentes, se utilizan: lecturas autoreguladas, uso de pedagogía ludorecreativa y actividades construccionistas de aprendizaje teniendo en cuenta los lineamientos curriculares.

Entrevista inicial a estudiantes.

Los estudiantes del grado séptimo opinan del área de ciencias sociales:

Es muy buena porque aprenden mucho

Destacan que la docente es muy buena y los comprende

Es una materia chévere porque nos enseña el descubrimiento de América, la etnia Wayúu

Que es interesante porque aprenden de la edad antigua y de tiempos anteriores

A todos los estudiantes entrevistados (hombres y mujeres) les gusta el área de ciencias sociales porque hablan de los planetas, ayuda en la comprensión de hechos sucedidos en América, aprenden a socializar diferentes temáticas, el respeto a los derechos, las características de la comunidad indígena Wayúu y arijuna (personas no Wayúu), la profesora habla con ternura, las explicaciones son claras, nunca se enoja, es cariñosa.

En el desarrollo de las clases utilizan las tecnologías de información cuando manejan computadores, realizan búsquedas en Internet, toman fotografías, van al auditorio general de la sede Perpetuo Socorro y hacen proyecciones con el video beam, observan videos. También realizan actividades en grupo sobre el tema palabrero Wayúu, la niña Wayúu, talleres de la conquista de América, paisaje urbano y rural (campo y ciudad), al generar preguntas, cuando construyen maquetas, ejecutan talleres en el cuaderno.

Los alumnos comentan que han participado en proyectos colaborativos como Cisas (sigla que traduce colaboración, identidad, saber y aprendizajes).

Mencionan que realizan actividades relacionadas con consultas acerca de los trajes típicos, artesanías, plantas medicinales, bailes, en la cultura Wayúu, el palabrero Wayúu, utilización del computador, encuentros por video conferencias, salidas de campo, reconocimiento de la contaminación ambiental en las afueras del colegio.

Frente a los roles que cumplen los alumnos en un proyecto colaborativo, los alumnos argumentan que han sido utileros, líderes, relator; destacando que investigan, se sienten importantes dentro del grupo y del proyecto, reconocen que los demás

participantes hacen lo que les corresponde. Destacan que al hacer parte activa de los proyectos los profesores les enseñan a ser responsables, respetar a los demás, valorar los aportes de los compañeros, perder el miedo a hablar en público, aprender nuevos temas de la tecnología, avanzar para alcanzar metas a mediano plazo.

Los alumnos definen que en un proyecto se involucran temáticas de la cultura Wayúu, de la sede Perpetuo Socorro, el medio ambiente, lo que permite cumplir metas, realizar entrevistas a otras personas, participar con otros alumnos, mejorar el comportamiento.

Entrevista estructurada a profundidad a docentes.

A la entrevista realizada a la docente n°1, sus respuestas se relaciona a continuación:

¿Cómo selecciona la temática para el diseño de un proyecto colaborativo?

En ciencias sociales se abordan ámbitos temáticos y se agrupan desde un proyecto varias disciplinas del área. Por ejemplo, defensa de la condición humana, allí se trabaja esclavitud, contexto geográfico, aceptación de diferencias.

Los criterios que se tienen en cuenta para la realización de un proyecto colaborativo son:

Tema contextualizado

Genere interés y motivación

Aprender en la medida que se construye

Participar en actividades como entrevistas, creación de dibujos, ensayos.

¿De qué forma utilizan las TIC en un proyecto colaborativo?

Las TIC facilitan muchas cosas, aunque en el momento se tiene acceso a muy pocos recursos;

Los alumnos realizan mapas conceptuales,

Manejan artefactos,

Acceden a información desde la WEB (buscadores, portales, wikis, blogs, videos),

Diseñan presentaciones

Se comunican vía correo electrónico

¿Qué productos construidos surgen por los alumnos al finalizar un proyecto colaborativo?

Hacen diferentes construcciones durante la unidad vista, aunque en la sede hace falta flexibilidad curricular y de acuerdo a la disponibilidad y tiempo, los alumnos diseñan maquetas, elaboran representaciones de prototipos, construyen ensayos.

¿Cuál es el aporte a la solución de problemas del mundo real y situado al participar en un proyecto?

Lo más interesante es que los proyectos colaborativos permiten tener aprendizajes concretos, por ejemplo: respeto a la diversidad cultural, contribuir a la formación de un ser humano que convive pacíficamente con los demás.

¿Cómo se evidencia el proceso de desarrollo de pensamiento crítico al evaluar un proyecto colaborativo mediado por TIC?

Todavía no se alcanza ese nivel tan alto, a la fecha no se ha logrado realmente que los estudiantes reflexionen sobre una realidad con una mirada crítica se requiere trabajar su metacognición. Este proceso debe estar relacionado con la consolidación de una política institucional.

Observaciones generales

Los proyectos colaborativos son una forma para que los estudiantes aprendan ciencias sociales

Permiten los proyectos colaborativos pensar la clase

Que el docente realice una planeación objetiva de las actividades con sus respectivos propósitos.

Cuestionario a profundidad a docente

Aplicación a docente #1

¿Cómo es el proceso de interacción alumno/profesor en la implementación de un proyecto colaborativo?

Se da en todo momento por medio del diálogo, comunicación vía correo, chat, envío de trabajos, presentación de trabajos.

¿La integración de áreas en un proyecto colaborativo de qué forma se hace evidente?

En el colegio muy poco, es difícil que otros compañeros se comprometan con esa metodología. Sin embargo se ha logrado trabajar con algunas áreas como lenguaje, educación artística, educación ambiental, tecnología y ética

¿Propicia la flexibilidad curricular cuando participa en un proyecto colaborativo con sus alumnos? ¿cómo es la dinámica?

Creo que hay flexibilidad desde el área que oriento, pero no desde el currículo

¿Qué tipos de competencias ejercita y mejora al desarrollar proyectos colaborativos?

La relacionada con formación ciudadana

¿La relación contenidos / recursos, cómo se coloca en práctica en un proyecto colaborativo?

Se trabaja en los ámbitos conceptuales

Hay participación y apoyo de directivos docentes cuando diseñan, participan y evalúan proyectos colaborativos. Comente la experiencia

Muy poco

¿Utiliza TIC al diseñar y ejecutar un proyecto colaborativo? SI () NO () Si es afirmativo, ¿cómo se dan los usos?

Utilización de Internet, sitios WEB, participación en foros virtuales, redes sociales, manejo de artefactos tecnológicos

¿Qué temas enseña a partir de un proyecto colaborativo?

Todos los que están relacionados con ámbitos temáticos de las ciencias sociales

Desde una perspectiva de la psicología de la educación. ¿Cuál enfoque utiliza en su labor docente incorporando TIC? Justifique

El construccionismo, que es una propuesta de S. Papert basado en el constructivismo

Entrevista estructurada a profundidad a estudiantes.

Estudiante.

¿Qué opinas de la participación en proyectos colaborativos?

Me parece buen trabajo por la unión, confianza, podemos aprender, interactuar con otros docentes, reconocer los talentos de otros alumnos de otros países, ser responsables en el cumplimiento de las tareas y actividades.

¿Qué has aprendido cuando haces parte de un proyecto colaborativo?

Apreciar la cultura Wayúu, respetar ya que habitamos su territorio, reconocer su legado cultural, valorar la forma cómo se han defendido

¿En el área de ciencias sociales, qué has aprendido?

Aprender sobre Colombia, las costumbres de los indígenas Wayúu.

¿Cómo utilizan las TIC en un proyecto colaborativo?

Participamos en videoconferencias, nos conectamos a través de las redes, aportamos en el grupo Cisas de facebook, usamos twitter, creamos podcasting, permite que nos comuniquemos.

¿Cómo observas la participación de los alumnos?

Es muy buena la participación de los demás alumnos ya que se preocupan y se destacan por su colaboración, socializan todo lo que hacen, trabajan en grupo, respetan la palabra de los compañeros.

¿Cómo observas los roles y funciones?

Son muy buenos, ya que hay un orden, todos participan y colaboran en su grupo.

Un proyecto colaborativo es genial por lo que muestra y representa cuando manejamos las TIC, se destacan en sus actividades y tareas que toca realizar.

Análisis

Se evidencia que el alumno tiene claridades acerca de la estrategia proyectos colaborativos que emplea el docente en el área de ciencias sociales. Reconoce las

características de los proyectos colaborativos en el momento de mencionar el estudio de temáticas y contenido en el área de ciencias sociales que están asociadas al desarrollo de competencias cognitivas integradas a las procedimentales, donde los alumnos aportan a la solución de problemas, indagan, consultan, investigan y trabajan de forma en la construcción colectiva de propuestas a situaciones contextualizadas (MEN y ColombiaAprende, SF)

4.4 Categorías y subcategorías

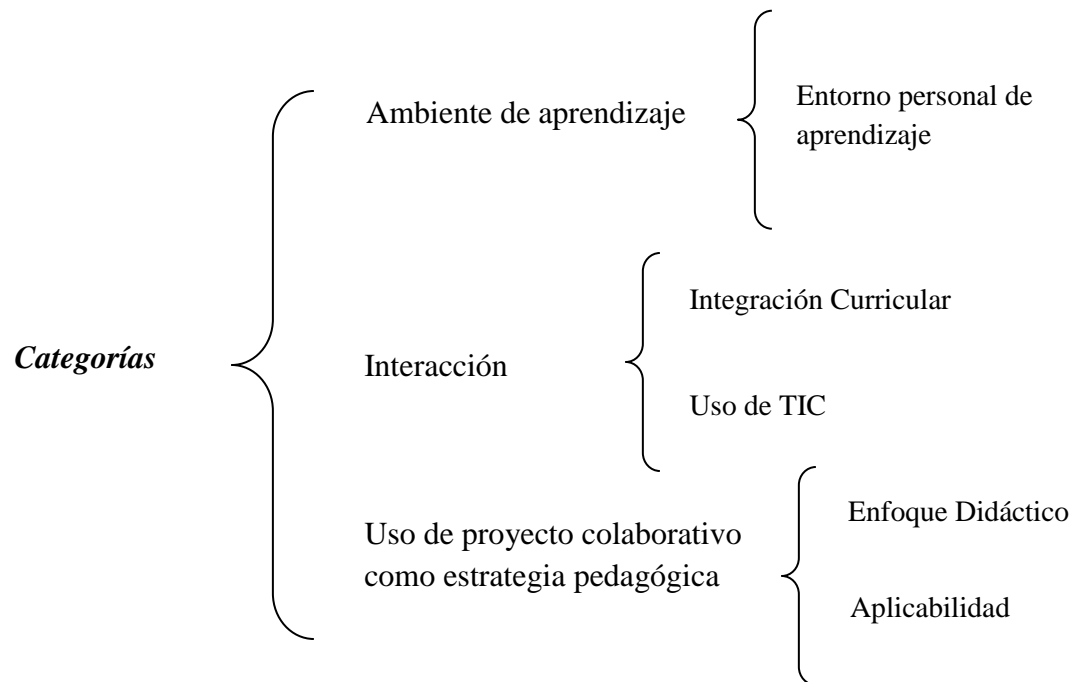


Fig. 3 Categorías y subcategorías

Luego de la lectura y reflexiones realizadas después de aplicar entrevistas y demás instrumentos en la investigación:

Acciones docentes basadas en proyectos colaborativos mediadas con recursos TIC, se analizan las categorías y subcategorías:

Interpretación 4.4.1

- Ambiente de aprendizaje, facilita el reconocimiento de componentes que integran el proceso educativo del centro entre ellos el proyecto educativo institucional, los recursos que apoyan la organización de materiales, las actividades realizadas en el aula de clases, el manejo de herramientas tecnológicas que suponen la aparición de nuevos modos de enseñar y aprender, pero que establecen y definen significados según Salinas (1997), si “tiene sentido en el conjunto de cambios que afectan a todos los elementos del proceso educativo (objetivos, contenidos, profesores, alumnos...)” trabajando de manera integrada para la consecución de metas al mediano y largo plazo que le ayuden a los docentes a incorporar dinámicas participativas e innovadoras durante el desarrollo de las clases.

Con los avances de la tecnología e informática, los docentes han venido colocando en práctica metodologías prácticas, centradas en el alumno en el que se destacan los ambientes individualizados de aprendizaje y ambientes colaborativos de aprendizaje (Ovalle y Jiménez, SF). En los primeros se proponen ejercicios para desarrollar de manera individualizada, el profesor tiene

en cuenta los ritmos y estilos para aprender de cada alumno, además los gustos, motivaciones e intereses que se tienen de forma particular.

Los ambientes colaborativos de aprendizaje promueven actividades cooperativas entre los alumnos para resolver una tarea donde todos los integrantes aportan a la solución de un problema.

El entorno personal de aprendizaje permite reconocer, identificar y dar a conocer una serie de componentes relacionados con los estudios realizados, los grupos de personas a los que se hace parte, las herramientas TIC que se manejan, los espacios físicos y virtuales en los cuales se interactúa.

Para (Adell, 2010) un entorno personal de aprendizaje es un enfoque de aprendizaje que puede comprenderse a partir de su definición, los componentes, se fijan objetivos y metas propios, temas y contenidos que el usuario decide aprender, se utiliza Internet para manejar una serie de aplicaciones como escenario de mediación para compartir producciones digitales desde los usos que se dan a las herramientas, recursos y redes de personas. De esta forma se puede observar el mapa conceptual elaborado por “Adell y retocado por Josi”.

Al relacionar cada uno de los conceptos expuestos, se puede argumentar que el entorno personal de aprendizaje propone una nueva forma de diseño, organización y práctica de combinación de herramientas y servicios WEB con el propósito de mejorar competencias para solucionar problemas. Las personas se convierten en responsables de sus propios avances por medio de la autonomía para decidir qué, cómo, cuándo y por qué aprender.

- Interacción, las acciones desarrolladas, planteadas e implementadas por el docente demuestran interrelaciones que implican procesos de comunicación con los alumnos mediante procesos y artefactos sociales y culturales entre ellos: la lengua, el computador, el teléfono celular, el Internet, correo electrónico, videoconferencia, chat.

En las clases se utilizan este tipo de recursos como componentes que le ayudan al profesor a acercarse a nuevos entornos prácticos ya sean virtuales o presenciales. De esta manera (Coll y Solé, 1990) definen el concepto de interacción educativa como aquellas situaciones en donde los protagonistas aportan de forma compatible y equitativa en una situación contextual de forma específica a partir de una actividad de aprendizaje planteada con el propósito de llegar a una meta planteada, así las relaciones comunicativas docente alumno, alumno docente implican el ejercicio intencionado de construir de manera cooperativa.

La integración curricular se evidencia al trabajar de forma conjunta las áreas curriculares de ciencias sociales, ética, educación artística. Así identifican un tema, implementan actividades propias y contextualizadas, los docentes orientan y guían las tareas propuestas, utilizan las TIC en el proceso de planeación, en la

dinámica de aula y como sistemas de apoyo enfocando a los alumnos a la solución de problemas Para James Beane (1997, p. 45) citado por (Badilla, 2009), la integración curricular “es un enfoque pedagógico que posibilita a docentes y estudiantes a identificar e investigar sobre problemas y asuntos sin que las fronteras de las disciplinas sean un obstáculo”.

A partir de las acciones se incorporan temáticas reales como eje central, subtemas que hacen necesario el diseño y aplicación de actividades innovadoras.

El uso de TIC se da en el desarrollo de tareas acercando a ambientes que promueven el manejo de hardware, software y herramientas WEB. La incorporación de las TIC en procesos de enseñanza de las ciencias sociales en la Institución Educativa N°8 Sede Perpetuo Socorro busca proponer y ejecutar el desarrollo de clases flexibles, que conduzcan hacia la creatividad y construcción colectiva de los alumnos respondiendo a problemas del entorno.

Según los (Lineamientos de Ciencias Sociales del Ministerio de Educación Nacional de Colombia, 2002) “las ciencias sociales enfrentan en la actualidad el desafío de incorporar nuevas dimensiones de la vida de los seres humanos (violencias, problemas ambientales, de la cultura, etc.), que desbordan los marcos interpretativos de las disciplinas; por tanto requieren de la integración de saberes, miradas transdisciplinarias, que ofrezcan respuestas contextualizadas a los problemas y exigencias de la sociedad”, por lo que el grupo docente ha venido analizando este marco conceptual propuesto en jornadas pedagógicas, encuentros, foros y seminarios institucionales con el fin de trazar una ruta de

trabajo acorde con las necesidades situacionales de los estudiantes que asisten al centro educativo.

Es pertinente mencionar que el plan decenal de educación (<http://www.plandecenal.edu.co/>) define en sus temas el componente relacionado con renovación pedagógica y uso de TIC en educación, lo que corresponde tener presente ya que considera la responsabilidad de dotación a nivel de infraestructura tecnológica y de conectividad en las instituciones educativas

Un factor clave es resaltar la importancia de cualificación docente, retroalimentar de forma permanente planes y programas de estudio, crear actividades dinámicas que fortalezcan aprendizaje autónomo, colaborativo con bases sólidas hacia el desarrollo del pensamiento crítico para “fortalecer procesos pedagógicos que reconozcan la transversalidad curricular del uso de las TIC, apoyándose en la investigación pedagógica” (Plan Nacional Decenal de Educación, 2009).

- uso de proyecto colaborativo como estrategia pedagógica. Durante el análisis, reflexión y sistematización se encuentra que la docente utiliza a partir de la planeación e implementación de clases motivantes y llamativas con usos de variados recursos TIC que aporten a la adquisición de aprendizajes duraderos y situados en los estudiantes identificando temáticas del contexto en una perspectiva regional y global trabajada de forma colaborativa donde todos aportan. El MEN (SF), define un proyecto colaborativo como una serie de momentos que pueden ser individuales y grupales donde se usan de manera

eficiente recursos, artefactos y aplicaciones tecnológicas para proporcionar habilidades, destrezas y actitudes en los alumnos que consientan investigaciones en contextos en grupos de estudiantes con intereses y afinidades en común.

En un proyecto colaborativo se destacan una serie de actividades relacionadas con la indagación, manejo creativo de medios y materiales TIC, redes sociales, Internet, trabajo de forma transversal entre áreas curriculares, mejorar la comunicación entre alumnos, docentes, directivos y padres de familia, se pueden llevar al escenario de la clase en un tiempo determinado definiendo un cronograma para aplicarse en el aula, en la institución, entre varias instituciones educativas en el mismo municipio, a nivel departamental, Nacional y/o mundial con escuelas de diferentes países donde elaboran productos como evidencia y respuesta a una necesidad.

El enfoque didáctico, propone que el principal protagonista y responsable de aprendizajes es el alumno, es quien participa, propone, elabora producciones, asume roles variables que permiten liderar actividades y tareas.

El profesor orienta y guía las fases del proyecto, se encarga de coordinar, planear reuniones, decidir y asignar compromisos, diseñar los procesos de comunicación interna y externa, identifica las plataformas sincrónicas y asincrónicas que se usarán, además el grupo docente responsable fundamenta proyecciones del proyecto a la institución educativa, la familia y la comunidad como efectos multiplicadores y expansión desde una perspectiva sociocultural y contextualizada en las características propias de cada escuela donde se asume la funciones de Internet como entorno mediador del aprendizaje colaborativo en

línea (Sotomayor, 2010). La Aplicabilidad de los proyectos colaborativos se desarrolla teniendo en cuenta los ámbitos temáticos de las ciencias sociales.

4.5 Identificando una dinámica formativa

Se identifica la ejecución de un trabajo que permite integrar contenidos por medio de proyectos colaborativos en el que los participantes ayudan a la solución de problemas del entorno en la escuela (Perpetuo Socorro), barrio (Pastrana) y comunidad, (N° 8 de Maicao La Guajira - Colombia), en lo que evidencian toma de decisiones y desarrollo de competencias comunicativas, digitales y ciudadanas cuando usan tecnologías de información a partir de la puesta en práctica que permita ir integrando las TIC al currículo y al sistema escolar del centro educativo. Se está constituyendo un trabajo en el que intervienen componentes que responde al esquema de organización:

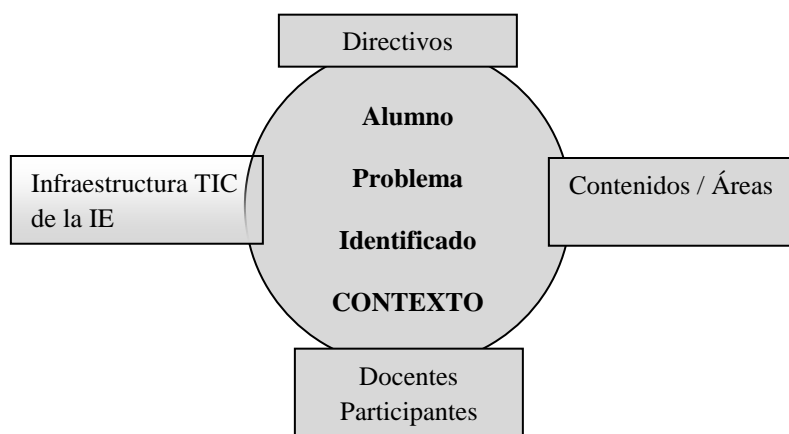


Fig. 5 Esquema de organización en proyectos colaborativos

5. Conclusiones

5.1 Hallazgos

El análisis presentado en el estudio mejoramiento de acciones docentes del área de ciencias sociales basadas en la estrategia de proyectos colaborativos en el grado séptimo del nivel básica secundaria de la Institución Educativa N°8 de Maicao Colombia mediadas con recursos TIC, ha permitido ampliar miradas y reconocer el proceso que implica el desarrollo de una investigación de tipo cualitativo, permitiendo la identificación de una problemática de la realidad de un centro educativo, integrando a una propuesta de trabajo docente.

Durante el proceso de investigación se han identificado conceptos y categorías asociados al diseño e implementación de proyectos colaborativos, ventajas de aprender en situación y colaboración, usos pedagógicos de ambientes enriquecidos por tecnologías, aportes de aprendizaje significativo, integración y flexibilidad curricular, valoración a la identidad cultural Wayúu.

Se vislumbra una estrategia didáctica en el cual, los profesores usan variedad de actividades, descubrir nuevos horizontes de enseñanza, integración de áreas con mediaciones de TIC en donde los alumnos se convierten en ejes fundamentales de la creación y producción de materiales contribuyendo a la mejora de competencias y a su vez de los aprendizajes.

Los proyectos colaborativos admiten espacios que facilitan una mediación curricular flexible para aprender en situación, con una amplia visión del mundo,

valorando y reconociendo los aportes que se pueden hacer como estudiantes y ciudadanos comprometidos con el desarrollo de la región.

La estrategia pedagógica basada en proyectos colaborativos liderados por un grupo de profesores del área de ciencias sociales en la Institución Educativa N°8 Sede Perpetuo Socorro de Maicao Colombia, permite integrar una serie de actividades individuales y grupales que ayudan a promover los usos eficientes de recursos, artefactos y procesos tecnológicos para que los niños, niñas y jóvenes logren aprendizajes duraderos y significativos a partir del desarrollo de tareas en forma situada (realidad contextualizada)

El ambiente se basa en las características socioculturales, la utilización de instrumentos TIC del centro educativo como ejes para mediatizar la construcción colectiva de conocimientos donde todos los alumnos aportan en un escenario de interacción social conjunta que posibilita la indagación, compromiso compartido, asignación de roles variables.

Luego de la investigación se presentan los siguientes hallazgos:

- La profesora #1 incorpora en su hacer actividades basadas en el diseño e implementación de proyectos colaborativos en el grado 7° de la institución educativa n°8
- El grupo docente del área de ciencias sociales considera pertinente generar espacios de aprendizaje relacionados con la utilización de TIC para apoyar procesos de enseñanza

- En la institución educativa no se ha construido un plan de formación relacionado con las necesidades educativas del siglo XXI contextualizadas en la realidad del centro
- Los recursos TIC que utiliza la docente #1 son muy pocos, lo que dificulta en alguna medida la ejecución de acciones donde se requiere manejar artefactos tecnológicos
- La profesora #1 considera que la estrategia pedagógica basada en proyectos colaborativos permite contribuir al desarrollo y mejoramiento de competencias en los alumnos teniendo como bases de desarrollo la identificación de una problemática por la que se trabaja en el transcurso de cada proyecto, lo que implica el componente cognitivo y de ciudadanía.
- El grupo de docentes área del área de ciencias sociales está identificando y aplicando desde el enfoque constructivista algunas actividades que hagan posible la adquisición de aprendizajes duraderos en los alumnos de básica secundaria
- Para los alumnos del grado 7° trabajar actividades de clases utilizando la estrategia de proyectos colaborativos les permite reconocerse como grupo, participar de forma dinámica en la construcción de productos utilizando las TIC, asumir roles, respetar los puntos de vista y aportes de los compañeros, valorar el legado cultural de la cultura Wayúu, conocer niños y niñas de otros países, mejorar los conocimientos en ciencias sociales

- El grupo de alumnos destacan que han aprendido de la cultura indígena Wayúu, a respetar sus costumbres y a trabajar de forma dinámica y participativa entre alumnos de la etnia indígena y alumnos que nos son Wayúu
- No se evidencia una propuesta sólida desde la gestión directiva y académica para integrar las TIC al currículo de la institución educativa, sólo hay prácticas aisladas que lideran algunos profesores
- El docente #2 se muestra de acuerdo que al diseñar, ejecutar y evaluar un proyecto colaborativo se construye un trabajo basado en la planeación tomando problemáticas reales de la institución y los alumnos
- Los proyectos colaborativos están mejorando las competencias comunicativas de los alumnos en el momento de expresar sus ideas ya sea de forma oral o escrita usando las tecnologías de información y comunicación
- En las clases y actividades del área de ciencias sociales que orienta la docente # 1 se observan momento de flexibilidad curricular
- Los proyectos colaborativos están permitiendo fortalecer en los alumnos competencias ciudadanas relacionadas con convivencia pacífica, identidad cultural y valoración de las diferencias

Durante el trabajo de campo realizado en la investigación se vivenciaron situaciones que dificultaron un poco el proceso, entre ellas:

- la rigidez en el desarrollo de las clases impedía un poco las conversaciones y diálogos con los alumnos y docentes

- los problemas de infraestructura tecnológica de la Institución Educativa como actualización de equipos (hardware y software), falta de conectividad, desorganización de salas de cómputo, inciden en el desarrollo de tareas y actividades previstas por la docente #1, por lo que toca replantear situaciones de aprendizaje
- los planes de área curriculares están desintegrados al proyecto educativo institucional

5.2 Futuras investigaciones

Teniendo en cuenta los resultados encontrados, se pueden generar nuevas preguntas para ampliar miradas y visiones acerca del tema investigado, entre ellas:

¿De qué forma la estrategia pedagógica docente mejora el desarrollo de pensamiento crítico de los alumnos de séptimo grado de la institución educativa n°8?

¿Cómo se evidencian procesos de mediación cognitiva en los alumnos en un escenario de aprendizaje basado en proyectos colaborativos?

¿La ejecución de un proyecto colaborativo usando TIC como estrategia didáctica permitirá generar acciones de innovación educativa?

¿Construir un modelo de apropiación tecnológica mediante el diseño e implementación de proyectos colaborativos mejorará las prácticas de enseñanza de los docentes de la Institución Educativa N°8?

5.3 Recomendaciones

Institucionalizar procesos de formación docentes relacionados diseño, implementación y autorregulación de proyectos colaborativos mediados con TIC para mejorar acciones de enseñanza y aprendizajes de los alumnos de la institución educativa n°8 desde una perspectiva sociocultural y constructivista

Construir una comunidad de práctica a partir del plan de mejoramiento institucional con seguimiento y retroalimentación que permita reflexionar, sistematizar y proponer proyectos educativos innovadores centrados en los intereses y necesidades reales de los alumnos de la institución educativa n°8

Referencias

- Adell, J. (2010). Entorno personal de aprendizaje (PLE). Video entrevista con Jordi Adell para la gestión y transferencia del conocimiento. Recuperado de <http://conocity.wordpress.com/2010/10/28/jordis-personal-learning-environment/>
- Adell, J. y Sierra, J. Mapa conceptual entorno personal de aprendizaje. Recuperado de <http://cmapserver.unavarra.es/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1HTR75BFS-1D5R5HT-2NK&partName=htmltext>
- Alanís González, M. (2010). Gestión de la introducción de la innovación tecnológica en educación. En V. Burgos Aguilar, & A. Lozano Rodríguez, *Tecnología educativa y redes de aprendizaje de colaboración*. (págs. 37-48). México: Trillas.
- Altarejos, F. y Naval, C. (2004). *Filosofía de la educación*. Pamplona, España: EUNSA, Ediciones Universidad de Navarra.
- Arroyo, V. J. (2000). Conductismo, cognoscitivismo y constructivismo: Teorías del aprendizaje aplicables en la práctica educativa.
- Ausubel, D. (1963). *The psychology of meaningful verbal learning*. New York, Grune and Stratton.
- Badilla, E. (2009). Diseño curricular: de la integración a la complejidad. Revista electrónica actualidades investigativas en educación. Vol 9. Num 2. Universidad de Costa Rica. Recuperado de <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/447/44713058019.pdf>
- Caballero, P., Prada, M., Vera, E. y Ramírez, J. (2007). Políticas y prácticas pedagógicas: las competencias TIC en educación. Universidad Pedagógica Nacional.

Cabero, J. (2008). La formación en la sociedad del conocimiento. Universidad de Sevilla. España. UE, 1 – 40.

Calzadilla, M. (SF). Aprendizaje colaborativo y tecnologías de información y comunicación. Universidad Pedagógica Experimental de Venezuela. OEI . *Revista Iberoamericana de Investigación en Educación. Recuperado el 20 de marzo de 2012 de* <http://www.gfbnm.com/ibanks/pub/CAIintraDemo/AprendizajeColaborativoArticulo/AprenColabyTecInfCom.pdf>

Cenich, G. (2009). Aprendizaje significativo y colaborativo en un curso online de formación docente. *Revista Electronica de Investigación en Educación en Ciencias*, 7-23.

Cerda Gutiérrez, H. 2001. El proyecto de aula. El aula como un sistema de investigación y construcción de conocimientos. Cooperativa editorial magisterio. Bogotá.

Coll Salvador, C. (1988). Significado y sentido en el aprendizaje escolar: Reflexiones en torno al concepto de aprendizaje significativo. *Infancia y aprendizaje*, (41), 131-142.

Coll, C. y Solé, I. (1990). La interacción profesor alumno en el proceso de enseñanza aprendizaje . en C. Coll, J. Palacios y A. Marchesi (Eds). *Desarrollo psicológico y educación*. Vol 2. *Psicología de la educación escolar*. Madrid: Alianza.

Collazos, C., Guerrero, L., & Vergara, A. (2001, November). Aprendizaje Colaborativo: Un cambio en el rol del profesor. In *Proceedings of the 3rd Workshop on Education on Computing, Punta Arenas, Chile*.

Conexiones, (2009). Plataforma eventos virtuales. Universidad EAFIT. Recuperado el 26 de febrero de 2012 de http://comunidades.eafit.edu.co/congreso/congreso/?q=el_congreso

Constitución Política de Colombia (1991). Capítulo II. De los derechos sociales, económicos y culturales. Recuperado el 25 de febrero de 2012 de <http://web.presidencia.gov.co/constitucion/index.pdf>

Daniels, H. (2003). *Vygotsky y la Pedagogía*. Barcelona: Paidós.

Diaz Barriga, F. y Hernández, G. (2010). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. Universidad Nacional Autónoma de México. Facultad de psicología. Tercera edición. Mc Graw Hill.

Downes, S. (2008) El futuro del aprendizaje en línea: Diez Años Después. Traducido por Diego Leal 2009. Recuperado el 24 de marzo de 2012 de http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Maestria/MTE/Gen02/Admon_aprendizaje/Unidad%204/lec_1_el_futuro_del_aprendizaje_en_linea_10_anios_despues.pdf

EDUTEKA, (2008). Fundación Gabriel Piedrahita Uribe. El por qué de las TIC en educación. Recuperado el 18 de febrero de <http://www.eduteka.org/PorQueTIC.php>.

EDUTEKA, (2007). Fundación Gabriel Piedrahita Uribe. Logros indispensables para los estudiantes del siglo XXI. Recuperado el 22 de febrero de <http://www.eduteka.org/SeisElementos.php>

Fernández-Cárdenas, J. M. (2009a). Las tecnologías de la información y la comunicación desde la perspectiva de la psicología de la educación. (J. Arévalo Zamudio, & G. Rodríguez Blanco, Edits.) México, Distrito Federal, México: Secretaría de Educación Pública/Dirección General de Materiales Educativos. Recuperado el 22 de abril de 2012 de http://cursos.itesm.mx/bbcswebdav/courses/UV.ED5058L.1211.1/c01_T04%20fernandez%20sep%20seb%20arevalo%283%29.pdf

- Galeano, M. (2004). Diseño de proyectos en la investigación cualitativa. Fondo editorial Universidad EAFIT. Medellín, Colombia, Sur América. Recuperado el día 26 de abril de <http://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=ufsZQkjMUFEC&oi=fnd&pg=PA11&dq=galeano+2004&ots=4BvwUx-Pfa&sig=0nAu1CcXbROncm3QB8oFQc5J2-k#v=onepage&q=galeano%202004&f=false>
- García, L. (2012). Sociedad del conocimiento y educación. Universidad Nacional de Educación a Distancia UNED. Madrid. Recuperado de http://www.uned.es/site2012/Ponencias_files/Sociedad_del_Conocimiento_y_Educacion.pdf
- Gardner, H. (2006). Inteligencias múltiples. Recuperado el 22 de marzo de 2012 de <http://translate.google.com.co/translate?hl=es&sl=en&tl=es&u=http%3A%2F%2Fwww.howardgardner.com%2F&anno=2>
- González, M. (2000). Conexiones, informática y escuela. Un enfoque global. La autorregulación como factor de sostenibilidad de conexiones. Universidad Pontificia Bolivariana. Medellín.
- Hernández, A. (2011). Monográfico. Metodologías de aprendizaje colaborativo. *Revista teoría de la educación. Educación y cultura en la sociedad de la información. Universidad de Salamanca*, 12 (4), 4 -168.
- Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. Quinta edición. Distrito Federal, México. McGrawHill.
- Horizonte Informática Educativa. Enseñanza Virtual. Sociedad del conocimiento y educación a través de internet. Recuperado el 26 de febrero de 2012 de <http://www.horizonteweb.com/peterssen.htm>

Lacasa, P. (2002). Cultura y Desarrollo. En P. Herranz Ibarra, & P. Sierra García, *Cultura y Desarrollo* (págs. 17-50). Madrid: UNED.

Lineamientos de Ciencias Sociales. Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2002). Recuperado de <http://www.eduteka.org/pdfdir/MENLineamientosCienciasSociales.pdf>.

Martínez, P. (2006). El método de estudio de caso. Estrategia metodológica de la investigación científica. Universidad del Norte. Recuperado el día 26 de abril de 2012 de http://ciruelo.uninorte.edu.co/pdf/pensamiento_gestion/20/5_El_metodo_de_estudio_de_caso.pdf

McKernan, J. (2008). Investigación – acción y curriculum. Métodos y recursos para profesionales reflexivos. Tercera edición. Morata. Madrid.

Mayan, M. (2001). *Una introducción a los Métodos Cualitativos: Módulo de entrenamiento para estudiantes y profesionales*. Qual Institute Press. Recuperado el 05 de abril de 2012 de <http://www.ualberta.ca/~iiqm/pdfs/introduccion.pdf>

MEN, (2004). Estándares básicos de competencias ciudadanas. Formar para la ciudadanía si es posible. Recuperado el 22 de febrero de <http://www.eduteka.org/pdfdir/MENEstandaresCompCiudadanas2004.pdf>

MEN y Asociación Colombiana de facultades de educación, (2008). Series guía N°30 *Orientaciones generales para la educación en tecnología*. Ser competente en tecnología: ¡una necesidad para el desarrollo! Colombia.

MEN y Colombia Aprende, SF. Qué son los proyectos colaborativos. Recuperado de <http://www.colombiaprende.edu.co/html/productos/1685/article-182146.html>

Marquès, P.(2004). La educación del futuro: renovación de los procesos de enseñanza y aprendizaje a través de las TIC. Departamento de Pedagogía Aplicada, Facultad de Educación, UAB. Recuperado el 26 de febrero de 2012 de <http://peremarques.pangea.org/bilbaoefuturo.htm#humanos>

Ministerio de Educación Nacional. 2006. Documento 3. Estándares básicos de competencias en lenguaje, matemáticas, ciencias y ciudadanas. Lo que los estudiantes deben saber y saber hacer con lo que hacen. Bogotá.

Montoya, R., Urrego, L., y Mira, B. (2000). Integración curricular a través de los proyectos colaborativos. Conexiones, Informática y Escuela. Un enfoque global. Recuperado el 15 de marzo de 2012 de http://formacion.innovacioncolombiaaprende.net/aulascolabora/file.php/1/Recursos/articles-131558_pdf2.pdf

Ovalle, D. y Jiménez, J. (SF). Entorno Integrado de Enseñanza / Aprendizaje basado en Sistemas Tutoriales Inteligentes & Ambientes Colaborativos. Recuperado de [http://www.iiisci.org/Journal/CV\\$/risci/pdfs/P554466.pdf](http://www.iiisci.org/Journal/CV$/risci/pdfs/P554466.pdf)

Palomo, R., Ruiz, J. y Sánchez, J. (2006). Las TIC como agentes de innovación educativa. Junta de Andalucía. Consejería de educación.

Páramo, P. (2008). La investigación en ciencias sociales. Técnicas de recolección de información. Universidad Piloto de Colombia. Bogotá. D.C.

Plan Nacional Decenal de Educación 2006 -2016 (PNDE). Pacto social por la educación. (2009). Renovación pedagógica y uso de TIC en educación. Recuperado de <http://www.plandecenal.edu.co/html/1726/w3-channel.html>

- Perrenoud, P. (2004). Diez nuevas competencias para enseñar. Barcelona: Graó.
- Prensky, M. (2001). Nativos digitales, inmigrantes digitales. *On the Horizon*,6(9).
- Skinner, B. F. (1981). *Reflexiones sobre conductismo y sociedad*. Trillas.
- Salinas, J. (2004). En comunicación y pedagogía. Los recursos didácticos y la innovación educativa. N°200.
- Salinas, J. (1997). La educación en la sociedad de la información. Nuevos ambientes de aprendizaje para una sociedad de la información. Instituto universitario de postgrado. Recuperado de <http://www.eclac.cl/publicaciones/xml/1/47581/Atlasdeladiversidadcultural.pdf>
- SlidShare. SF. Qué es un edublog. Recuperado el 17 de marzo de 2012 de <http://www.slideshare.net/guestf5edca/qu-es-un-edublog>
- Stake, R. (2007). Investigación con estudio de casos. Cuarta edición. Morata. Madrid recuperado el 5 de abril de 2012 de http://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=gndJ0eSkGckC&oi=fnd&pg=PA9&dq=estudio+de+casos&ots=mPLP2-BJZh&sig=6HT3ZYjW1_HDqFP98n7XqHxcKS0#v=onepage&q=estudio%20de%20casos&f=false
- Sotomayor, G. (2010). Las redes sociales como entornos de aprendizaje colaborativo mediado para segundas lenguas (L2). *Revista electrónica de tecnología educativa*. Número 34. Universidad de Salamanca. Edutec. Recuperado de http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec34/pdf/Edutec-e_n34_Sotomayor.pdf
- UNESCO, (2008). Estándares de competencias en TIC para docentes. Londres. Recuperado el 17 de febrero de 2012 de <http://www.eduteka.org/EstandaresDocentesUnesco.php>

UNESCO, (2002). *Information and Communication Technologies in Teacher Education. A Planning Guide*. Paris: Division of Higher Education.

UNESCO, (2011). *Las TIC en la Educación. Marco de competencias de los docentes en materia de TIC de la UNESCO*. Recuperado el 24 de marzo de 2012 de <http://www.unesco.org/new/es/unesco/themes/icts/teacher-education/unesco-ict-competency-framework-for-teachers/>

Zea, C. M., Atuesta Venegas, M. D. R., González, M. A., & Montoya, J. I. (2012). Conexiones: ambientes de aprendizaje colaborativos, una respuesta a los nuevos retos en educación. *Revista Universidad EAFIT*, 36(118), 47-57.

Apéndices

Instrumentos de recolección de información

Acciones docentes basadas en proyectos colaborativos mediadas con recursos TIC		
Investigador: Jarold Díaz Carreño		
Diario de campo		
Fecha	Hora	Lugar
Docente:		Temática :
Actividad:		
Intenciones:		
Descripción:		
Objetivos logrados:		
Observaciones generales:		Situaciones no planeadas:
		Descripción:

Acciones docentes basadas en proyectos colaborativos mediadas con recursos TIC			
Investigador: Jarold Díaz Carreño			
Observación estructurada			
Fecha	Hora		Lugar
Tema trabajado:		Propósitos :	
Aprendizajes esperados:			
Ambiente de la sede de la I.E:			
Descripción del ambiente del aula /salón de cómputo:			
En la clase	Introducción: ¿cómo inicia?	Desarrollo: actividades realizadas	Finalización Ejercitación: Evaluación: Tarea:
Integración curricular: ¿cómo ocurre?		Recursos TIC utilizados:	
		Observaciones generales:	

Acciones docentes basadas en proyectos colaborativos mediadas con recursos TIC		
Investigador: Jarold Díaz Carreño		
Entrevista		
Fecha	Hora	Lugar
Docente:		
Mencione las actividades de enseñanza que realiza con los alumnos de 7° en el salón de clases		
¿Qué opina del aporte del área de ciencias sociales integradas en la formación de los niños, niñas y jóvenes?		
¿Qué recursos utiliza en su labor docente?		
¿De qué forma incorpora el uso de TIC en el proceso de enseñanza?		
¿Cuáles estrategias considera pertinente para lograr aprendizajes duraderos en los alumnos?		
¿Cómo relaciona los estándares de competencias en ciencias sociales con la construcción del plan de estudios desde una perspectiva contextualizada?		
Observaciones generales		

Acciones docentes basadas en proyectos colaborativos mediadas con recursos TIC		
Investigador: Jarold Díaz Carreño		
Entrevista a profundidad		
Fecha	Hora	Lugar
Docente:		
¿Cómo selecciona la temática para el diseño de un proyecto colaborativo?		
¿Atendiendo a qué criterios?		
¿De qué forma utiliza las TIC en un proyecto colaborativo?		
¿Qué productos surgen construidos por los alumnos al finalizar un proyecto colaborativo?		
¿Cuál es el aporte a la solución de problemas del mundo real y situado al participar en un proyecto colaborativo?		
¿Cómo se evidencia el proceso de desarrollo de pensamiento crítico al evaluar un proyecto colaborativo mediado por TIC?		
Observaciones generales		

<p>Acciones docentes basadas en proyectos colaborativos mediadas con recursos TIC</p> <p>Investigador: Jarold Díaz Carreño</p> <p>Entrevista</p>		
Fecha:	Hora:	Lugar:
Alumno:	Edad:	Grado:
¿Qué opina del área ciencias sociales?		
¿Te gusta el área de ciencias sociales? SI () NO () ¿Por qué?		
¿Utilizan tecnologías de información y comunicación en las clases de ciencias sociales? SI () NO () Si es afirmativo ¿De qué forma?		
¿Realizan actividades en grupo en las clases de ciencias sociales?		
¿Has participado en proyectos colaborativos? SI () NO () Si es afirmativo en ¿cuál proyecto?		
Menciona las tareas y actividades que ejecutan en un proyecto colaborativo		
¿Qué rol cumples en un proyecto colaborativo? ¿Cómo te sientes?		
¿Por qué crees que la estrategia de proyectos colaborativos contribuye a tu formación?		
Expresa una palabra o frase con la que definas Proyecto Colaborativo		
Observaciones generales		

<p>Acciones docentes basadas en proyectos colaborativos mediadas con recursos TIC</p> <p>Investigador: Jarold Díaz Carreño</p> <p>Cuestionario a docentes</p>		
Fecha:	Hora:	Lugar:
Docente:		
¿Cómo es el proceso de interacción alumno/profesor en la implementación de un proyecto colaborativo?		
¿La integración de áreas en un proyecto colaborativo, de qué forma se hace evidente?		
¿Propicia la flexibilidad curricular cuando participa en un proyecto colaborativo con sus alumnos? ¿Cómo es la dinámica?		
¿Qué tipo de competencias ejercita y mejora al desarrollar proyectos colaborativos?		
¿La relación contenidos / recursos, cómo se coloca en práctica en un proyecto colaborativo?		
Hay participación y apoyo de directivos docentes cuando diseñan, participan y evalúan proyectos colaborativos. Comente la experiencia		
¿Utiliza TIC al diseñar y ejecutar un proyecto colaborativo? SI () NO () Si es afirmativo, ¿cómo se dan los usos?		
¿Qué temas enseña a partir de un proyecto colaborativo?		
Desde una perspectiva de la psicología de la educación, ¿cuál enfoque utiliza en su labor docente		

incorporando TIC? Justifique

- Conductismo
- Cognoscitivimo
- Paradigma psicogenético
- Paradigma sociocultural
- Constructivismo

Observaciones generales

Carta de solicitud para aplicación de instrumentos



Maicao, DIA - MES - 2012

Me complace saludarlo e informarle como rectora de la Institución Educativa N°8 sede Perpetuo Socorro de Maicao La Guajira Colombia, le brindo la presente autorización a los estudiantes de Maestría Jarold Antonio Díaz Carreño, para aplicar los instrumentos observación, cuestionario y entrevistas a los docentes del área de ciencias sociales integradas y grupo de alumnos del grado 7° 02, con el propósito de cumplir un estudio investigativo relacionado con **Acciones docentes basadas en proyectos colaborativos mediados con recursos TIC**, siempre y cuando se mantenga la integridad de los docentes y estudiantes de nuestra Institución Educativa.

Sin más que comentarle,

ROSA MARÍA PARODY MEDINA

RECTORA

Fotografías realizadas durante observación de clases, realización de entrevistas y aplicación de cuestionarios





Currículum Vitae

Jarold Antonio Díaz Carreño

Correo electrónico personal: jaroldiazca@gmail.com

Originario de Montería, Córdoba Colombia, Jarold Antonio Díaz Carreño realizó estudios profesionales en licenciatura en informática educativa en la Universidad de Córdoba - Colombia. La investigación titulada: Acciones docentes basadas en proyectos colaborativos mediadas con recursos TIC, es la que presenta en este documento para aspirar al grado de Maestría en Tecnología Educativa y Medios Innovadores para la educación

Mi experiencia de trabajo ha girado, principalmente, alrededor del campo informática educativa, específicamente en el área de proyectos colaborativos y ambientes personales de aprendizaje desde hace 5 años. Asimismo ha participado en iniciativas de informática educativa comunitaria y estudio del impacto de la utilización de las TIC en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de básica del municipio de Maicao.

Actualmente, Jarold Antonio Díaz Carreño funge como docente de aula, tutor y desde hace dos años participando en el grupo de investigación InecTIC en la Universidad de La Guajira.

Destaco mis habilidades para el manejo de tecnología digital, herramientas WEB 2.0 aplicadas a educación, creación de mapas conceptuales mediante la aplicación Cmap Tools para apoyar aprendizajes significativos. Mis expectativas son las de seguir estudiando y desde la academia aportar conocimientos y soluciones a problemas asociados a la enseñanza y aprendizaje.

