

Desarrollo de competencias labores generales en ambientes de aprendizaje mediados con tecnología en el grado once de educación media



Presenta:

Alba Janeth González Olarte

Asesor tutor:

Mtra. Maricarmen Cantú Valádez

Asesor titular:

Dr. Catalina Rodríguez Pichardo



TECNOLÓGICO DE MONTERREY

EGE

Escuela de Graduados en Educación

Universidad Virtual

Escuela de Graduados en Educación

Tesis para obtener el grado de:

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

Estructura de la presentación

Capítulo 1. Planteamiento del problema

Capítulo 2. Marco teórico

Capítulo 3. Metodología

Capítulo 4. Presentación y análisis de resultados

Capítulo 5. Conclusiones



1. Marco contextual

La institución

Nombre: Instituto Gabriel García Márquez
Ubicación: Floridablanca, Colombia
Sector: Oficial
Situación económica: Estrato 1, 2 y 3
Núm. de Estudiantes: 1.373 estudiantes.
Modelo Pedagógico: Constructivista
Metodología: Enseñanza para la comprensión
con educación diferenciada.

Antecedentes del problema

Deserción escolar y bajo rendimiento
académico

Competencias laborales generales
integradas al currículo (MEN, 2003) –
integración a las políticas de calidad

Planteamiento del problema

→ Pregunta general

¿Qué competencias laborales generales interpersonales se ponen de manifiesto a través del uso de ambientes de aprendizaje mediados con tecnología *wiki*?

→ Objetivo general

Determinar las competencias laborales generales interpersonales que se evidencian a través del uso de ambientes de aprendizajes mediados con tecnología *wiki*, en los estudiantes de grado décimo de educación media, del Instituto Gabriel García Márquez-sede A, del municipio de Floridablanca, departamento de Santander, Colombia.

Objetivos específicos

→ Identificar las habilidades interpersonales que se evidencian en el uso de ambientes de aprendizaje mediados con tecnología *wiki* para el desarrollo de Competencias Laborales Generales.

→ Elaborar un diagnóstico de la evolución de las competencias laborales relacionadas con las habilidades interpersonales al utilizar ambientes de aprendizaje mediados con tecnología *wiki*.

→ Plantear estrategias para la enseñanza que permitan la activación de las habilidades interpersonales en el desarrollo de competencias laborales generales, a través del uso de ambientes de aprendizaje mediados con tecnología *wiki*.

Hipótesis investigación

Hipótesis 1:

Las habilidades interpersonales con relación a la competencia laboral general comunicación que se desarrollan a través de ambientes de aprendizaje mediado con tecnología *wiki* son: 1) Indago el porqué de los argumentos de mis compañeros, 2) Presento evidencias cuando expongo una idea, 3) Expreso mis ideas de forma verbal/escrita teniendo en cuenta mi interlocutor, 4) Expreso mis ideas con claridad de tal forma que mis compañero me comprendan

Hipótesis 2:

Las habilidades interpersonales con relación a la competencia laboral general trabajo en equipo que se desarrollan a través de ambientes de aprendizaje mediado con tecnología *wiki* son: 1) Interactúo con otros de manera efectiva, 2) Defino objetivos con los demás miembros del grupo, 3) Establezco reglas de juego para el trabajo en equipo, 4) Asumo roles y responsabilidades de acuerdo con las aptitudes del grupo, 5) Establezco con los otros planes de acción y 6) Establezco nuevas formas de interacción.

Capítulo 1

Planteamiento del problema

Hipótesis investigación

Hipótesis 3:

Las estrategias para la enseñanza que permitan el desarrollo de competencias laborales interpersonales son: La solución de problemas, los debates y los talleres reflexivos. .

Justificación

Globalización de la economía y de la información

Los avances vertiginosos de la tecnología

Políticas educativas Colombianas: incorporación de medios electrónicos y de TIC y la formación para el trabajo.

Tendencias mundiales en la formación por competencias.

Definición de Competencia

Antecedentes

- Vigotsky El aprendizaje es socio-cultural
- Piaget El sujeto interactúa con el medio construyéndolo
- Chomsky La inteligencia cambia y se desarrolla dada la experiencia
- Gardner El aprendizaje significativo se propicia dadas ciertas condiciones
- Jordan Los individuos interiorizan el mundo que los rodea.

Las competencias en el escenario Mundial y Nacional.

- MEN** saber hacer en un contexto específico, lo que incluye acciones que llevan al individuo a interpretar el mundo, argumentar sus acciones y proponer nuevas alternativas en un contexto interdisciplinar o disciplinar
- UNESCO** sostiene la importancia de educar a través de un aprendizaje basado en competencias con el fin de contribuir al desarrollo social, cultural y económico en la sociedad.

La educación en competencias debe ser integrada dentro del currículo

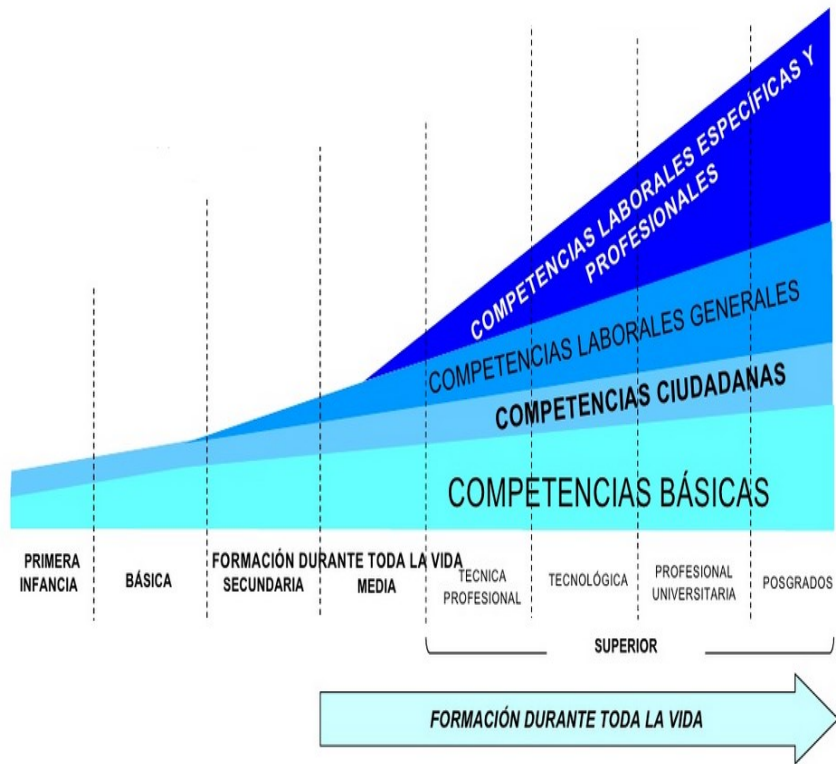
Menú



Salir



Clasificación de las competencias (MEN, 2009)



Ambientes de aprendizaje mediados con tecnología

→ Hace referencia a condiciones físicas o virtuales y a las interacciones que se suceden en dicho medio

→ Representan el desafío educativo del siglo XXI, al eliminar las barreras de espacio y modificar la relación educativa facilitando la administración, organización, comunicación y distribución de la educación, agregando un nuevo sentido a la mediación educativa (Ospina, S/F).

→ Morrissey (S/F), afirma la necesidad de incorporar las TIC al proceso educativo ya que juegan un papel fundamental en la economía y día a día se encuentran más inmersas en la sociedad formando parte del mundo laboral.

Algunas investigaciones

Mazariegos (2006), La implementación de las competencias laborales generales permite mejorar las habilidades personales desarrollando al hombre de forma competitiva.

Rodríguez (2008), la *wiki* permite democratizar el trabajo y la repartición equitativa del mismo a través de procesos colaborativos y la división del trabajo.

El uso de ambientes de aprendizaje mediados con tecnología wiki

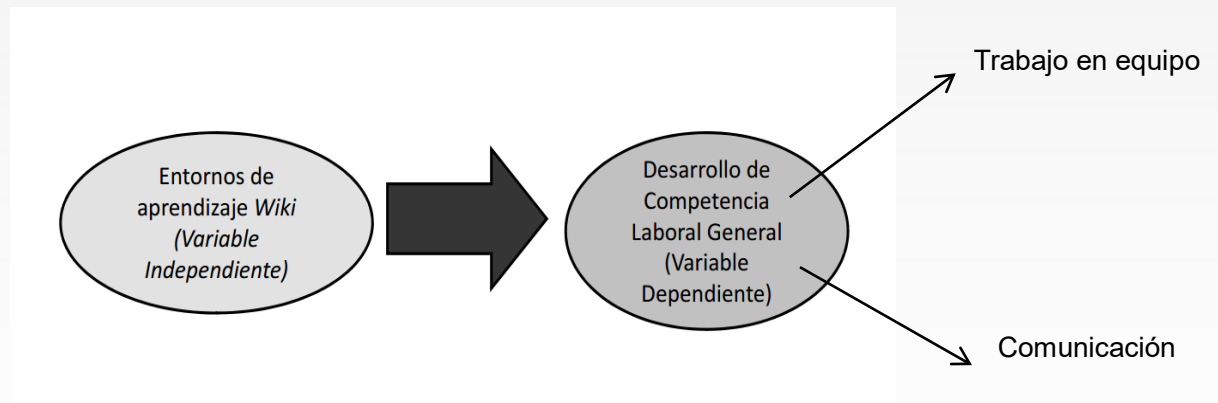
- Conduce a formar personas con capacidades para trabajar de manera colaborativa y en grupos, con el fin de interactuar y de intercambiar información.
 - Aumenta la participación y la comunicación entre los estudiantes.
 - Los documentos *wiki* están disponibles para todos los estudiantes en todo momento y su actualización es inmediata
 - Aumento la motivación al trabajar.
- El estudiante debe aprender a explicar correctamente los temas cuando no tiene una apropiación correcta del lenguaje. (García, 2006).
 - Dificultad para evaluar de forma individual, dada la estructura libre que hace posible el seguimiento de sus aportaciones (Cordoba, J. 2009).

Método de investigación

Enfoque mixto

Cualitativo: Explorar las experiencias de la gente en su vida cotidiana (Mayan, 2001)

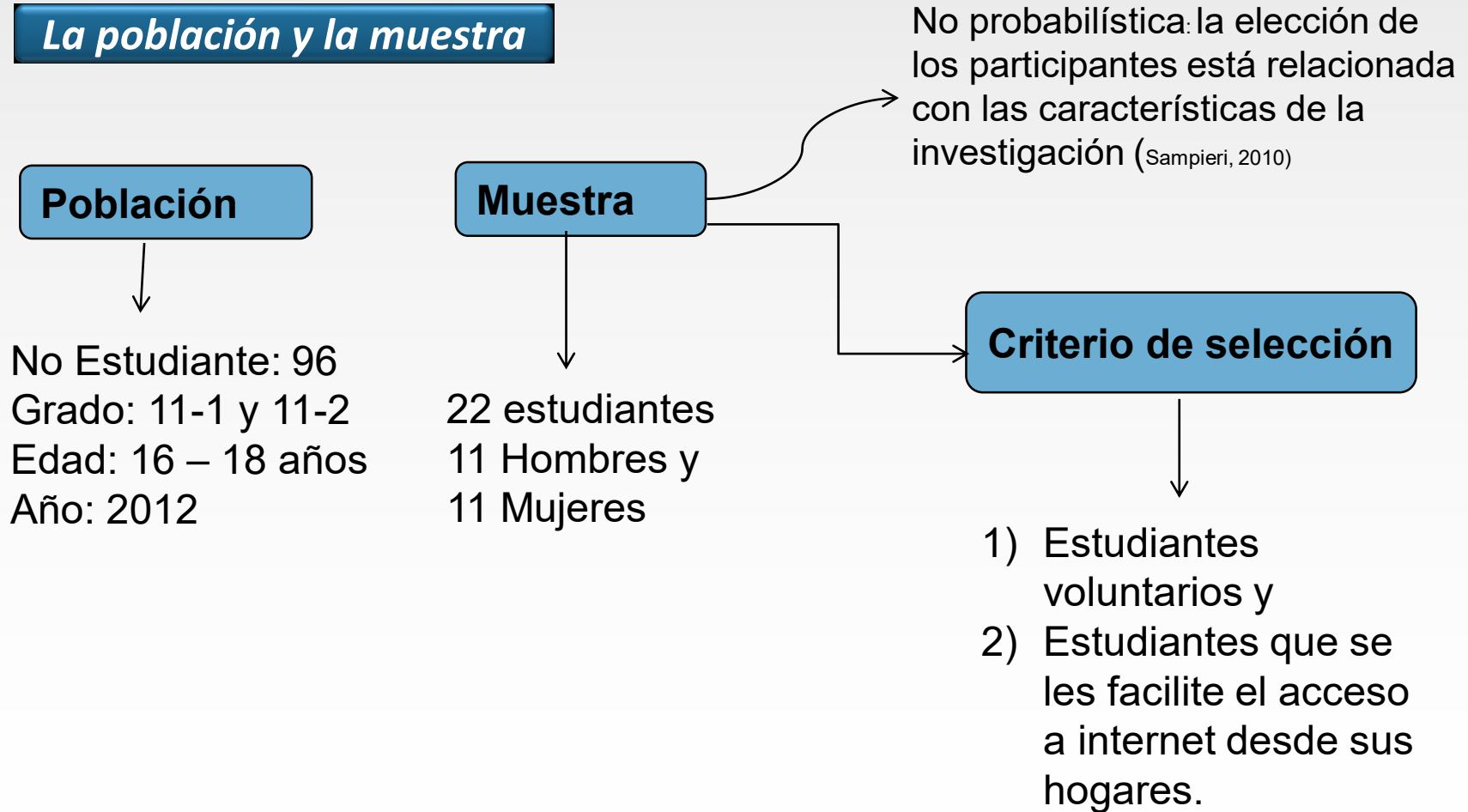
Cuantitativo: Establecer la relación entre dos, buscando probar hipótesis dentro de un contexto preestablecido (Hernández, 2010)

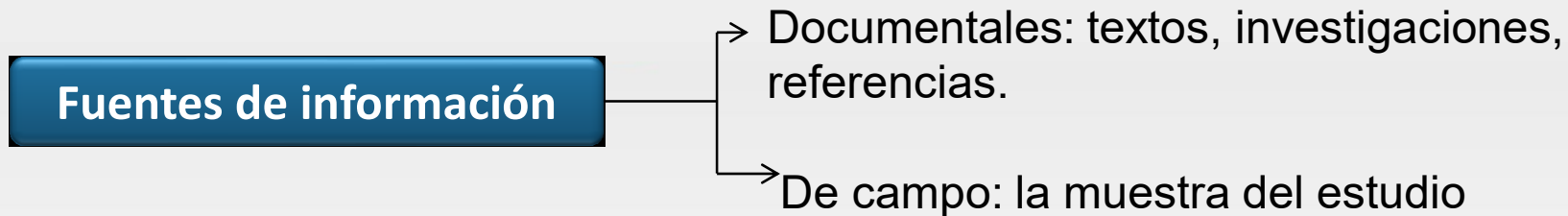


Capítulo 3

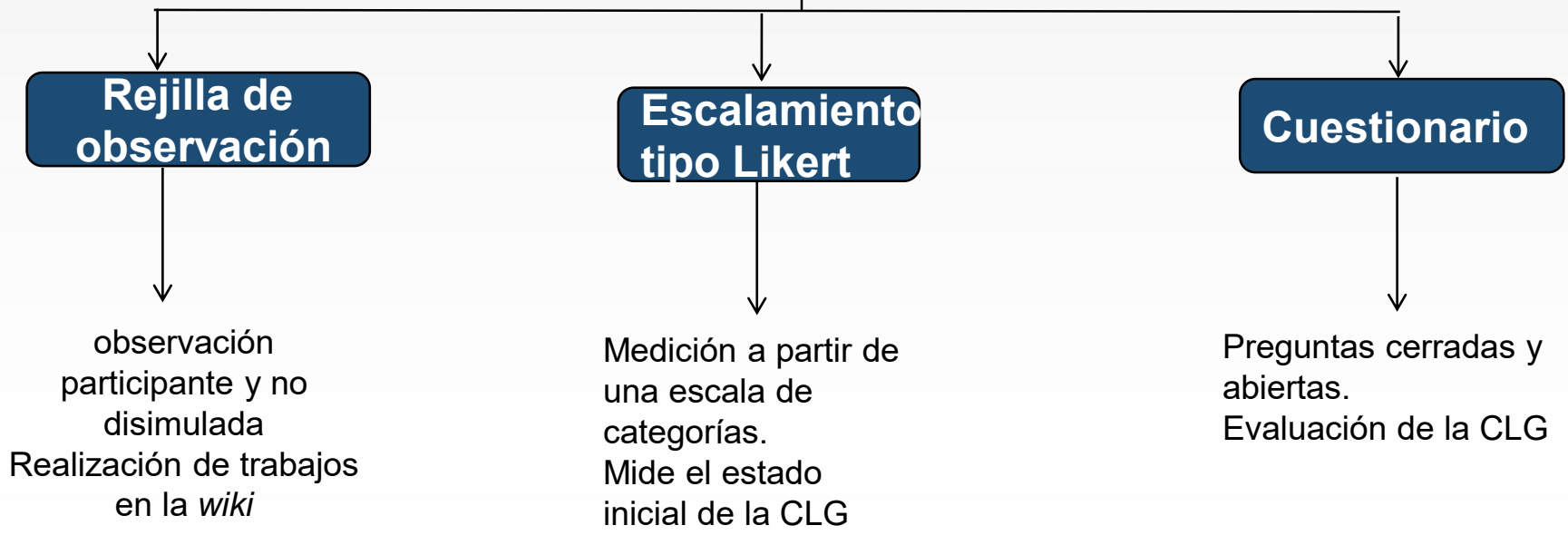
Metodología

La población y la muestra





Técnicas de recolección de datos



Recolección

Análisis

Escalamiento
Likert

→ Uso de documento escrito al inicio del desarrollo de las actividades

-
- Estado inicial de la CLG
 - Análisis estadístico

Rejilla de
Observación

→ Aplicación de un documento escrito durante la realización de actividades.

-
- Revisión el desarrollo de la CLG – evaluar comportamiento .
 - Análisis estadístico

Cuestionario

→ Aplicación de un documento escrito

-
- Evaluación final de la CLG
 - Análisis estadístico

Confiabilidad y validez

↓
Prueba piloto

↓
Juicio de expertos

↓
Triangulación

Menú

Salir

Proceso de Investigación

ETAPAS	DESCRIPCION
1. FASE DE RECOLECCIÓN DE DATOS	
1.1 Determinar las fuentes	Seleccionar los estudiantes voluntarios que tienen acceso a internet desde su casa
1.2 Localizar las fuentes	Reunir a los estudiantes seleccionados en la muestra.
1.3 Entregar cartas de consentimiento de los participantes	Entrega personal de las cartas de consentimiento
1.4 Aplicación de las herramientas de recolección de datos	Se entrega a los participantes de la muestra el diagnóstico
2. FASE DE PREPARACIÓN DE DATOS	
2.1 Codificación de los datos	Asignar a los datos valores numéricos
2.2. Depuración de los datos	Reconocer y corregir errores en los datos
2.3. Registro de datos en una matriz	Construcción de una matriz utilizando el Excel para el registro de datos.
3. ANÁLISIS DE DATOS	
3.1. Selección y ejecución de un programa estadístico	Utilización del programa Excel para análisis de los datos.
3.2. Explorar los datos	Análisis y visualización de los datos de acuerdo a las variables definidas
3.3. Evaluación de la confiabilidad y validez	Determinar el grado de confiabilidad logrado por los instrumentos de evaluación
3.4. Análisis de las hipótesis y de los datos obtenidos	Realizar análisis con el fin de determinar el grado de validez de las hipótesis planteadas y realizar la triangulación de la información
3.5. Preparar los resultados	Preparar los datos para su presentación a través de tablas y gráficos
4. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS	
4.1. Entregar Resultados Análisis y conclusiones	Realización del informe final del proyecto
4.2. Publicación del informe	Distribución del informe a través de la plataforma

Menú



Salir

INDICADORES A EXAMINAR EN LA CLG

COMUNICACION	TRABAJO EN EQUIPO
11. Indago el por qué de los argumentos de mis demás compañeros	15. Interactúo con otros de manera efectiva
12. Presento evidencias cuando expongo una idea.	16. Defino objetivos con los demás miembros del equipo.
13. Expreso mis ideas de forma verbal/escrita teniendo en cuenta mi interlocutor.	16. Establezco reglas de juego para el trabajo en equipo.
14. Expreso mis ideas con claridad de tal forma que mis compañeros me comprenden.	18. Asumo roles y responsabilidades de acuerdo con las aptitudes del equipo.
	19. Establezco con los otros planes de acción.
	110. Establezco nuevas formas de interacción.

NIVELES DE DESEMPEÑO (SINDEVES)

DESEMPEÑO	RANGO DE VALORES
Superior	100%
Alto	Entre 80% y 99%
Básico	Entre 60% y 79%
Bajo	0% y 59%

Menú



Salir



Objetivo 1

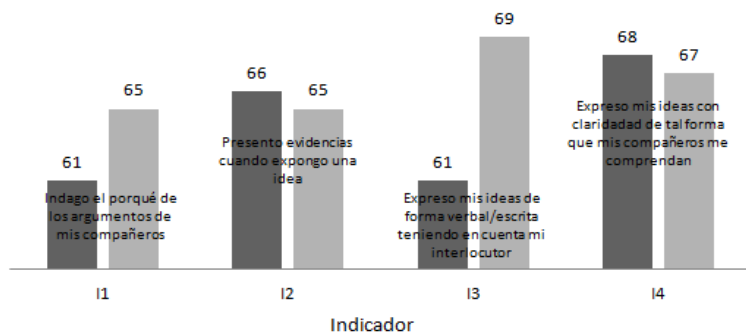
Identificar las habilidades interpersonales que se evidencian en el uso de ambientes de aprendizaje mediados con tecnología *wiki* para el desarrollo de CLG.

CLG de comunicación

- 11. Indago el porqué de los argumentos de mis compañeros.
- 13. Expreso mis ideas de forma escrita, teniendo en cuenta mi interlocutor.

Competencias laboral general interpersonal comunicación

■ Rejilla de observación ■ Cuestionario de evaluación

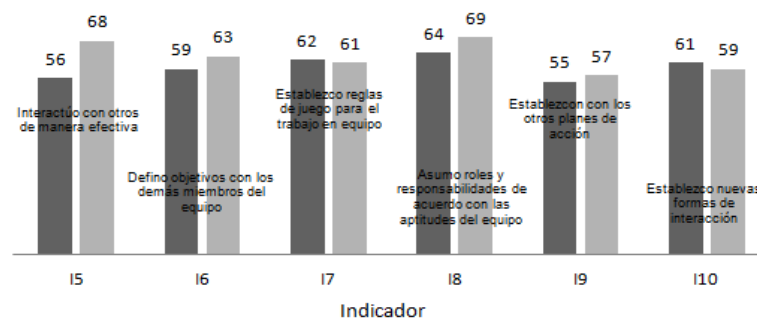


CLG de trabajo en equipo

- 15. Interactúo con otros de manera efectiva
- 16. Defino objetivos con los demás miembros del equipo.
- 18. Asumo roles y responsabilidades de acuerdo con las aptitudes del equipo.
- 19. Establezco con otros planes de acción.

Competencias laboral general interpersonal trabajo en equipo

■ Rejilla de observación ■ Cuestionario de evaluación



Objetivo 2

Elaborar un diagnóstico de la evolución de las competencias laborales relacionadas con las habilidades interpersonales al utilizar ambientes de aprendizaje mediados con tecnología *wiki*

Tabla 25

Datos recabados a través de diversos instrumentos con la participación de 18 estudiantes

INSTRUMENTO	Competencia laboral general interpersonal comunicativa					Competencia laboral general interpersonal trabajo en equipo					\bar{X}		
	I1	I2	I3	I4	\bar{X}	I5	I6	I7	I8	I9	I10	\bar{X}	\bar{X}
Escalamiento Likert	63	61	55	62	60	62	60	56	60	62	60	60	60
Rejilla de observación	61	66	61	68	64	56	59	62	64	55	61	61	61
Cuestionario de evaluación	65	65	69	67	67	68	63	61	69	57	59	63	64

Hipótesis 1: Las habilidades interpersonales con relación a la competencia laboral general comunicación que se desarrollan a través de ambientes de aprendizaje mediados con tecnología *wiki* son: 1) Indago el porqué de los argumentos de mis compañeros, 2) Presento evidencias cuando expongo una idea, 3) Expreso mis ideas de forma verbal/escrita teniendo en cuenta mi interlocutor, 4) Expreso mis ideas con claridad de tal forma que mis compañero me comprendan

Hipótesis 2. Las habilidades interpersonales con relación a la competencia laboral general trabajo en equipo que se desarrollan a través de ambientes de aprendizaje mediados con tecnología *wiki* son: 1) Interactúo con otros de manera efectiva, 2) Defino objetivos con los demás miembros del grupo, 3) Establezco reglas de juego para el trabajo en equipo, 4) Asumo roles y responsabilidades de acuerdo con las aptitudes del grupo, 5) Establezco con los otros planes de acción y 6) Establezco nuevas formas de interacción

Hipótesis 3. Las estrategias para la enseñanza que permitan el desarrollo de competencias laborales interpersonales son: La solución de problemas, los debates y los talleres reflexivos.

Objetivo 3

Plantear estrategias para la enseñanza que permitan la activación de las habilidades interpersonales en el desarrollo de competencias laborales generales, a través del uso de ambientes de aprendizaje mediados con tecnología *wiki*.



55%	Falta de habilidad para relacionarse de manera virtual (falta de argumentación y dificultad para expresarse de forma escrita)
27%	Desconocimiento de la <i>wiki</i>
18%	Falta de acceso a internet desde sus casas

García (2006), desventaja de la *wiki*, si los estudiantes no tienen una apropiación correcta del lenguaje

Indicadores	Resultados
Competencia laboral general de comunicación.	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes por lo general no cuestionan las opiniones de los demás compañeros (copy-paste), sin embargo ellos tienen la percepción de hacerlo. • Los estudiantes exponen evidencias cuando exponen sus ideas, esto lo hacen a través de videos o textos tomados de internet • Los estudiantes expresan sus ideas de forma escrita y clara teniendo en cuenta su interlocutor, de tal forma que sean comprendidos por su interlocutor.
Competencia laboral general de trabajo en equipo	<ul style="list-style-type: none"> • La percepción que los estudiantes tienen de la habilidad para establecer reglas para el trabajo en equipo es menor a lo que realmente ocurre. • Exponen su gusto por el trabajo en equipo, lo que se ve reflejado en el aumento un poco mayor de esta competencia con relación a la de comunicación • Existe un mayor desarrollo de la competencia trabajo en equipo en los entornos mediados con tecnología wiki, en relación con las habilidades: Asumir roles y responsabilidades de acuerdo con las aptitudes del equipo y en la definición de objetivos con los demás miembros del equipo y en la interacción con los demás compañeros.

Respecto a l objetivo general

Determinar las competencias laborales generales interpersonales que se evidencian a través del uso de ambientes de aprendizajes mediados con tecnología *wiki*, en los estudiantes de grado décimo de educación media, del Instituto Gabriel García Márquez-sede A, del municipio de Floridablanca, departamento de Santander, Colombia.

- •La wiki es un entorno de aprendizaje innovador que permite el desarrollo de las CLG interpersonales trabajo en equipo y comunicación, a pesar de que este desarrollo no es muy notorio.
- •Se observa temor inicial al enfrentarse por primera vez a ambientes de aprendizaje *wiki*. (Baja participación inicial – se requiere preparación inicial) .
- •Los estudiantes logran conformar un equipo de trabajo, definiendo objetivos, estableciendo reglas, asumiendo roles y responsabilidades y estableciendo planes de acción. Sin embargo, en menor proporción establecen nuevas formas de interacción tendientes a mejorar los resultados.
- •Los entornos de aprendizaje mediados con tecnología *wiki* permiten el desarrollo de as competencias laborales generales interpersonales al permitir espacios donde el estudiante a través del trabajo colaborativo indaga, comparte, reflexiona y construye su propio conocimiento; lo que permite el desarrollo competencias orientadas a la comunicación y trabajo en equipo a través de la interacción con sus pares. .

Respecto a l objetivo general

- •Las competencias laborales generales interpersonales se desarrollan en los ambientes de aprendizaje *wiki* a través de la realización de actividades pedagógicas que involucran trabajo en equipo y comunicación tales como: La solución de problemas, los debates y los talleres reflexivos.
- •En la CLG comunicativa la *wiki* promueve el desarrollo de las habilidades de búsqueda, síntesis y análisis de la información, lo cuales son necesarios cuando el estudiante requiere sustentar sus ideas y exponerlas de forma clara y precisa para que otros compañeros los entiendan.
- • Los estudiantes siente agrado en trabajar en equipos de trabajo, pero se les dificulta la organización inicial del equipo cuando no existe un liderazgo evidente en los integrantes del equipo.

Recomendaciones

- Se requiere de un proceso de apropiación inicial del ambiente *wiki*.
- Las actividades en la *wiki* para los cursos de educación media, requieren de un acompañamiento presencial.
- Se sugiere que brinde una capacitación inicial de las herramientas que provee la *wiki*, para lograr un mejor aprovechamiento.
- Implementar el desarrollo de competencias laborales generales a través de todas las áreas del conocimiento.

Futuras investigaciones

- Observar las competencias laborales generales intelectuales, empresariales, organizacionales y tecnológicas propuestas por el Ministerio Nacional de educación (2003).
- Revisar el desarrollo de competencias laborales generales en otros ambientes de aprendizaje proporcionados por la Web 2.0



GRACIAS