

**REPRESENTACIONES SOCIALES DE ESTUDIANTES DE GRADO ONCE SOBRE
EL USO Y LA APROPIACIÓN DE TECNOLOGÍAS DIGITALES EN PROCESOS DE
APRENDIZAJE DE LENGUA CASTELLANA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
COLEGIO DE SAN SIMÓN DE IBAGUÉ**

JOHANS LEONARDO BULLA ESTRADA

**Trabajo de grado como requisito parcial para obtener el título de
Licenciado en Lengua Castellana**

Asesor

JUAN CARLOS SOLANO GUERRERO

Magíster en Tecnologías de Información Aplicadas a la Educación

**UNIVERSIDAD DEL TOLIMA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN LENGUA CASTELLANA
IBAGUÉ - TOLIMA
2017**

ACTA DE SUSTENTACIÓN

ACTA DE SUSTENTACIÓN FINAL TRABAJO DE GRADO LICENCIATURA EN LENGUA CASTELLANA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Siendo las 3:00 p.m. del día 3 de marzo del año 2017, se reunieron en la sala de Consejo de Facultad de Ciencias de la Educación los jurados calificadoros del trabajo de grado titulado: "Representaciones sociales de estudiantes de grado once sobre el uso y la apropiación de tecnologías digitales en procesos de aprendizaje de lengua castellana de la Institución Educativa Colegio de San Simón de Ibagué".

Presentado por el estudiante: **JOHANS LEONARDO BULLA ESTRADA**
Cod: 051000252012

Con el fin de presenciar y calificar la sustentación pública del mismo.


La sustentación se hizo en presencia del siguiente auditorio:

Estudiantes: Luisa Fernanda Matta, Jennifer Paola Canzales, Patricia Cruz, Bella Angélica Rojas, Yisell Dayana Salazar.


Profesores: Julián Ñañez, Liliana Martínez Granada, Adriana Grimaldo

LAS CALIFICACIONES OTORGADAS POR LOS MIEMBROS DEL JURADO A LA SUSTENTACIÓN SON LAS SIGUIENTES:


Nombre: **ALEX SILGADO RAMOS** Calificación 4.4
JURADO 1

Firma:  _____

Nombre: **CARLOS ANDRÉS MORENO** Calificación 4.4
JURADO 2:

Firma:  _____

Nombre: **Juan Carlos Solano Guerrero**
DIRECTOR

Firma:  _____


Firma Estudiante: Leonardo Bultrá Estrada

PROMEDIO DE LA NOTA FINAL: 4.4

CONCEPTO APROBADO

Siendo las 5:45 p.m se cerró el Acto de Sustentación.

EN CONSTANCIA FIRMA



MARÍA YASMÍN SOTO ALVARADO
Directora del Programa

DEDICATORIA

A Flor Alba Estrada Romero; madre, amiga, ejemplo de vida y superación.

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad del Tolima, por brindarme las bases para el futuro de mi formación académica y personal; del mismo modo, a los docentes de la facultad de Ciencias de la Educación, en especial del programa de licenciatura en lengua castellana, por contribuir desde el campo de la educación al desarrollo del lenguaje y al deleite por la literatura.

A la Institución Educativa Colegio de San Simón en cabeza del rector Dagoberto Portela, por permitirme el espacio para la realización de mi práctica pedagógica, así como al desarrollo de la investigación para la formación de los estudiantes de grado once en el uso y apropiación de tecnologías digitales.

A la maestra Adriana Martina Grimaldo Montero, por acogerme durante el proceso de práctica pedagógica, y contribuir en mi formación como docente y ser humano. Por su acompañamiento y excelente carisma.

A la estudiante Gineth Vanessa Castañeda Herrera, por su apoyo en el proceso de entrevistas y recolección de información desde los dispositivos audiovisuales de la Escuela de Periodismo Colegio San Simón.

Al profesor Juan Carlos Solano Guerrero, por su acompañamiento en la construcción de la propuesta y posterior desarrollo de la investigación mediante sus aportes en el área de tecnologías para la educación.

Al grupo de investigación Currículo, Universidad y Sociedad, por permitir el desarrollo de mi trabajo de grado en vista de la mejora por las prácticas educativas mediadas con TIC.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	12
1. JUSTIFICACIÓN	13
2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	17
3. OBJETIVOS	21
3.1. OBJETIVO GENERAL.....	21
3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	21
4. ANTECEDENTES	22
4.1. LAS TIC COMO NUEVAS PROPUESTAS PARA UNA EDUCACIÓN FORMAL.....	22
4.2. DE LOS USOS A LA APROPIACIÓN.....	27
4.3. LAS REPRESENTACIONES SOCIALES DESDE EL IMPACTO DE LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA.....	32
4.4. TIC Y REPRESENTACIONES SOCIALES EN LA EDUCACIÓN ACTUAL.....	38
4.5. CONCLUSIONES.....	43
5. REFERENTES	46
5.1. LAS REPRESENTACIONES COMO CAMPO DE ESTUDIO SOCIAL.....	46
5.2. ACCESO, USO Y APROPIACIÓN DE TECNOLOGÍAS DIGITALES EN LA EDUCACIÓN.....	53
5.3. AMBIENTES EDUCATIVOS DIGITALES	59
6. METODOLOGÍA	67
6.1. ENFOQUE.....	67
6.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN	67
6.3. POBLACIÓN.....	69
6.4. MOMENTOS DEL PROCESO.....	69
6.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	73

6.6. ORGANIZACIÓN Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN	74
---	----

7. REPRESENTACIONES SOCIALES SOBRE USO Y APROPIACIÓN DE TECNOLOGÍAS DIGITALES	76
--	----

7.1. USO Y APROPIACIÓN DE TECNOLOGÍAS DIGITALES EN LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE, CONTEXTO	76
---	----

7.2. REPRESENTACIONES SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES SOBRE EL USO Y LA APROPIACIÓN DE TIC	87
---	----

8. LA PROPUESTA DE TRABAJO APOYADA EN TECNOLOGÍAS DIGITALES	106
--	-----

8.1. OBJETOS DE APRENDIZAJE PARA LENGUAJE	106
--	-----

8.2. ESTRATEGIA DE TRABAJO CON TECNOLOGÍAS DIGITALES	114
---	-----

9. LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	119
---	-----

9.1. DE LA EXPERIENCIA EN EL PRIMER CONTENIDO: LA LITERATURA DEL SIGLO XX	119
--	-----

9.2. DE LA EXPERIENCIA EN EL SEGUNDO CONTENIDO: LA LITERATURA DE CIENCIA FICCIÓN	128
---	-----

10. LA REFLEXIÓN DE USO Y APROPIACIÓN DE TIC	140
---	-----

10.1. LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES PARA LOS ESTUDIANTES	140
---	-----

10.2. ENSEÑAR Y APRENDER CON TIC	143
---	-----

10.3. DE LAS ACCIONES A LOS SIGNIFICADOS	145
---	-----

11. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Las representaciones sociales de los estudiantes.....	100
Figura 2. Imagen del OA para literatura de ciencia ficción.....	103
Figura 3. Imagen del OA para literatura del siglo XX.....	104
Figura 4. Propuesta de trabajo en OA con hipertexto.....	107
Figura 5. El blog personalizado de un estudiante.....	114
Figura 6. El blog personalizado de una estudiante.....	114
Figura 7. Collage de expresiones artísticas.....	117
Figura 8. Representación de la obra de Kafka por un estudiante.....	119
Figura 9. Representación de la obra de Kafka por una estudiante.....	120
Figura 10. Resumen de la ciencia ficción a cargo de una estudiante.....	124
Figura 11. Resumen de la ciencia ficción a cargo de un estudiante.....	124
Figura 12. Esquema mental de un estudiante en GoConqr.....	127
Figura 13. Esquema mental de una estudiante en GoConqr.....	128
Figura 14. Historieta de ciencia ficción a cargo de una estudiante.....	131
Figura 15. Historieta de ciencia ficción a cargo de un estudiante.....	131

LISTA DE ANEXOS

Anexo A. Ficha De Análisis Del PEI.....	155
Anexo B. Ficha De Análisis Del Plan De Área.....	156
Anexo C. Ficha De Análisis Del Plan De Asignatura.....	157
Anexo D. Ficha De Análisis De Los Proyectos Pedagógicos.....	158
Anexo E. Guía De Entrevista Para Los Actores De La Investigación.....	159
Anexo F. Ficha De Observación.....	161
Anexo G. Guía De Entrevista Para Los Estudiantes De Grado Undécimo (11-05) De La Institución Educativa Colegio De San Simón.....	162
Anexo H. Secuencias Didácticas.....	163
Anexo I. Encuadre pedagógico del grado undécimo.....	177

RESUMEN

El presente estudio abarca los aspectos de la investigación-acción inmersos en el campo de la psicología social desde las representaciones sociales, así como en el uso y la apropiación de las tecnologías de la información y la comunicación bajo la perspectiva de los estudiantes de grado once. Estos campos de estudio (representaciones sociales y TIC) desde la investigación que se lleva a cabo, han facilitado la comprensión de lo que sucede actualmente en algunas instituciones educativas en materia de integración de tecnologías a los currículos de las áreas académicas, pues la problemática radica en el uso que se les da a éstas y en la ausencia de apropiación por parte de los estudiantes. Tal es el caso del área de lengua castellana en el Colegio de San Simón. La mecanización en el uso de las TIC (en gran parte por la metodología de los docentes) no ha permitido un nivel superior que incida verdaderamente en los aprendizajes de los alumnos; por ende, la innovación y transformación de las prácticas pedagógicas y didácticas quedan aisladas del contexto actual y de las necesidades, intereses, actitudes y demás representaciones de los estudiantes frente a lo que ansían de la educación del siglo XXI.

Palabras clave: Representaciones Sociales, TIC, integración curricular, investigación-acción.

ABSTRACT

The present study covers aspects of action research immersed in the field of social psychology from social representations, as well as in the use and appropriation of information and communication technologies from the perspective of eleventh grade students. These fields of study (social representations and TIC) from the research that has been carried out have facilitated the understanding of what is happening in some educational institutions in the matter of technology integration to the curricula of the academic areas, since the problem lies in the use given to them and in the absence of appropriation by the students. Such is the case of the area of Castilian language in the School of San Simón. Mechanization in the use of TIC (largely by the methodology of teachers) has not allowed a higher level that truly affects students' learning; Therefore, the innovation and transformation of pedagogical and didactic practices are isolated from the current context and from the needs, interests, attitudes and other representations of the students in front of what they crave for the education of the 21st century.

Keywords: Social representations, TIC, curriculum integration, action research.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación se encamina a estudiar las representaciones sociales de estudiantes de grado once en torno al uso y apropiación de tecnologías digitales en procesos de aprendizaje de lengua castellana. Una investigación-acción que incide sobre las prácticas de enseñanza y aprendizaje mediadas con TIC para resignificar el uso y la apropiación en dichos estudiantes.

Una primera fase se centra en la aproximación al contexto de la institución desde sus planes y proyectos en relación a la integración de tecnologías. Seguidamente, se entrevistan los estudiantes para determinar desde sus discursos las representaciones sociales sobre uso y apropiación de TIC en sus prácticas escolares. En una segunda fase se plantea la propuesta de trabajo apoyada en tecnologías digitales para el grado once; aquí se analizan dos objetos de aprendizaje acorde a los contenidos del curso, y se propone otra estrategia de trabajo tomando como base las representaciones sociales.

En una tercera fase se encuentra la experiencia de aprendizaje desarrollada con los estudiantes de grado once; aquí se halla sistematizada tal experiencia desde los dos contenidos para mirar los alcances y retrocesos de la misma. Una última fase abarca las reflexiones de la experiencia de aprendizaje, así como del proceso de investigación-acción que recae sobre este aspecto para generar conclusiones que conduzcan a un nuevo proceso o ciclo.

1. JUSTIFICACIÓN

Las investigaciones que giran en torno a la integración de tecnologías digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje han contribuido al desarrollo integral de los estudiantes (Vidal, 2006). En la medida en que las prácticas en las aulas de clase fortalecen la dimensión cognitiva, también aportan a la dimensión socio-afectiva de los alumnos. Los estudios en desarrollo e innovación alrededor de las tecnologías en educación, denotan los cambios en materia de pedagogía y didáctica puesto que implican renovar las estrategias llevadas a cabo en el aula para la enseñanza (Rojas, 2011).

Es importante hacer mención de las herramientas educativas apoyadas en TIC para la formación de los educandos, pues la integración de las mismas contribuye a la construcción positiva o negativa de representaciones sociales. Aquí, los cambios en materia de enseñanza y aprendizaje se ven reflejados en la labor del docente como agente transformador de los planes memorísticos tradicionales. La “tecnología educativa” en algunas instituciones sigue siendo temática de discusión, motivo por el cual se hace relevante un estudio detallado que incida sobre los modos de integrar tecnologías a la educación, sin dejar de lado la subjetividad del estudiante frente al uso y apropiación de TIC.

A nivel nacional, el ministerio de educación (MEN) dentro del *Plan Decenal de Educación 2006-2016*, propende el optimismo por la integración de las TIC en todos los planteles educativos del país. En sus metas se encuentra convertir las tecnologías digitales en herramientas valiosas para el fortalecimiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje. El eje transversal de la tecnología pasa a tener preeminencia dentro de los Proyectos Educativos Institucionales (PEI), hecho que resulta imprescindible para integrarlo curricularmente en la formación de las áreas académicas.

La educación, entonces, tiene el deber de integrar las TIC para enriquecer las prácticas llevadas a cabo dentro y fuera del aula. Es decir, aportarle al estudiantado las competencias requeridas para su movilidad en los ámbitos educativos, sociales,

laborales, culturales, etc., de manera que el conocimiento se flexibilice mediante el uso y la apropiación de las tecnologías directamente desde la escuela. Acorde a esto, la misión que plantea el *Plan Nacional de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones 2008-2019: en línea con el futuro*, es “lograr un salto en la inclusión social y en la competitividad del país a través de la apropiación y el uso adecuado de las TIC, tanto en la vida cotidiana como productiva de los ciudadanos, las empresas, la academia y el Gobierno” (2008, p. 9). Las políticas públicas relacionadas a la educación y TIC, resaltan con mayor veracidad la importancia de realizar estudios constantes que se acoplen a los contextos y situaciones reales. Esto, porque facilitan la innovación en cuanto transforman las prácticas que se desarrollan al interior de las instituciones de educación básica, media y superior.

El estudio de representaciones y TIC se proyecta a reafirmar la necesidad de llevar a cabo procesos de integración en las escuelas para la formación de los estudiantes. Del mismo modo, renovar los procesos de enseñanza y aprendizaje adscritos a metodologías memorísticas y repetitivas, las cuales alejan al estudiantado del contexto actual de informaciones y comunicaciones en línea. La comunidad educativa se relaciona con las TIC en tanto las adecúan a las labores cotidianas, hacen de ellas una herramienta útil para las interacciones sociales, y se convierten en una fuente de conocimiento común. Por ende, los estudios apuntan a integrar curricularmente las TIC en los planes y proyectos pedagógicos de toda institución, pues son herramientas materiales y simbólicas que facilitan la apropiación del saber en las áreas académicas.

La Institución Educativa Colegio de San Simón, en su Proyecto Educativo Institucional (PEI), enfatiza la importancia de las TIC para el fortalecimiento de la educación de sus estudiantes. Aunque se encuentra en la renovación de su proyecto decenal, aún hace falta un eje que integre la tecnología como herramienta para la elaboración de nuevas propuestas didácticas y metodológicas. Asimismo, este eje transversal se enfoca desde el área de informática y sistemas, por lo que prevalece la ausencia de estrategias novedosas para la enseñanza y el aprendizaje en las demás áreas. Se propone, entonces, la elaboración del presente estudio para realizar un proceso de resignificación en cuanto al uso y apropiación de tecnologías en los estudiantes de grado once. De esta manera, determinar desde las

representaciones sociales la percepción que se tiene de las TIC, para incidir a mejorarla y/o transformarla.

Se contribuye a la pedagogía y a la didáctica. Con las representaciones sociales de los estudiantes se enfoca la necesidad de innovar con TIC para mejorar las estrategias de enseñanza y aprendizaje en el aula, pues este proceso implica llevar a cabo un estudio profundo en materia de integración para la obtención de aprendizajes significativos. Pero más que enfocar, es transformar las perspectivas que aún se presentan en torno a esta temática de uso y apropiación de TIC. Innovar no es sinónimo de suplantación, es una forma de demostrar que con las tecnologías se puede generar más conocimiento a nivel individual y colectivo. Las estrategias llevadas a cabo en la escuela se ven fortalecidas, cuando el docente renueva sus prácticas con tecnologías digitales, porque interviene en el interés de sus estudiantes para generar un clima positivo en los modos de enseñar y aprender. Del mismo modo, las representaciones sociales aportan al diseño de ambientes de aprendizaje digitales en los cuales los estudiantes interactúan por los sistemas virtuales, pues se conoce de ante mano los conocimientos, las percepciones, los gustos de los mismos en pro de fortalecer su aprendizaje en el área de lengua castellana.

Este estudio ampliará los modos de comprender las TIC en el ámbito de la enseñanza de lengua castellana. Es un aporte no sólo a las estrategias empleadas en la escuela para la formación, sino a los modos de interactuar de los estudiantes en un contexto social y educativo. Contribuirá al cambio de la pedagogía tradicional del lenguaje, donde se deja de lado lo sistemático para enriquecer la universalidad de los actos discursivos en los alumnos; en resumen, se toma al lenguaje en vez de la lengua.

El área de las humanidades sigue dando paso firme en su conmutación social e histórica, y es deber de los agentes de información y conocimiento, sumergirse en las nuevas tendencias que están aportando valiosas estrategias para transformar la educación, junto a las prácticas pedagógicas y didácticas que se hallan actualmente. La cultura enriquecida a lo largo de la historia entra en este proceso de transformaciones, pues los contextos tecnológicos han facilitado la evolución de las

experiencias cotidianas con las que los seres humanos se relacionan, comparten información, y se comunican eficazmente por las esferas sociales a nivel global.

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Las TIC se han integrado a los procesos de enseñanza y aprendizaje con el propósito de fortalecer las estrategias empleadas en las aulas de clase por parte del profesorado. Aunque la mayoría de docentes actualmente no integran tecnología en sus planeaciones de clase, existen estudios que confirman los avances y las posibilidades de innovar en materia de aprendizaje (Moreno, 2009). Cabe resaltar, que con la integración de tecnologías digitales en los planes educativos, los alumnos se han visto favorecidos en su construcción como seres sociales. Esto se debe a que el uso y la apropiación de TIC han permitido el cambio de perspectiva en relación a los procesos educativos actuales, pues el docente y el estudiante desarrollan nuevas estrategias para adaptarse a las transformaciones socio-culturales. En otras palabras: “el desarrollo y la extensión de las TIC han modificado sustancialmente nuestra percepción de la realidad y, como consecuencia de ello, nuestras costumbres y trayectorias de vida” (Rojas, 2011, p. 2).

Como los procesos de integración curricular de TIC se encuentran en su auge de suscripción en los Proyectos Educativos Institucionales, los estudios en materia de tecnología para la educación están abarcando las problemáticas que surgen como resultado de dicha integración. Esto quiere decir, que existen aún falencias en las propuestas didácticas con tecnología en un área académica, pues los docentes no están tomando aquellas representaciones del estudiantado que facilitan la puesta en escena de estrategias multifuncionales para la enseñanza y el aprendizaje de un contenido. Esta problemática radica en que la educación mediada requiere de estudios a profundidad, que faciliten la comprensión de fenómenos adscritos al uso inadecuado de tecnologías en las aulas de clase.

Como consecuencia del uso inadecuado de TIC en algunas instituciones educativas, se tiene la desmotivación por el aprendizaje en los estudiantes; por consiguiente, las estrategias que elabora el docente no representan las expectativas en relación a la innovación, y los gustos por lo tecnológico y multifuncional de la mayoría de estudiantes. Frente a esto, se crean significados no correspondientes a un contexto de avances en materia de educación mediada. Por tanto, los estudiantes tienden a

elaborar conocimientos comunes que atentan contra la visión positiva de los ambientes de aprendizaje. No obstante, la labor docente desde la investigación, logra cambiar tales visionarios frente al uso y apropiación de TIC cuando efectúa un trabajo constante de integración, y de elaboración de estrategias didácticas y metodológicas apoyadas en tecnologías digitales. Lo esperado es que los estudiantes se motiven a resignificar sus visiones a partir de las experiencias significativas que se den.

La Institución Educativa Colegio de San Simón, se centra en la construcción de seres humanos críticos y competentes a los cambios socioculturales en materia de ciencia y tecnología. Infortunadamente se encuentra escaso nivel tecnológico en materia de infraestructura y red, así como de propuestas pedagógico-curriculares que se encaminen a integrar las TIC para fortalecer la enseñanza y el aprendizaje. Aunque el eje de las tecnologías para la educación se ubique en un apartado del PEI, éstas no abarcan otra área además de informática y sistemas. Motivo que denota en primera instancia la necesidad de llevar a cabo un estudio que facilite la integración curricular de TIC, para el fortalecimiento de los aprendizajes en todas las áreas académicas.

Con el proceso de integración de TIC se tiene, entonces, que los estudiantes de grado once elaboran representaciones sociales que requieren determinarse para sus análisis y posteriores cambios, pues son significados que se crean del uso y la apropiación que no favorecen su propuesta para los planes curriculares de la institución. Es decir, que aunque en los proyectos educativos se encuentren estipuladas las TIC bajo marcos políticos y filosóficos, en el conocimiento del sentido común de los estudiantes se encuentra otra visión que demanda con urgencia resignificarse, puesto que de ello dependen las buenas prácticas en la enseñanza y el aprendizaje de las áreas.

¿Cuál es la percepción que tienen los estudiantes frente a los procesos de integración de TIC? ¿De qué manera influye en el estudiante el cambio en las prácticas llevadas a cabo en la escuela para la enseñanza? ¿Qué piensan los estudiantes en cuanto a las TIC como herramientas fortalecedoras del saber? Habría que indagar más allá para determinar tales percepciones en los estudiantes. La

teoría de las representaciones sociales se presta para dar respuesta a diversas preguntas en torno al uso y apropiación de TIC, sus consecuencias, y el modo de integrarse en las áreas del conocimiento.

Es función de cada docente hacer un buen uso de tecnologías que contribuyan a fortalecer las competencias en los estudiantes. Ahora, es de preguntarse cómo están percibiendo los alumnos la integración de TIC en sus aulas de clase, cómo se están relacionando con éstas, y cuál es el uso y la apropiación que se les está dando. Los estudiantes demuestran cantidad de reacciones en torno a estas tecnologías en su formación, y por ende, se hace necesaria una indagación profunda donde se puedan representar las formas que conllevan a acoplar las tecnologías a sus vidas. En conclusión, esta problemática que se presenta en los estudiantes de la Institución Educativa Colegio de San Simón, debe ser analizada más de fondo, de manera que aporte a la comunidad educativa en general, un encuadre de lo que pasa en sus estudiantes cuando se transforman las prácticas de enseñanza y aprendizaje en lengua castellana. Llevar a cabo un proceso de resignificación para cambiar el modo de ver los usos de tecnología en la educación, específicamente desde el grado once.

La interacción entre estudiantes y tecnología dentro de los ambientes de aprendizaje, permite avanzar en materia de investigación actualmente. Facilita el entendimiento a los docentes, directivos docentes, padres de familia, etc., de los modos de actuar de sus estudiantes y de percibir información respecto a nuevas prácticas en la enseñanza y el aprendizaje. Las TIC ligadas a la educación deben propiciar ambientes de convivencia para la formación de los individuos a nivel social y, por lo tanto, fortalecer su enseñanza en áreas como la lengua castellana. La pedagogía y la didáctica se ven expuestas a la innovación; sin embargo, no hay que dejar de lado la subjetividad del estudiante, porque propicia a su formación como ser, y establece diversos aspectos que aportan a sus relaciones cotidianas.

La pregunta general del proyecto que encamina a dar cumplimiento con los objetivos planteados es:

¿De qué manera propiciar la resignificación sobre el uso y la apropiación de tecnologías digitales en procesos de aprendizaje de lengua castellana a partir de las

representaciones sociales de los estudiantes de grado once en la Institución Educativa Colegio de San Simón de Ibagué?

3. OBJETIVOS

3.1. OBJETIVO GENERAL

Resignificar el uso y la apropiación de tecnologías digitales en procesos de aprendizaje de lengua castellana a partir de las representaciones sociales de los estudiantes de grado once de la Institución Educativa Colegio de San Simón.

3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Determinar las representaciones sociales de los estudiantes de grado once en torno al uso y apropiación de tecnologías digitales en lengua castellana.
- Desarrollar e integrar una estrategia de aprendizaje apoyada en tecnologías digitales en lengua castellana.
- Sistematizar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes apoyada en tecnologías digitales en lengua castellana.
- Propiciar una reflexión del profesor y de los estudiantes a partir de la experiencia de enseñanza y aprendizaje apoyada en tecnologías digitales en lengua castellana.

4. ANTECEDENTES

El estudio sobre uso y apropiación de tecnologías digitales trae a consolidar su marco de referencia bajo trabajos realizados con anterioridad, los cuales aportan a la construcción desde aspectos teóricos y metodológicos. Así mismo, a partir de elementos que permiten centrar la problemática en pro de generar reflexiones que contribuyan a los estudios que emanan por esta línea de tecnologías y educación. Este marco de antecedentes se estructura en cuatro apartados para los cuales se han seleccionado dos estudios en cada caso relacionados con la temática de TIC y representaciones sociales. Siendo así, se encuentra en primera instancia una aproximación a las tecnologías en los espacios académicos y de formación. Seguidamente, se abordan los usos de las TIC y los modos de llevar a apropiarlas en la educación. Posterior a esto, se retoman estudios relacionados al impacto de las tecnologías en la formación académica de los alumnos desde las representaciones sociales. Y finalmente, se establece el estado actual de representaciones y TIC.

4.1. LAS TIC COMO NUEVAS PROPUESTAS PARA UNA EDUCACIÓN FORMAL

Este primer acercamiento a los estudios realizados frente a la integración de TIC para la formación de los estudiantes, aborda desde dos investigaciones algunos referentes claves en cuanto al contenido de tecnologías para la educación, y su influencia en los procesos de enseñanza y aprendizaje. El primero es un artículo a manera de recorrido histórico por algunos trabajos realizados durante un determinado tiempo, y que incluye el uso de herramientas tecnológicas para la educación. El segundo es una tesis que denota los resultados favorables de la integración de TIC para la enseñanza y el aprendizaje de lengua castellana. De ambos se tomarán los aspectos más relevantes para incluirlos en el marco de antecedentes, de manera que sirvan como base para acoplar los propósitos de la investigación actual.

“Investigación de las TIC en la educación”, es el nombre que lleva el artículo publicado por la profesora María del Pilar Vidal en el año 2006. En éste se abordan

diferentes resultados de estudios relacionados con el ámbito de las tecnologías en la educación. El contenido se encuentra a manera de recorrido histórico, pues retoma algunos proyectos que se encaminaron a demostrar los aportes de la tecnología y su impacto en los campos de las ciencias y la investigación. La autora es española, y retoma en su artículo estudios nacionales e internacionales con el propósito de resaltar algunas problemáticas que surgen a raíz de la integración de TIC en los planteles educativos. Como también de centrar la atención de aquellos investigadores que inician su proceso por estas líneas de investigación. Elementos teóricos, metodológicos, de criterios y resultados, se incluyen en este recorrido para sustentar la influencia de las TIC en los espacios académicos e investigativos.

Como se trata de un recorrido histórico por algunos antecedentes en materia de tecnologías y educación, se incluyen en este apartado las reflexiones más congruentes que se hallaron, y que servirán como referentes para dar sostenimiento al presente estudio. En este recorrido, Vidal (2006) expone cómo el uso de Internet llegó a las aulas para cambiar la perspectiva de muchos educadores que temían innovar. Docentes a los que su posición inconsistente frente a la tecnología les impidió actualizar sus prácticas de enseñanza, y por ende, la renovación de una educación que desde un tiempo para acá exigía cambios. Con el estudio realizado se logró dar un vuelto a lo que se creía en principio con las TIC. La idea de reemplazo logró derribarse al mostrar una posibilidad de cambio favorable para las futuras generaciones de estudiantes.

“En concreto, Internet se ha ido convirtiendo en el espacio de investigación muy analizado como entorno y como medio en donde se pueden desarrollar procesos de enseñanza y aprendizaje” (p. 542). Es este espacio el que logró desarrollar nuevas formas de organización académica. Desde ahí la educación tomó otro rumbo; su paso hacia la innovación se dio en los cimientos de lo que muchos creían inoportuno para una buena formación. Era ahora deber del profesorado abordar la temática de Internet y efectuar el uso de la misma para su enseñanza en el aula.

La autora en su mismo recorrido restaura el hecho de que los docentes son, en primera medida, los agentes esenciales para lograr aprendizajes significativos. La alfabetización tecnológica fue tomando fuerza en la medida en que Internet aportaba

a la educación, pero requería aún de aquella figura guía para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje. La transformación de la educación inicia por el maestro; su campo de estudio debe estar enfocado hacia las necesidades del estudiante porque desde allí aporta a los nuevos modelos de enseñanza.

[...] los nuevos entornos de aprendizaje no dependen tanto del uso de las TIC en sí, sino más bien de la reorganización de la situación de aprendizaje y de la capacidad del profesor para utilizar la tecnología como soporte de los objetivos orientados a transformar las actividades de enseñanza tradicionales (Vidal, 2006, p. 542).

En el artículo de la profesora Vidal (2006) se construye aquella percepción del maestro desde los diversos estudios abordados. Investigaciones que iniciaron con esta temática de tecnologías y nuevas perspectivas educativas. Como tal, la mayoría de las metodologías van enfocadas en los aspectos cuantitativos, y llevan como objetivos la incorporación de herramientas tecnológicas para la formación de estudiantes en escuelas y colegios de España. Por tal razón, “se percibe la necesidad de llevar a cabo estudios más contextualizados y en profundidad a través de metodologías cualitativas como el estudio de caso y la investigación-acción” (p. 546). Estos antecedentes reflejan a grandes rasgos los pasos que llevaron a instaurar el uso de las TIC en las instituciones educativas. Cómo desde la investigación se ha logrado incidir sobre las nuevas estrategias didácticas y metodológicas, así como en los proyectos institucionales de cada centro educativo.

Siguiendo esta línea de renovación de prácticas de enseñanza y aprendizaje, se incluye en este apartado la muestra de resultados de una investigación realizada por el profesor Eudalber Moreno en el año 2009, la cual lleva como título *“El uso de las [TIC] en la enseñanza, producción y comprensión de textos narrativos en el grado sexto”*. Este documento señala el proceso llevado a cabo en la tesis por el profesor para llegar a las conclusiones de su estudio en donde las TIC se integraron al área de lengua castellana, fortaleciendo las competencias lectoras en el grado sexto de un colegio de Bogotá. En su trabajo se resume el procedimiento metodológico que utilizó para la integración de tecnologías al área. Su propósito era mostrar la experiencia realizada durante dicho proceso investigativo, dando a conocer la

influencia de las TIC en el fortalecimiento de las competencias lectoras; en este caso en la comprensión y producción de textos narrativos. Como aporte al marco de antecedentes, se tomará del estudio algunos aspectos de la metodología junto con las reflexiones que surgieron del proceso.

En principio, el profesor Moreno (2009) llegó a analizar el impacto de las tecnologías tanto en los estudiantes como en los docentes, ya que, como lo afirma el profesor, era necesario antes de integrar tecnología desarrollar estrategias que permitieran un fácil acceso, una apropiación arraigada sobre los buenos usos, y una actitud flexible al momento de dictar una clase.

Hay que prestar atención a la formación, buscando conseguir que todos los profesores y alumnos tengan un conocimiento general de las [TIC] y sus implicaciones sociales, éticas y jurídicas, así como una formación básica en las herramientas informáticas y de telecomunicaciones más usuales. Adicionalmente, los profesores deben tener una formación específica que les permita la integración de las tecnologías de la información en el aula (p. 10).

Los estudios han dado cuenta de la importancia de integrar las TIC en el ámbito académico, pero hay que tener en cuenta el contexto en el que se da la enseñanza y el aprendizaje, pues es importante realizar un análisis con anterioridad de manera que se efectúen buenas prácticas en el aula de clase en cuanto a uso y apropiación de tecnologías. Dentro de este estudio se puede observar estadísticamente el crecimiento de tecnologías en la educación colombiana, pues el profesor realiza un análisis del uso de las mismas en algunas instituciones educativas. Sin embargo, la poca utilización de herramientas por parte del profesorado es lo que ha obstaculizado el proceso de innovación educativa en el país. Esto se da en gran medida porque los docentes no se proponen renovar sus estrategias de enseñanza integrando tecnologías para el fortalecimiento del saber en las áreas del conocimiento.

Una justificación más junto con otras que pretenden mostrar la creciente necesidad de adoptar medidas que hagan que se generen propuestas

académicas desde las aulas para fortalecer e implementar el uso y manejo de las [TIC] con el fin de ampliar el marco de competencias básicas como las comunicativas, pero también profesionales e investigativas de la mano de la ciencia y la tecnología (Moreno, 2009, p. 17).

En el aspecto metodológico de la investigación, el profesor parte de un modelo exploratorio propiamente cualitativo en donde realiza observaciones de campo. Esto es, directamente en el contexto en que se desenvuelven los estudiantes, siendo estos activos y participantes en la transformación que se espera al integrar las TIC para mejorar sus procesos de comprensión y producción escrita. El profesor explora el entorno y en él los conocimientos previos que se tiene sobre el uso de tecnología en las clases. El diálogo con los estudiantes le permitió conocer de antemano las formas de comunicación, y el uso del lenguaje utilizado por éstos al referirse a cosas de la cotidianidad. Desde ahí logró una comprensión global de la situación comunicativa de los estudiantes para luego intervenir en la manera de producir textos escritos en la web. Ejercicio similar al del presente estudio en el cual se realizaron fichas de observación para determinar una aproximación al diagnóstico de la institución educativa y su problemática.

Durante el proceso, la comparación entre datos fue relevante de manera que facilitó un análisis respecto a cómo los estudiantes iban mejorando sus producciones escritas desde el uso de tecnologías digitales. Este modelo metodológico se adapta al estudio actual para observar la manera en que los estudiantes usan y apropian tecnologías, fortalecen sus procesos de aprendizaje del área, y resignifican su percepción frente al uso de TIC en la educación. Este antecedente aporta al estudio que se realiza en la medida en que se conocen datos previos, se integra tecnología al área, se propone una experiencia con TIC, se observa el progreso, y finalmente se reflexiona para culminar con la resignificación de uso y apropiación en los estudiantes de grado once.

El profesor Moreno (2006) concluye resaltando la necesidad de integrar curricularmente las TIC no sólo en el área de informática, ya que, en un principio se creía que las tecnologías para la educación habían sido desarrolladas

exclusivamente para las clases de sistemas. Se hace necesario, por tanto, integrar tecnologías en las demás áreas académicas como lengua castellana, por ejemplo. Las TIC aportan a toda forma de conocimiento, son el soporte para la educación actual que requieren ser integradas en las áreas académicas. En palabras propias:

Una vez analizada la información obtenida se llegó a la conclusión, en relación con los alcances de este ejercicio pedagógico e investigativo, sobre la necesidad de revisar los proyectos curriculares de las instituciones educativas de la educación media, con el propósito de involucrar el uso de las “[TIC]”, no sólo en el área de sistemas, sino también, en los espacios académicos, comprometidos con el aprendizaje y la enseñanza, especialmente en las asignaturas de español, como una manera de aprovechar el impacto de las nuevas tecnologías en los procesos académicos y en la vida de los estudiantes dentro del desarrollo de sus actividades en el aula escolar (p.6).

Todo un contexto de “tecnología educativa” conocido por medio de investigaciones como la presente. El docente tiene el deber de renovar las estrategias para la enseñanza y el aprendizaje. El arriesgarse a innovar es una vez más la opción para transformar la educación aún estancada en viejas prácticas de enseñanza repetitiva. Estos dos primeros escritos abren la brecha para analizar a fondo más estudios realizados frente a las tecnologías en educación, y su influencia en los procesos educativos.

4.2. DE LOS USOS A LA APROPIACIÓN

En este aparte se toma dos estudios para abordar el nivel de apropiación dado posteriormente al uso de una herramienta tecnológica. El primero es un proyecto de investigación cuyo propósito es mostrar los aportes en materia de integración de tecnología para el fortalecimiento de las competencias lectoras. El segundo es un seminario a manera de informe final en el cual se retoman planteamientos de autores respecto a la enseñanza con TIC en los procesos de lectoescritura. Por tanto, se sitúa los elementos más relevantes de ambos para el estudio actual de integración, uso y apropiación de TIC.

Se presenta el primer estudio llevado a cabo por docentes de una institución educativa en un corregimiento del departamento del Valle del Cauca. El proyecto lleva como título “*Uso de las TIC y las competencias lectoras*” (Garces; Muñoz; Ordoñez; Largo, 2010). En él, los docentes integran tecnología bajo estrategias mediadas para fortalecer los niveles de comprensión lectora en los estudiantes de secundaria. Su objetivo es enseñar desde las TIC para mejorar las habilidades que permiten la comprensión y la producción textual, el fomento hacia el hábito de la lectura, y el enriquecimiento de la expresión oral y escrita. Su estructura se encuentra dividida por segmentos en donde se presenta una introducción al estudio, un marco conceptual y de contexto institucional, los objetivos, la metodología desde los procedimientos de planeación, ejecución y sistematización, así como los resultados y las conclusiones.

Cabe resaltar, que la institución en donde se realizó el proyecto se encuentra ubicada en zona rural, por ende, sus estudiantes son de bajos recursos y no cuentan con la tecnología adecuada para un aprendizaje mediado. Más que un proyecto de integración tecnológica, es un referente de cómo las TIC asisten a los procesos de enseñanza y aprendizaje. El trayecto a seguir metodológicamente partió de una innovación didáctica al orientar las clases por medio de dispositivos electrónicos como el vídeo proyector. En las clases se proyectaron textos, vídeos, talleres y actividades como también todo tipo de información requerida para la enseñanza. Ajustadas plenamente a los contenidos temáticos del área, en este caso lengua castellana, las tecnologías se fueron integrando a las aulas donde antes se creía nula una educación acogida a los medios tecnológicos.

Para tomar las TIC como herramientas educativas para la formación del estudiante, los docentes acuden a tres ejes temáticos necesarios para enseñar en dicha institución. Se trata de un primer núcleo orientado hacia la preservación del medio ambiente, y la concientización sobre el mal uso del recurso hídrico. Un segundo dedicado al proyecto que llaman “Tejedores de historias”, en éste se reconstruyen hechos a manera de historia desde fotografías e imágenes antiguas de sujetos y objetos que existieron en alguna época. Por último, un tercer núcleo apuntado hacia la tradición oral, mitos y leyendas vistas y reconstruidas con la finalidad de goce desde el reconocimiento de la cultura. Son los ejes enseñados por medio de las TIC

para enriquecer el aprendizaje de los estudiantes. Es la manera cómo cambia el sentido de ver la educación, porque enseñar con tecnologías facilita los modos de comprender los contenidos necesarios y básicos para cada grado, así como de las herramientas tecnológicas utilizadas (Garces; Muñoz; Ordoñez; Largo, 2010).

De las estrategias didácticas se resalta aquella de crear carpetas en Internet y guardar la información vista durante las clases a manera de portafolio, pues este ejercicio fue novedoso e interesante para los estudiantes. Esta idea de crear un portafolio de evidencias en Internet con el trabajo que se realice, se retoma en el estudio actual desde la creación de un blog personal en el que se incluyan actividades a resolver, formatos de imágenes, creaciones, reflexiones y demás, de manera que se evidencie todo el proceso de apropiación de saberes y herramientas tecnológicas. Siguiendo con el proyecto, un cronograma con las actividades a desarrollar durante el año escolar, y el apoyo de programas *software* para la ejecución de los talleres, fueron parte del proceso de integración y educación digital que llevaron a cabo los docentes.

Con el propósito de cumplir con los objetivos, se pudieron crear espacios estratégicos para incentivar a la lectura de textos y al uso de la hipermedia en los estudiantes de dicha institución. De un uso de TIC se pasó a la apropiación de las mismas. Esto gracias a la integración de estrategias acordes a los intereses y necesidades de los estudiantes, pues apropiarse de la tecnología implica desarrollar nuevas estrategias y formas de aprehender el conocimiento. Las competencias lectoras se fortalecieron en la medida en que los estudiantes recurrieron a las herramientas audiovisuales junto con el hipertexto como nueva forma de lectura virtual. Estudiantes que usaron y se apropiaron de la tecnología no sólo para su formación cognitiva, sino también socio-afectiva en entornos académicos, sociales, culturales, etc. Una transformación más para la educación del siglo; el cambiar las perspectivas con las que se enseña y se aprende para permitir los avances en materia de TIC, así como hacia nuevos modos de interpretar la sociedad de la información y el conocimiento (Garces; Muñoz; Ordoñez; Largo, 2010).

Como segundo trabajo aparece un seminario a manera de informe final sobre el modo en que deben orientarse las prácticas pedagógicas y didácticas con TIC. Es

un estudio llevado a cabo por el profesor Gustavo Rojas (2011) en el Instituto Nacional de Formación Docente (INFOD) en Argentina. Lleva como título “*Seminario: enseñar con TIC Lectura y Escritura Académicas*”. Son los resultados de una investigación en la cual se le dio prioridad al impacto de las tecnologías en la educación, para aportar algunas consideraciones en cuanto al modo de uso y apropiación. Inicialmente se encuentra un apartado de introducción y justificación de la propuesta, un marco de referencia en el que incluye voces de otros autores frente a la temática de tecnologías, y finalmente la apertura a los aspectos metodológicos que llevaron a la intervención didáctica y sus reflexiones. Es por esto que a lo largo del trabajo se encuentra, a manera de subtítulos, aportes que dirigen a reorientar las prácticas de enseñanza y aprendizaje con TIC en las escuelas. Se toman, por tanto, aquellas reflexiones más relevantes para aportar al estado actual de la investigación.

En relación al estudio sobre representaciones sociales y TIC, este seminario plantea la reestructuración de los planes curriculares de la institución y sus áreas, así como de las estrategias didácticas que realiza el docente para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje. Se hace un llamado a reorganizar las planeaciones que efectúa el docente, al igual que prestar atención a páginas y plataformas educativas que incorporan a las aulas todo tipo de información para la educación de los estudiantes (Rojas, 2011). En el seminario se hallan parámetros a tener en cuenta a la hora de enseñar un contenido, así como algunos puntos a analizar sobre la manera en que influyen las tecnologías directamente sobre los procesos de lectura y escritura.

El estudio se centra en los modos de tratar la información que deambula por la web, para organizarla de modo que en los procesos de enseñanza y aprendizaje se integren las TIC desde estrategias que orienten a la construcción de conocimiento. También a la creación de nuevos espacios para la socialización, como la crítica a problemas reales de la cotidianidad. La lectura y la escritura académicas son los ejes por primacía dentro del trabajo, pues estos se analizan durante el cambio en la pedagogía de los docentes que enseñan con tecnología. Infiere al respecto el profesor Rojas (2011): “en definitiva, el desarrollo y la extensión de las TIC han modificado sustancialmente nuestra percepción de la realidad y, como consecuencia de ello, nuestras costumbres y trayectorias de vida” (p. 2). Las tecnologías han

permitido construir nuevos entornos en cuyo interior transitan actores que expresan constantemente su manera de ver el mundo. Son nuevos escenarios para la interacción, y por ende, la comunicación entre sociedades y culturas que comparten experiencias y situaciones en común.

Los docentes recurren a páginas en Internet para seleccionar información respecto a un contenido; sin embargo, se encuentran con miles de resultados con los cuales no todo resulta verídico para la enseñanza. En esta medida, los centros de innovación se hallan elaborando plataformas interactivas acordes a los aprendizajes que deben poseer los estudiantes. Siendo un soporte para las prácticas de enseñanza y aprendizaje los objetos virtuales en ciertas áreas académicas. Contrastando con el estudio de representaciones sociales y TIC, se emplea igualmente plataformas interactivas u objetos de aprendizaje (OA) sobre procesos de enseñanza de lengua castellana. Así, el propósito recae sobre la necesidad de transformar las percepciones de los estudiantes frente al uso y apropiación de TIC.

El fortalecimiento de los procesos de lectura va ligado a los de la escritura a través de las tecnologías para la educación. Esto quiere decir, que al iniciar con las actividades utilizando TIC los estudiantes mejoran su nivel de lectura en tanto buscan información y la codifican para luego realizar ejercicios de producción escrita (Rojas, 2011). Ejercicios para argumentar, justificar, fundamentar, permiten al estudiante efectuar lecturas, y poner en funcionamiento sus habilidades para lograr redactar textos escritos que den cuenta de sus niveles de competencia.

En la construcción de nuevos ambientes de aprendizaje, ante todo, hay que “tener en cuenta que estos sujetos se aproximan a lo digital construyendo comunidades virtuales y diversas, comunicándose mediante nuevos géneros discursivos, multimodales, hipertextuales y autodirigidos” (Rojas, 2011, p. 25). Es así como el uso y la apropiación de TIC da cuenta de lo relevante que es contribuir a la enseñanza desde un contexto de tecnologías. El trabajo contribuye a la renovación de las prácticas de enseñanza y aprendizaje, y supone seguir educando bajo estas herramientas teniendo en cuenta algunos aspectos para no decaer la formación de los estudiantes. Es un aporte más a los estudios de integración de TIC para la educación del siglo XXI.

4.3. LAS REPRESENTACIONES SOCIALES DESDE EL IMPACTO DE LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Este apartado retoma dos estudios específicamente para relacionar aquellos aspectos en materia de representaciones sociales y TIC. Como lo indica el título, el foco está en determinar los alcances que ha tenido el estudio de las representaciones sociales luego del impacto de la tecnología. Es decir, cuál es el aporte de dicho estudio a las prácticas de enseñanza y aprendizaje en la escuela, y por qué la necesidad de enfocarlo para la educación mediada con tecnologías. Por tanto, el primer trabajo es un artículo en donde se relaciona la tecnología y las representaciones como nuevos escenarios para la investigación en humanidades. El segundo, es igualmente un artículo pero que se centra en las reflexiones críticas del quehacer educativo bajo la influencia de las TIC, desde las representaciones sociales de estudiantes en formación docente.

“Nuevas tecnologías y construcción de representaciones sociales” es el título que lleva el artículo de los profesores Carlos Alberto Martínez y Guido Germán Hurtado (2003). Se construye en el marco de un proyecto de investigación sobre tecnología y sociedad desarrollado desde la Corporación Universitaria Autónoma de Occidente. Este estudio abarca algunas definiciones frente al concepto de representación social, y su incidencia sobre los procesos educativos en el área de humanidades. Varias reflexiones se denotan a lo largo del artículo con las cuales se plantea una estrecha relación entre los estudios sociales y psicológicos frente a las tecnologías. Por tal razón, dichas reflexiones vendrán a tomarse como fuentes para el estudio actual en materia de representaciones y TIC.

En la educación, el impacto de las tecnologías para la formación de los estudiantes ha generado nuevas posibilidades de estudio (Martínez; Hurtado, 2003). El observar de cerca las acciones, conductas, y luego conocer las posturas e ideas de los estudiantes respecto a las TIC, resulta un hecho realmente interesante de tratar para determinar la influencia de éstas sobre el pensar y el sentir de los alumnos. Cómo es el encuentro con las tecnologías, lo que piensan acerca de sus usos, lo que dejan para sus vidas, y la forma en que impactan sobre la vida académica y personal, son

modos de comprender al estudiante en relación a las prácticas de enseñanza y aprendizaje en la escuela.

En materia de aprendizaje, los estudiantes construyen una imagen de las tecnologías al momento de hacer contacto directo con ellas. Ahí se ven involucrados procesos que reflejan los modos de apropiarse de las TIC para el continuo aprendizaje; sin embargo, dichas tecnologías “son integradas socialmente mediante representaciones, que se construyen sobre todo a través de los medios de comunicación y de los modos de intercambio comunicativo que realizan los sujetos sociales” (Martínez; Hurtado, 2003, p. 24). El impacto de éstas sobre los estudiantes recrea actitudes y conocimientos que van transmitidos de discurso a discurso en las aulas de clase. No obstante, la mayoría de veces se generan percepciones que no van acordes a los objetivos mismos de las tecnologías para la educación, pues supone la idea de que son herramientas más para el entretenimiento que para la educación misma.

Las TIC han dado su impacto sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje. El deber es profundizar en los modos de uso y apropiación de las tecnologías en los estudiantes, las relaciones cotidianas bajo la influencia de éstas, y el modo de operar sobre los actos, hábitos y costumbres escolares. “En consecuencia, se generan tendencias a compartir estereotipos que privilegian una determinada visión del entorno social” (Martínez; Hurtado, 2003, p. 26). Dicha visión en los estudiantes permite develar la buena o mala práctica por parte del docente al momento de enseñar, pues se tiene información respecto a las estrategias que emplea para abordar un contenido. Lo que construyen los estudiantes en su imaginario social respecto a las TIC en la educación, es visible desde sus representaciones cuando se determinan con el propósito de transformarlas.

El docente como orientador de prácticas de enseñanza y aprendizaje, debe pensar siempre en construir espacios de socialización que den cuenta de la necesidad de reflexionar de manera crítica sobre lo que acontece en la realidad de sus estudiantes. Las tecnologías no están ahí simplemente para usarlas, los docentes tienen que generar estrategias para que se logre la discusión en el aula frente a su influencia y modos indebidos de uso. Que se planteen problemáticas donde se

llegue a posibles soluciones con argumentos y posturas críticas, partiendo, por supuesto, del contexto real en que se encuentra la comunidad educativa. Todos

Necesitan participar de procesos educativos y sociales que les permitan evitar el exceso manifiesto en las prácticas desbordadas o el rechazo injustificado, de manera que se construyan representaciones apropiadas, con el efecto consecuente en acciones más equilibradas, que al tiempo estimulen la exploración (así como el uso) de posibilidades y riesgos implícitos en esas tecnologías (Martínez; Hurtado, 2003, p. 27).

En el aspecto metodológico del estudio, se determinan las representaciones de un grupo de estudiantes de la corporación universitaria frente al impacto de las tecnologías en sus vidas académicas y cotidianas. El propósito es analizar las formas en que los estudiantes construyen imaginarios alrededor de las TIC. Además, la manera en que éstas influyen sobre las prácticas educativas en la universidad. Estudiar las representaciones sociales permite regular aspectos negativos en cuanto a la enseñanza y el aprendizaje mediados, ya que, se puede llevar a cabo un proceso de transformación o resignificación en pro de que los estudiantes comprendan la necesidad de usar y apropiarse de la tecnología. Es deber del docente conocer las necesidades de los estudiantes para determinar el nivel y las capacidades que presentan cuando utilizan tecnología, bien sea en un ámbito escolar o fuera de ella.

Esto indica que la incorporación de la tecnología no es asunto solamente de educación o disponibilidad, sino de construcción social de representaciones que permitan valorar apropiadamente su importancia y motivar el esfuerzo que requiere su introducción dentro de las prácticas más cotidianas (Martínez; Hurtado, 2003, p. 24).

Antes de integrar tecnología a las prácticas de enseñanza y aprendizaje hay que llevar a cabo un proceso de reconocimiento de pre-saberes, puesto que son informaciones que le permiten al docente generar estrategias afines a los intereses, gustos y expectativas de los estudiantes. Las representaciones sociales facilitan tal

comprensión para incidir en los modos de enseñar y aprender desde las TIC un contenido temático determinado.

Para lograr conocer dichas representaciones en los estudiantes universitarios, los docentes del estudio recurrieron a la técnica de grupos de discusión. En éste pudieron entablar conversaciones en torno a cuatro aspectos que reflejarían cierta realidad de las tecnologías: un primero relacionado a los usos que les dan en materia social; otro a las consideraciones estéticas de dichas tecnologías; un tercer a las orientaciones éticas; y por último a los aspectos políticos de la influencia de las mismas. Información que se desvela a través de los discursos entre estudiantes participantes. Como resultado se obtienen las representaciones de lo tecnológico frente a lo estético, hay mayor relevancia en lo moderno, en la actualización constante de dispositivos electrónicos.

Hay más fuerza en lo dinámico, lo atractivo, los juegos y la navegación en web. El chat resulta ser el espacio en donde las interacciones humanas ocurren. Se hace más fácil la lectura de imagen que de texto; cuenta más ver vídeos que leer un documento. Son múltiples las representaciones que derivan de los estudiantes universitarios partícipes del proyecto. Surge la necesidad de estudiarlas, analizarlas, comprenderlas. “De ahí que la construcción de representaciones pertinentes alrededor de las NTIC sea un reto educativo y a la vez una necesidad social para mediar la avalancha de inevitables transformaciones que están produciendo” (Martínez; Hurtado, 2003, p. 24). Si se quiere una educación integral apoyada en tecnologías digitales, es necesario el estudio de las representaciones sociales, porque allí recrean los estudiantes la manera en que impactan en sus vidas, la forma en que trascienden los modos de actuar frente a problemáticas sociales, la transformación socio-cultural de hábitos construidos en un principio desde la academia, la renovación de la escuela clásica a la contemporánea, lo novedoso, lo actualizado, etc.

Siguiendo esta línea se encuentra un trabajo centrado en la apropiación de tecnologías en estudiantes universitarios de profesión docente. Investigación realizada en un centro de formación de la ciudad de Olavarría en Buenos Aires, Argentina, por los profesores María Belén Fernández y Jorge Arabito. El objetivo es

conocer las representaciones sociales de un grupo selecto de estudiantes en formación docente sobre la relación TIC-Educación; estudiar los estereotipos, imágenes y conocimientos que construyen los futuros docentes en relación al uso y apropiación de TIC para su desempeño y el de sus alumnos. De ahí que el artículo a abordar como segundo estudio en este apartado lleve por nombre: *“TIC y educación: acerca de las representaciones de los estudiantes de formación docente”* (2008). El aporte al estudio sobre representaciones y TIC será significativo, en la medida en que comparten situaciones similares frente al modo de comprender aspectos relacionados a lo subjetivo, a lo que se reelabora en la mente, y al conocimiento socialmente elaborado por los estudiantes respecto al uso y apropiación de tecnologías. De aquí se tomarán aspectos relevantes en lo metodológico del trabajo.

El estudio adopta un enfoque cualitativo. De entrevistas grupales se busca determinar aspectos relacionados a lo cognitivo, afectivo y motivacional de los estudiantes frente a la enseñanza con TIC. Proceso que conlleva a establecer de antemano los usos y modos de apropiación de las tecnologías en los futuros docentes, así como las percepciones que se reflejan del resultado del análisis correspondiente. Se parte de un contexto en el cual el acceso a la tecnología es escaso dentro de las aulas, por lo que el estudiantado acude a ambientes extraescolares para la utilización de computadores con acceso a Internet. Paralelamente al estudio sobre representaciones en estudiantes de grado once, sí se cuenta con ambientes propicios para enseñar y aprender con TIC; sin embargo, es el profesorado quien no acude a renovar sus prácticas implementando estrategias apoyadas en tecnologías para una buena formación académica y personal en los estudiantes.

Las representaciones de los futuros docentes se determinaron de las entrevistas y los diálogos que partieron del uso de TIC. Varios apuntan a la idea de que el acceso a la información facilita muchas cosas, pero por más que haya contenido seleccionado como bibliografías sus estudiantes prefieren los juegos y sitios web alternos a lo que se debería llevar a cabo durante la clase. La información consultada por la web por parte de los estudiantes es desproporcional según un docente en formación, porque se limitan a bajar todo tal cual de Internet y a copiarlo sin llevar a cabo ninguna estrategia para codificarla. Las competencias que deberían

verse potenciadas con la tecnología quedan débiles, pues de acuerdo a los docentes, los estudiantes no muestran interés por consultar, leer, interpretar, y realizar ejercicios propios para la enseñanza y la mejora de sus prácticas de lectoescritura (Fernández y Arabito, 2008:27).

De acuerdo a las representaciones de los estudiantes en formación docente, los vídeos, las imágenes, las redes sociales y el chat, son siempre las fuentes a las que acuden los alumnos para su distracción, o bien, porque el contenido de la clase no les parece pertinente o les aburre la metodología del profesor. En el estudio actual se tiene en cuenta estas representaciones de los educadores en formación, pues así se incide sobre nuevas estrategias para integrar tales medios con propósitos académicos. Es decir, que plataformas como *Facebook* logren tener un fin educativo, de manera que se comparta información por medio de grupos, y se opine respecto a la temática que se esté abordando. Es un proceso de renovación constante de las prácticas de enseñanza y aprendizaje. Hay que conocer lo que piensan los estudiantes frente a la tecnología, sus usos y preferencias, para lograr introducir aquellos aspectos que sean de aporte hacia un aprendizaje significativo, permitiendo articular la vida académica con la social para crear en los estudiantes el eje motivador para una educación integral.

En general, los alcances y limitaciones que ofrecen las TIC como instrumento alternativo de enseñanza en el aula, son vagamente objetivados por los futuros docentes. Si bien en general están predispuestos al uso de las tecnologías audiovisuales, *no logran imaginar las modalidades de incorporación de la computadora o la web*, más allá de sus usos domiciliarios u otros espacios extraescolares. [...] para algunos estudiantes las TIC podrían ser incorporadas productivamente a la enseñanza de la lengua en edades no tan tempranas, por ejemplo, en la adolescencia de los 17 o 18 años, cuando el alumno haya ya adquirido otras competencias comunicativas más básicas durante el proceso de educación formal (Fernández y Arabito, 2008, p.43).

En este punto se mencionan dos aspectos relevantes en lo abordado hasta el momento. Por un lado, el estudio sobre representaciones de estudiantes en formación docente arroja interesantes resultados, dando a conocer las imágenes que recrean al momento de ver las TIC como herramientas fortalecedoras de la enseñanza. Los futuros docentes cuentan con las competencias requeridas para una educación mediada; sin embargo, hace falta más introducción al tema de la desorientación por parte de los estudiantes en la web. Tal ‘desconcentración’ durante la enseñanza en el aula debe ser un punto a estudiar en el profesorado a futuro, puesto que no se puede generar procesos de pensamiento bajo tales circunstancias.

Por otro lado, la importancia de integrar las TIC en la educación secundaria. Si bien, en el estudio abordado se hacía hincapié en los grados o niveles académicos en los cuales era preferible enseñar con tecnología, los futuros docentes afirman que la influencia de las TIC en la educación se da a mayor escala en grados superiores. Esto debido a que los jóvenes presentan más apropiación al uso de tecnologías y su nivel de competencia en las mismas es superior, por lo que se logra crear un ambiente de aprendizaje que da cuenta de las necesidades reales de los estudiantes dentro de su contexto.

Estos trabajos son una introducción a los estudios en materia de subjetividad para el beneficio de los alumnos. Conocer lo que piensan y la manera en que actúan, permite reorganizar las prácticas pedagógicas en pro de una educación integral y dispuesta a fortalecerse constantemente en un contexto de tecnologías. Las planeaciones de clase que realice el docente deben emplear estrategias acordes a los intereses y gustos de los estudiantes, puesto que así se incentiva a la construcción de conocimiento desde el uso y la apropiación de TIC. Formar para la vida debe ser siempre el propósito de los educadores, enriqueciendo las prácticas con las que se llevan a cabo los procesos de enseñanza-aprendizaje.

4.4. TIC Y REPRESENTACIONES SOCIALES EN LA EDUCACIÓN ACTUAL

Llegando a estudios más afines que dan cuenta de la relación entre representaciones y tecnologías, este aparte toma dos estudios en los que se

exponen aquellos elementos contundentes en materia de TIC, y su influencia sobre las representaciones que afloran en los ambientes educativos. El primer trabajo resalta la función de las tecnologías en la construcción de significados sobre estudiantes universitarios en la ciudad de Buenos Aires, Argentina. El segundo enfatiza en el impacto de las TIC en la formación de estudiantes de secundaria a partir de un programa de Gobierno para estudiar sus representaciones sociales.

“Representaciones y modo de uso de nuevas tecnologías de información y comunicación entre estudiantes universitarios de Buenos Aires, Argentina” es el nombre que lleva el artículo a retomar en este primer apartado para profundizar en lo relativo a las representaciones y uso de TIC. Dicho documento es elaborado a partir de una investigación por los profesores Patricia Durand, Enrique Bombelli, Guillermo Barberis y Silva Bouzón en el 2009. En éste se contempla la posibilidad de estudiar las representaciones de un grupo de estudiantes sobre el modo de usar Internet dentro y fuera de las aulas; es decir, en el ámbito académico y social de los universitarios. De ahí que la problemática planteada sea la necesidad de conocer lo que al respecto recrean los estudiantes sobre el uso de tecnología en sus vidas. Es el eje del cual el estudio parte para determinar el uso de Internet, y la manera de interpretar la realidad de los estudiantes. Por tanto, se tomarán algunas relevancias en metodología y reflexiones de este estudio.

En el marco de la metodología se acude a lo cualitativo como enfoque para analizar la información recolectada a través de entrevistas y cuestionarios. Ambas técnicas de recolección se aplican para todos los estudiantes de tres programas de pregrado. Lo novedoso en este estudio fue utilizar el *chat* como herramienta para la realización de algunas entrevistas; las otras fueron realizadas presencialmente. Siendo Internet el eje primario del estudio en la Universidad de Buenos Aires, se logra incidir sobre las primeras experiencias de los estudiantes con éste, el uso que le dan cotidianamente, y las percepciones que se crean respecto a las tecnologías.

Luego de analizada la información respectiva, se llega a conclusiones contundentes para estudios que se siguen realizando en materia de tecnología y educación. Como primer resultado se tiene, que la mayoría de estudiantes utilizan Internet para la búsqueda de información y la comunicación por correos electrónicos y *chat*. Como

usos recreativos aparece la música y los vídeos. En última instancia están los juegos en red. Son un primer aporte al estudio de las representaciones entre los universitarios. Cabe resaltar, que gradualmente se analizaron por género, edad, programa cursado, eventual uso de Internet, lugar habitual de conexión, entre otros aspectos que condujeron a tales resultados. Sobre esto puede emerger un análisis a profundidad respecto a la manera en que los estudiantes acuden a la web para realizar sus deberes académicos y sociales. Es necesario estudiar tales usos debido a la gran influencia que existe en las sociedades para acceder al ciberespacio. Investigar sobre dichas representaciones aporta a la sociedad actual, y en ella a estudiantes de todas las edades que ven a la tecnología su mejor aliada.

Se percibe a Internet como una totalidad, un espacio donde está todo y además donde ese todo es accesible. Lo uso para todo, Está todo en Internet, Está todo al alcance, Lo encontrás muy fácil, Se hace muy sencillo. También como totalidad en el tiempo; se percibe como si fuera posible estar todo el tiempo conectado, todo el tiempo on line (Durand; Bombelli; Barberis; Bouzón, 2009, p. 14).

Es una conclusión evidente que prima en el estudio abordado; la finalidad de Internet en los jóvenes universitarios. ¿Qué le espera a la educación mediada con TIC si no conoce de ante mano los usos que dan los estudiantes a las mismas? Incógnita que surge a partir de este estudio, y que evidencia la necesidad de estudiar las representaciones sociales en estudiantes de todos los niveles, en especial de grados superiores, quienes cuentan con un nivel mayor de apropiación de tecnologías. Deber indudablemente del docente como agente contribuyente a la transformación social. Es así como se concibe a Internet entre los estudiantes universitarios del estudio; analizando sus representaciones para incidir sobre su enseñanza.

El uso apropiado o inapropiado del mismo corresponde a las necesidades del estudiante en su búsqueda incesante de información. De ahí que la función del docente sea de acompañante para no decaer en pesquisas inválidas y sitios no correspondidos. Resolver dudas frente a los usos por parte de los estudiantes. La educación se transforma de la mano del educador y el educando, ambos son

agentes primordiales en la utilización de tecnologías para sus vidas no solamente académicas sino sociales y culturales (Durand; Bombelli; Barberis; Bouzón, 2009).

¿Qué aportes pueden ofrecer aquellos dispositivos electrónicos vinculados a oficios académicos directamente por programas del estado? Si bien es sabido, actualmente en algunos países se llevan a cabo programas de Gobierno en el cual la integración de las TIC en las escuelas se suma a la entrega de dispositivos electrónicos como las *Tablet* o tabletas, con las que se busca que los estudiantes hagan buen uso de ellas para fortalecer su enseñanza. Colombia no es la excepción, pues en algunas regiones se ha hecho entrega de miles de tabletas para los estudiantes de bajos recursos. En éstas aparecen herramientas para que niños, niñas y jóvenes hagan un uso adecuado para una enseñanza con TIC; sin embargo, poco se sabe sobre qué tanto aporta una tableta o cualquier *software* a los procesos de enseñanza-aprendizaje en las escuelas.

Justamente aparece el segundo estudio realizado en la Universidad Nacional de Misiones en Argentina titulado “Representaciones sociales de estudiantes secundarios sobre el proceso de inclusión digital a partir de la implementación del Programa Conectar Igualdad” (2013). En éste se espera conocer las opiniones, actitudes, posturas de los estudiantes sobre la educación con tecnologías, a partir del programa realizado por el Estado de Argentina (PCI) en donde se hace entrega de *netbooks* a dichos estudiantes. A manera de artículo el estudio abarca inicialmente la introducción al trabajo, luego el planteamiento del problema y el marco de referencias, seguidamente la metodología, y finalmente el informe final y las conclusiones. Aquí se retoman algunas consideraciones en cuestiones metodológicas y de reflexiones para el estudio actual.

En este sentido, es que se pretende indagar y analizar el modo de apropiación y el sentido que le dan los estudiantes a los equipos informáticos (*netbooks*) otorgados por el PCI; y conocer las experiencias y opiniones de los estudiantes acerca de la incorporación de TIC en la educación formal (Bogado, 2013, p. 28).

Es una primicia a nuevas formas de comprender la educación mediada, porque las representaciones sociales aportan elementos para determinar posturas, creencias y conocimientos comunes en los estudiantes. Se hace necesario conocer no sólo por parte del docente lo que se genera en el pensamiento del estudiante, sino de toda la comunidad educativa en general. Las tecnologías habitan en la cotidianidad de las personas, y son herramientas asistidas para la información y la comunicación.

El proceso metodológico empleado para analizar las representaciones es igualmente tomado en el estudio actual. Lo cualitativo por su flexibilidad permite acceder a las estructuras que elaboran los agentes en sus significados propios; llegar al núcleo central de las representaciones, y conocer lo que allí elaboran los estudiantes para dar solución a diversas problemáticas. La información es recolectada a través de entrevistas semi estructuradas, y bajo técnicas como la de grupo focal y análisis de contenido.

En el proceso de recolección de información se determinaron tres dimensiones a analizar: la implementación del PCI en la escuela, el uso de las netbooks, y el significado del PCI para los estudiantes. Tres aspectos con los cuales se enmarca el estudio para llegar a las representaciones que recrean los jóvenes secundarios en su formación con TIC. Dichas dimensiones las analizó la autora a partir de los elementos que configuran las representaciones sociales; es decir, lo que plantea Moscovici (1979) en cuanto a la información, la actitud y el campo de representación. Tales dimensiones se incluyen en el estudio actual tomando los procesos de integración, uso de tecnologías, y su significado en los estudiantes de grado once. El proceso de análisis es similar en tanto se plantean los ejes y se estudian a partir de la información recolectada de las entrevistas.

Un primer resultado comprueba la finalidad de los medios de comunicación, quienes se encargan de informar a la sociedad sobre los acontecimientos que surgen en el diario vivir de la ciudadanía. Pues bien, la noticia sobre la entrega de netbooks por parte del Gobierno de Argentina fue difusa para algunos estudiantes. Se niega haber escuchado sobre el programa, y hay escepticismo en cuanto a su veracidad. Emociones, dudas, diversas expectativas reflejan los estudiantes en un primer caso. Igualmente en el uso por parte de los estudiantes quienes determinan el interés a

realizar ejercicios, elaborar diapositivas, ingresar a bibliotecas virtuales, desarrollar tareas en plataformas educativas, etc. Hay mayor uso en lo habitual y de extra clase. Resaltan lo bueno de las netbooks, y proponen su utilización a menudo en todas las demás áreas.

El poseer una herramienta como las netbooks facilita los modos de aprender de los estudiantes (Bogado, 2013). Algunos comentarios en la entrevista permiten reflejar la apropiación de los estudiantes frente a las tecnologías. El modo de verlas para fortalecer sus procesos de aprendizaje es significativo, saben que el fácil acceso a la información enriquece el conocimiento y el vocabulario. Además, incide en el rendimiento académico e interactivamente se aprende dependiendo lo usual o inusual que los estudiantes den a la misma.

La información y la comunicación deben ser accesibles a todo público, por tanto, la educación con TIC debe ser incluyente, abierta a las diversidades ideológicas y culturales. Conocer a través de las representaciones sociales de los estudiantes lo que piensan acerca de las TIC, si verdaderamente afecta su proceso de aprendizaje o lo enriquece. Lo que en la conciencia colectiva e individual se recrea en relación a la educación que esperan; la imagen que presentan de la educación mediada. Estas y otras representaciones hacen parte del resultado de un método propicio y un análisis riguroso. Un proceso que facilite llegar al núcleo central para poder determinar los usos, comprender los significados, los pensamientos y los sentidos que los estudiantes le atribuyen a las tecnologías en pro de resignificarlas en beneficio de la educación.

4.5. CONCLUSIONES

Partiendo de la necesidad de seguir implementando estrategias didácticas con TIC para la formación de los estudiantes, se traza un primer eje encaminado hacia la renovación de las prácticas de enseñanza y aprendizaje que se ejecutan actualmente en algunas instituciones educativas. Las TIC han facilitado el trascender de una educación estandarizada por prácticas tradicionales de enseñanza repetitiva. La era de tecnologías ocupó los espacios de interacción humana, enriqueciendo el conocimiento a partir de la información que circula y la rápida difusión de los

mensajes; es decir, de la comunicación que se lleva a cabo cotidianamente entre los individuos y los medios masivos. La educación actual exige cambios, por tanto, es deber de la comunidad educativa permitir la transformación de la misma creando escenarios propicios para una enseñanza contextualizada. Esto quiere decir, que la innovación no va sólo por parte del docente, además de los estudiantes, los directivos y padres de familia tienen la responsabilidad de actuar frente a los acontecimientos que emergen de una cultura mediada. La transformación social, y en este caso educativa, se da progresivamente.

De esta manera, un primer conglomerado de estudios en materia de “tecnología educativa”, comprueba la facilidad de educar con TIC dentro y fuera de las aulas, lo enriquecedor de la enseñanza para los estudiantes nativos de las tecnologías, y los cambios a los que se somete la estructura educativa vista desde tiempos ajenos. Se resalta la buena implementación de herramientas en la formación de niños, niñas y jóvenes, así como sus resultados que dan premisa del deber de la educación de renovar las prácticas con las que actualmente se sigue educando.

Conociendo de antemano los beneficios que trae consigo las TIC para la educación actual, se recurre a analizar más de cerca aquel impacto sobre la vida académica y social de los alumnos. Esto es, determinar los usos que dan a las tecnologías, y estudiar las representaciones que reflejan los mismos respecto a dicho uso; lo que piensan, creen, la forma en que se construye el imaginario social, las acciones, los hábitos, en fin, estudiar al alumno como sujeto social para incidir en los modos de aprender en la academia. Comprobar si en realidad sí se origina cambios en la enseñanza ejercida desde las TIC, y de qué manera se producen tales cambios.

Es aportarle a la educación y la sociedad al mismo tiempo, pues las representaciones sociales ceden a investigar sobre fenómenos inmersos en las culturas, y entrelazar ambos conceptos (sociedad y cultura) para proporcionar las modificaciones que se requieran. Las tecnologías de la información y la comunicación son el fenómeno por el cual se acude a indagar sobre los modos de pensar y actuar de las personas en el diario vivir. La educación es el escenario por primacía para la transformación social, por consiguiente, es allí donde se deben ejecutar herramientas para proveer dicha evolución.

Los antecedentes en materia de representación y TIC reflejan un avance más en investigación educativa. Conocer subjetivamente lo que pasa con el estudiantado en un contexto de tecnologías y comunicaciones, pensar en una educación ajustada a sus necesidades, y comprometerse al cambio socio-cultural del siglo XXI, son muestras de lo inevitable que resulta llevar a cabo un estudio sobre la enseñanza con tecnologías, y las representaciones que de ellas derivan, enfatizando la posición del estudiante sobre la relación triádica entre docente y conocimiento.

5. REFERENTES

En el presente se abordan aquellos aspectos cuya fundamentación requiere ser estudiada para comprender el marco de significados afines al estudio de representaciones sociales y TIC. En un primer momento se encuentran los planteamientos de dos autores para determinar el concepto de representaciones sociales. Seguido, se da una definición de acceso, uso y apropiación en el marco de las tecnologías, igualmente desde dos autores. Por último, se aborda el concepto de ambientes educativos mediados desde los planteamientos de dos autores.

5.1. LAS REPRESENTACIONES COMO CAMPO DE ESTUDIO SOCIAL

En este aparte se hace mención al concepto de representaciones sociales, tomado en principio como un estudio en el cual los conocimientos constituidos colectivamente por los sujetos se hallan a merced de comprender las acciones, las creencias, los valores, etc., con los cuales las personas piensan y organizan su vida cotidiana. Dos autores franceses dedicados al estudio de esta teoría psicosocial, abarcan el primer segmento de este marco.

Para comprender tal concepción dentro del ámbito de la psicología social, Serge Moscovici¹ como autor por primacía del estudio de las representaciones sociales (concepto por cierto retomado desde los planteamientos de Durkheim bajo la definición de “representaciones colectivas”), centró la atención de los investigadores sociales hacia nuevas formas de estudiar el comportamiento del hombre en los diversos entornos. Su objetivo fue lograr comprender las acciones y los modos de ver los objetos, fenómenos y situaciones en la conciencia individual y colectiva de la gente; la construcción de imaginarios, creencias y actitudes que los seres humanos comparten cotidianamente durante sus interacciones físicas y verbales. Es decir, los planteamientos de Moscovici apuntaron a la creación de un campo de estudio social,

¹1925-2014. Psicólogo social francés. Director del Laboratorio Europeo de Psicología Social. Fue miembro de la Academia Europea de Ciencias y Artes y Oficial de la Legión de Honor. Miembro de la Academia de Ciencias Rusa y miembro honorario de la Academia de Ciencias Húngara.

en donde se logró la unificación de lo individual y lo colectivo, junto a lo simbólico y lo social, para relacionar el pensamiento y la acción en conjunto.

De aquí parte que la teoría de las representaciones sociales entre en juego en los estudios tanto internos como externos del ser. Al hablar de representación social, se toman dos conceptos que al unificarlos reflejan una forma de comprender diversos aspectos en un individuo. La representación como la manera de reflejar lo subjetivo del hombre; las actitudes, las creencias, los ideales, etc., son colocados de nuevo en escena para ser minuciosamente estudiados. Lo social es un concepto amplio que en este caso hace relevancia al medio en el cual el hombre se desarrolla libremente. De esta manera, la representación social podría considerarse como la capacidad de analizar lo propio de alguien para algo; es decir, mostrar los aspectos individuales y/o colectivos que se dan en un ámbito cualquiera para entender los comportamientos del hombre o los grupos sociales con el fin de realizar cambios en beneficio de dicho grupo. Es lograr entender aquellos fenómenos que se presentan de primer impacto a nivel colectivo o individual. Es por tal motivo, que el concepto de representaciones sociales podría entenderse como

Una modalidad particular del conocimiento, cuya función es la elaboración de los comportamientos y la comunicación entre los individuos. (...) es un *corpus* organizado de conocimientos y una de las actividades psíquicas gracias a las cuales los hombres hacen inteligible la realidad física y social, se integran en un grupo o en una relación cotidiana de intercambios, liberan los poderes de su imaginación (Moscovici, 1979, pp. 17-18).

La singularidad del sujeto pasa a un plano social, en donde se limitan las acciones y se generan cambios. La interacción facilita los modos de comprensión del individuo y su modo de efectuarse ante una colectividad. Las representaciones sociales permiten observar el vínculo que tiene el hombre con el entorno, y como esta conexión facilita los modos de interactuar factibles para la convivencia humana.

Lo que se toma a nivel individual o colectivo debe propiciar un ambiente necesario para intercambiar formas de aprehensión en el ser humano. Estudiar una serie de

actitudes conlleva a organizar metódicamente estrategias para que su relación en el intercambio de ideas permita flexibilidad a la hora de concertarlas. Ante esto, las representaciones sociales son consideradas otra forma de conocimiento; juegan un papel crucial sobre el cómo las personas piensan y actúan en un contexto determinado. Se involucran ejes cognitivos, afectivos y hasta simbólicos que ejecutan funciones en los modos de convivir y relacionarse en un medio social.

La labor de la representación social es llegar a denotar los modos de interactuar del hombre dentro de los grupos sociales. A la vez que demostrar cómo la colectividad se fortalece en la medida en que cada ser social se une al resto para compartir creencias, posturas y diversos mecanismos de interacción. El conocimiento se propaga cuando el sujeto se une a una comunidad y actúa modificándola directamente (Moscovici, 1979). Como herramienta de interacción aparece la comunicación.

En la comunicación, el objeto social es captado en un nivel de infracomunicación. Sin otro fin que mantener el contacto, sin otro papel que los de emisor y receptor, los individuos se dejan llevar hacia una impregnación recíproca. Se intercambian actitudes, tics, estilos de expresión: el saber se extiende, en primer lugar, por contagio (Moscovici, 1979, p. 68).

La sociedad como medio en el que se expresa del hombre es el campo directo en el cual se ejecutan las representaciones. Los modos de actuar ante una colectividad son los que favorecen su estudio a la hora de abordar las representaciones. Sin embargo, Moscovici (1979) afirma que

Por medio de estas conversaciones no solamente se transmiten las informaciones y se confirman las convenciones y los hábitos del grupo, sino que cada uno adquiere una competencia enciclopédica sobre el tema que es objeto de la discusión. A medida que el coloquio colectivo progresa, el relato se regulariza, las expresiones se precisan. Las actitudes se ordenan, los valores se ponen en su lugar, la sociedad comienza a ser habitada por frases y visiones nuevas (p. 35).

De ahí deriva la importancia de las representaciones sociales en los distintos campos del hombre. Observando al individuo directamente sobre su entorno se puede llegar a entender el porqué de cierta actitud frente a una colectividad. Moscovici (1979) hace hincapié en los modos de estudiar al hombre en la sociedad, y como ésta se transforma para intervenir de nuevo en el sujeto. Ese intercambio logra implantar las bases que se requieren para la modificación de lo social, debido a que los resultados arrojados mediante las representaciones sirven para reestructurar aspectos inculcados en los pensamientos colectivos. Es decir, las representaciones de un individuo o colectivo facilitan el mejoramiento de las acciones que deambulan por las sociedades. Que un individuo o grupo mejore aspectos de la comunicación, promueve a que los demás grupos sociales se involucren, y entre todos se reestructure lo que en psicología se conoce como “inconsciente colectivo” (Moscovici, 1979).

Precisando un poco más el papel de las representaciones sociales frente a los diversos estudios que se han llevado a cabo, Serge Moscovici (1979) reafirma su postura sobre el modo en que varía los comportamientos individuales y colectivos. Siempre algo existente se renueva, se representa para que pueda ser de nuevo aprehendido. Lo extraño también afronta la variabilidad de las representaciones; aquello que es desconocido cumple una función re-modeladora, ya que, cede los cambios para que un individuo se apropie del contenido y lo represente frente a los demás. Lo distante es ahora conocido y compartido ante la sociedad.

Las representaciones individuales o sociales hacen que el mundo sea lo que pensamos que es o que debe ser. Nos muestran que a cada instante una cosa ausente se agrega y una cosa presente se modifica. Pero este juego dialéctico tiene un significado mayor. Si algo ausente nos choca y desencadena toda una elaboración del pensamiento y del grupo, no sucede por la naturaleza del objeto sino en primer lugar porque es extraño, y después porque se halla fuera de nuestro universo habitual. En efecto, la distancia nos ofrece la sorpresa que nos capta y la tensión que la caracteriza (p. 39).

Todo nuevo conocimiento es apropiado por el individuo y representado en la sociedad. No toda información que llega renueva, y es deber del investigador

observar las conductas de los individuos dentro de una esfera social. De esa manera, se llega a formular problemas y a tratar de darles solución directamente en el contexto, porque es allí donde los individuos actúan y se transforman. Las representaciones sociales, por lo tanto, son mediadoras de las conductas internas y externas del ser; sus estudios promueven el cambio y la renovación de las sociedades.

Denise Jodelet² se ha encargado de esclarecer el concepto de representaciones sociales. Dentro de sus estudios afirma la función que poseen sobre las relaciones sociales del hombre, y la manera en que logran comprenderse a partir de estudios minuciosos. Las representaciones sociales son conjuntos de conocimientos elaborados prácticamente por el hombre como sujeto social (Jodelet, 2003). Es decir, que la práctica social hace que el sujeto logre representar en su inconsciente lo que a primera vista obtiene del objeto o fenómeno extraño para sí mismo. Lo que hace que dichas representaciones sean sociales, es por el modo en que las informaciones deambulan y logran instaurarse en el imaginario de las demás personas. El transcurso de dichos imaginarios a través de la comunicación cotidiana, hace que las representaciones se conviertan en un conocimiento socialmente elaborado, construido. Las informaciones por los medios de comunicación permiten igualmente el tránsito libre de dichas representaciones. En palabras de la autora:

Las particularidades que presenta la representación social como modalidad de conocimiento, surgen de que su génesis y su funcionamiento son tributarios de los procesos que afectan a la organización y la comunicación sociales de los mecanismos que concurren a la definición de identidad de los grupos y de las relaciones sociales (Jodelet, 2003, p. 102).

Conocimiento surgido a través de la práctica. Las informaciones que anteceden sobre ciertos objetos construyen ideas que poco a poco las personas van adaptando a sus vidas cotidianas. Son las actividades cotidianas de manipulación de objetos

²Doctora en psicología social. Adscrita al Laboratorio de Psicología Social de la Escuela de Altos Estudios en Ciencias Sociales de París, del que ha sido directora. Alumna de Serge Moscovici. Trabajó un tiempo durante su carrera al lado de Pierre Bourdieu. Actualmente desarrolla investigaciones sobre el cuerpo, la higiene, el ambiente, en diversas instituciones de Francia.

extraños las que permiten generar un primer imaginario sobre dicho fenómeno. Tener conocimiento acerca de algo, se debe en gran medida por la acción que afronta el sujeto con el objeto. Surge una primera representación que transmitida a través de los medios o de la comunicación habitual logra instaurarse en el imaginario de los grupos sociales.

A través de la práctica y la experiencia que deriva, el conocimiento nuevo es representado en el inconsciente del sujeto, seguido por la colectividad. La relación cotidiana permite el tránsito de dicha representación y, por lo tanto, de la recreación de las mismas cuando otro sujeto se enfrenta a experimentar el fenómeno desconocido.

En fin, por dejarse aprehender tanto como proceso, pensamiento constituyente como contenido, pensamiento constituido, la representación nos pone en condiciones de captar la dinámica del pensamiento social. Podemos observar en ella los marcos de categorías y las lógicas que aseguran la sistematización de las experiencias, ideas e imágenes cuya concreción opera (Jodelet, 2003, p. 103).

Denominado el 'núcleo central' donde afloran las representaciones, el dinamismo al cual se refiere la autora es precisamente aquél con el que los sujetos sociales elaboran los primeros acercamientos a la construcción de conocimiento. Las representaciones son conjuntos dinámicos en donde se agrupa no sólo la experiencia, sino además, las actitudes, las creencias, los estereotipos, todas aquellas manifestaciones con las que el ser social se desarrolla como tal (Jodelet, 2003). Examinar por medio del discurso que elaboran los sujetos lo que acontece frente a un objeto y/o fenómeno social, permite la llegada a dicho núcleo central donde de manera procesual se incide sobre el actuar de las representaciones sociales en diversos contextos.

Transformar las representaciones que existen en una comunidad es un proceso que conlleva a determinar en un principio lo histórico y lo cultural del objeto o fenómeno con el que se interactúa (Jodelet, 2003). Si bien, las representaciones son dinámicas, redes de conocimiento común y que por lo tanto varían, cambian, se

transforman, llevan consigo un andamiaje histórico implícito en cualquier contexto. Esto quiere decir, que el conocimiento del sentido común no se ha creado a partir de la nada, al contrario, lo histórico-cultural del sujeto social ha permitido construir nuevos conocimientos a partir de lo ya sabido, o de alguna idea que se tiene de cierto fenómeno u objeto (Jodelet, 2003).

Las prácticas del sujeto frente al objeto, son el mecanismo que permite dicha construcción y posterior transformación de representaciones. De acuerdo con Jodelet (2003), “en razón de su nivel de acercamiento de los fenómenos, el estudio de las representaciones sociales puede ser considerado como un lugar privilegiado de convergencia y de apoyo mutuo entre historia y psicología” (p.105). Analizar una situación social en donde se encuentre la práctica de acercamiento a los fenómenos no conocidos, conlleva a describir representaciones que el sujeto elabora de dicho fenómeno. La información, la actitud y el campo de representación, quedan a disposición del investigador como soporte para determinar cambios que requieran dichas representaciones en pro de mejorarlas para la apropiación de la sociedad en general.

El ámbito de investigación que proliferó alrededor de la noción de representación social aparece en sus diversos campos y paradigmas como un espacio privilegiado para captar, en el nivel individual y colectivo, el juego de las determinaciones sociales y de los procesos psicológicos en la construcción de los saberes, la elaboración de los experimentos y de las visiones del mundo social (Jodelet, 2003, p.101).

Estudiar las representaciones sociales de un grupo selecto propone realizar todo un procedimiento de análisis y determinación, con el propósito de incidir a cambiar o resignificar algo en beneficio del sujeto o grupo social. El conocimiento del sentido común, o mejor dicho, las representaciones sociales que surgen de la práctica cotidiana del sujeto, son el punto de partida y de llegada para generar tales transformaciones a nivel social. Lo que parece como extraño o inusual, no es más que la ausencia de práctica para conocerlo; es a través de la experiencia que se logra ver reflejado tales cambios. El estudio de las representaciones sociales facilita

el ingreso para conocer, y quizá mejorar, los conocimientos que construye el sujeto y su sociedad.

¿Qué relación tiene el estudio de representaciones sociales sobre el uso y la apropiación de TIC en estudiantes de grado once? Esto da premisa para lo que a continuación se presenta en materia de tecnologías, y su influencia sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje.

5.2. ACCESO, USO Y APROPIACIÓN DE TECNOLOGÍAS DIGITALES EN LA EDUCACIÓN

El siguiente aparte se encuentra sustentado bajo los planteamientos de dos autores, los cuales abordan conceptos como el de acceso, uso y apropiación directamente en el ámbito de las tecnologías para la educación. En un primer momento se menciona la influencia de la tecnología en los contextos educativos, la cual ha llegado a constituir ambientes de aprendizaje para la mejora de las prácticas educativas. Un segundo momento aborda las definiciones concisas frente a lo que se considera un acceso, un uso y una apropiación de la tecnología.

La innovación educativa con tecnologías digitales. Inmersas sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje en la escuela, las tecnologías digitales se tomaron como herramientas facilitadoras y enriquecedoras de las prácticas didáctico-pedagógicas (Ibañez, 2008). La innovación educativa permitió la renovación de la enseñanza y el aprendizaje en la medida en que se integró tecnología para abordar los contenidos de un área. Sin embargo, para innovar se debe tener en cuenta algunos aspectos relacionados al impacto sobre la formación de los estudiantes, y al modo en que el docente elabora estrategias propicias para una formación integral. Jesús Salinas Ibañez³ (2008) aporta su concepción sobre las tecnologías en la escuela y explicita:

Debemos tener presente que como cualquier innovación educativa estamos ante un proceso multidimensionado: en él intervienen factores políticos, económicos, ideológicos, culturales y psicológicos, y afecta a

³Doctor en filosofía y ciencias de la educación. Universidad Islas Baleares. Licenciado en filosofía y letras. Diplomado en profesorado de EGB. Universidad de Zaragoza.

diferentes niveles contextuales, desde el nivel del aula hasta el del grupo de universidades (p. 17).

Los cambios a nivel educativo y de formación deben contar con medidas que protejan valores en los individuos. Al ser estudiantes a relacionar en los cambios tecnológicos, es necesario estudiar sus representaciones para incidir sobre la ambientación en el aprendizaje mediado. La ética entra en juego para permitir que en los cambios no se alteren los valores innatos en los seres humanos. Se transforman las prácticas pero teniendo en cuenta lo humano con lo cual se llega a generar beneficios para el grupo social.

Las instituciones educativas se enfrentan a la innovación desde tecnologías digitales. En sus prácticas está la integración para fortalecer las dimensiones cognitivas y socio-afectivas de los estudiantes. En lo que a este aspecto se refiere, dice Ibañez (2008) que “para responder a estos desafíos las instituciones educativas deben revisar sus referentes actuales y promover experiencias innovadoras en procesos de enseñanza-aprendizaje apoyados en las TIC” (p. 19). El docente en función de sus deberes está en la capacidad de integrar estos medios en sus prácticas de enseñanza pensando en el aprendizaje de sus estudiantes.

Las estrategias empleadas con uso de tecnología en algunas áreas académicas han contribuido al fortalecimiento de las competencias de los estudiantes, pues permiten la adquisición de habilidades para navegar por la web y conocer otras culturas a nivel global. “La utilización pertinente de las TIC debe ayudarnos a formar más, formar mejor, formar de otra manera” (Ibañez, 2008, p.20). No hay que temer a las tecnologías cuando se opta por la mejora de la educación y la exclusión definitiva de las prácticas memorísticas tradicionales. La nueva era de jóvenes están utilizando las tecnologías para cantidad de fines, y hay que incluirse como docentes a generar progreso y efectividad.

Para el caso del área de lenguaje, las tecnologías digitales como herramientas para la formación deben propiciar ambientes de aprendizajes aptos para cada grado escolar. Es necesario que la innovación de las prácticas pedagógicas también aporte a la formación del estudiante como ser social. Esto se debe a que las tecnologías

han sido retomadas simplemente como instrumentos, dejando de lado la importancia de una ética aplicada a las tecnologías que nutra al estudiante de manera subjetiva. Ibañez (2008) apunta hacia esta forma de innovación afirmando, que “para ello deben ponerse en juego una variedad de tecnologías de la comunicación que proporcionen la flexibilidad necesaria para cubrir necesidades individuales y sociales, lograr entornos de aprendizaje efectivos, y para lograr la interacción profesor-alumno” (p. 21).

En este proceso de innovación educativa tanto el docente como el alumno se enriquecen a nivel cognitivo y social. La transformación que se espera con la integración de las tecnologías, sirve de referencia para las demás sociedades en donde las tecnologías de la información y la comunicación facilitan los modos de aprender de los individuos.

El énfasis se traslada de la enseñanza al aprendizaje y esto supone nuevos alumnos-usuarios que se caracterizan por una nueva relación con el saber, por nuevas prácticas de aprendizaje y adaptables a situaciones educativas en permanente cambio. De igual manera, el rol del docente también cambia: deja de ser fuente de todo conocimiento y pasa a actuar de guía de alumnos para facilitarles el uso de recursos y herramientas que necesitan para explorar y elaborar nuevo conocimiento y destrezas, se convierte en gestor de recursos de aprendizaje y acentúa su papel de orientador (Ibañez, 2008, p. 25).

La educación ligada a las tecnologías digitales conlleva a que el estudiante se forme en algunos aspectos que requiere para su encuentro con la sociedad. El docente se ve como gestor de estrategias innovadoras para la formación de sus estudiantes, quienes actúan en beneficio de apropiarse de ellas para construir conocimiento. Lo cognitivo y socio-afectivo se hallan en conjunto aportando y fortaleciendo los mecanismos de interacción inclinados hacia la perfección del ser.

El acceso, el uso y la apropiación de tales tecnologías digitales. Reafirmando la necesidad de integrar las tecnologías para la formación de los estudiantes, se acude a definir de qué se trata el fenómeno de las tecnologías respecto a su acceso, su uso, y su apropiación por parte de los sujetos sociales con quienes interactúa. Para

esto, los planteamientos de la autora Delia Crovi⁴ (2008) darán sobre tales conceptos para direccionar el tema de tecnologías en los contextos sociales y educativos.

Como primera medida, inmersa la tecnología en los contextos sociales, y en el modo de interactuar y relacionarse los unos con los otros, el acceso a tales tecnologías hace referencia al primer acercamiento que presenta el sujeto hacia el objeto. El sujeto desde su extrañamiento hacia el fenómeno, se arrima y toma posesión para conocer a primera instancia lo que tal objeto es capaz de recrear en su imaginario. En pocas palabras, “si vemos el acceso desde el punto de vista del derecho, se refiere al modo de acercarse a algo con el propósito de conseguir su dominio” (p. 69). Y es precisamente la manipulación que da el sujeto al objeto, que en este caso hace referencia a lo tecnológico, lo que da apertura a un acceso para la información y la creación de nuevas perspectivas.

Para que se permita el acceso a las tecnologías necesariamente la ampliación de la red en los grupos sociales se debe dar en gran medida (Crovi, 2008). Esto debido a que en algunos contextos no se cuenta con objetos tecnológicos que faciliten un acceso propicio para la interacción humana. Dado el caso, en las instituciones educativas se debe contar con infraestructura acorde a las necesidades de la educación y sus estudiantes. De esta manera, la accesibilidad se logra encajar en todos los aspectos de la vida social. “Dicho en otros términos, proveer de infraestructura técnica para garantizar que los ciudadanos tengan un acceso igualitario apenas puede entenderse en la primera acepción de acceso: una entrada o paso” (Crovi, 2008, p. 69). Con esto se define lo que a primera vista se debe entender sobre las tecnologías en la educación. Si desde el ministerio de educación (MEN) se enfatiza en la integración de tecnologías para la formación de los estudiantes (*Plan Decenal de Educación 2006-2016*), entonces, el contexto educativo debe estar acorde con los avances en tecnologías y redes que faciliten el ingreso a Internet.

⁴Doctora en estudios latinoamericanos. Licenciada en periodismo y ciencias de la información. Maestría en comunicación y desarrollo y en ciencias de la educación. Profesora titular de la facultad de ciencias políticas y sociales de la Universidad Nacional Autónoma de México UNAM.

Las instituciones educativas deben poseer la infraestructura necesaria para permitir tales cambios; de lo contrario, el acceso queda desventajado de los procesos siguientes a un primer acercamiento. Esto quiere decir, que el no acceso a la tecnología irrumpe con la transformación social que se espera desde la educación (Crovi, 2008). En los estudios afines a las tecnologías en los campos del saber, resulta necesario preguntarse por lo que el estudiante está en capaz de realizar con dicho objeto tecnológico. No basta sólo con tenerlo, sino que el ejercicio práctico siguiente permite analizar al estudiante y sus modos de aprender que conllevan a una formación conjunta. En palabras de Crovi (2008): “el uso, en su dimensión práctica y real, constituye así una preocupación para la investigación, ya que a veces logramos saber que las TIC se usan, pero no sabemos bien para qué” (p. 72). Con estas palabras se aporta a la definición del uso como consecuencia de un acceso. En la educación, el docente debe conocer el uso que sus estudiantes dan a los objetos tecnológicos, de manera que conjuntamente se trabaje para obtener estrategias acordes a la situación, y que conlleve a la mejora de la enseñanza y el aprendizaje.

Cuando se da un uso adecuado a las tecnologías, éstas están en condición de aportar al enriquecimiento de los conocimientos y destrezas en los espacios de socialización de los estudiantes. Es una construcción progresiva de la sociedad actual que requiere de las tecnologías para la difusión de información, y la rápida acción de las comunicaciones.

En otros casos, se sabe que usan, pero se desconoce el propósito para el cual se emplea. Tales preocupaciones sugieren que la categoría “uso” debe analizarse relacionándola con el acceso, con las trayectorias, pero también con un concepto fundamental para la construcción de una SIC [sociedad de la información y el conocimiento]: la apropiación (Crovi, 2008, p. 73).

En este instante se abarca el tercer término que permite a las tecnologías acoplarse a la vida social, y facilitar los modos de interacción cotidiana de los sujetos sociales. La apropiación, es el espacio que surge luego de tener un acceso y un uso de tecnologías digitales. Los estudiantes usan las tecnologías para ciertos fines; al

estudiarlos, se logra captar el modo en que los estudiantes han direccionado dichas tecnologías para sus vidas personales y sociales. Esto quiere decir, que el término de apropiación hace referencia a lo que hay más allá de un uso del objeto tecnológico. El proceso con el que se da forma o se incluye como un aspecto formal de las relaciones cotidianas, es lo que permite subjetivamente apropiarse los objetos con los cuales los sujetos han realizado algún ejercicio práctico.

A partir de la acción con los objetos tecnológicos, los sujetos logran transformar sus representaciones debido al modo con el que han decidido apropiarse dicho objeto a sus esquemas cognitivos. Es decir, con la práctica por parte de los sujetos, los objetos logran incidir en los modos de vida partiendo de la capacidad cognitiva que asimilan mediante dicho ejercicio práctico (Crovi, 2008). La acción, entonces, entra en juego para facilitar la apropiación del objeto a lo cognitivo y personal de los sujetos sociales. “Dicho de otro modo, el sujeto incorpora a sus esquemas de pensamiento nuevas experiencias y mediante la asimilación se transforma” (Crovi, 2008, p. 73). Las tecnologías digitales aportan al fortalecimiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje en las instituciones educativas; el realizar ejercicios prácticos con ellas permite la construcción de nuevas representaciones (Ibañez, 2008). El estudiante se sitúa en una posición clave para determinar los usos que dan a las tecnologías, y el modo de apropiación hacia ellas.

La educación se halla encaminada a transformar la sociedad, la cultura y las relaciones humanas. Afirma Crovi (2008): “apropiarse es formar un plano interior acerca de una situación social dada. La cultura se proyecta en la mente como la mente lo hace en la cultura” (p. 74). Las representaciones sociales son el eje de donde la transformación socio-cultural deriva (Jodelet 2003). La educación es el espacio propicio para dichas transformaciones, es ahí donde juega la acción humana, y donde la interiorización de los fenómenos desconocidos toma forma y se estructura.

La apropiación como ejercicio práctico que llega a las subjetividades cuenta con un entramado de relaciones conjuntas que facilitan el paso de un uso a la apropiación del mismo. Se sabe que un objeto (en este caso tecnológico) ha sido apropiado por

el sujeto porque éste realiza pluralidad de acciones con el objeto en su contexto. Es decir, se pasa de un plano desconocido a uno conocido, comprobado, incorporado.

La apropiación es el resultado que sobre las acciones el sujeto realiza del objeto acorde a sus necesidades. En palabras de Crovi (2008): “[...] cuando decimos que el ser humano se ha apropiado de un instrumento, significa que ha aprendido a utilizarlo correctamente, y que las acciones y operaciones motrices y mentales necesarias para ello se han formado” (p. 74). En las instituciones educativas, por ejemplo, el docente como formador debe conocer lo que pasa por la mente de los estudiantes frente a fenómenos como el de las tecnologías. Esto para permitir la flexibilidad en las prácticas que conllevan a fortalecer los procesos de aprendizaje de los estudiantes. Se mira la apropiación como el espacio para contribuir a la formación integral de los educandos.

Los procesos de apropiación implican el dominio de un objeto cultural, pero también el reconocimiento de la actividad que condensa ese instrumento y, con ella, los sistemas de motivaciones, el sentido cultural del conjunto. En otros términos, al apropiarnos de un objeto cultural nos apropiamos también del régimen de prácticas específico que conlleva su uso culturalmente organizado (Crovi, 2008, p. 75).

Las tecnologías digitales como objetos adscritos a la vida social de las personas, son relevantes en su papel como instrumentos culturales. Esto con base en la construcción histórica de la que llegó a posicionarse la tecnología en los espacios cotidianos del ser. Cada contexto utiliza la tecnología de acuerdo a las necesidades del grupo. En el caso de la educación, las instituciones educativas recurrieron a las herramientas tecnológicas para fortalecer y enriquecer las prácticas de enseñanza y aprendizaje. Desde este ámbito se crean los ambientes educativos mediados en los cuales se llevan a cabo las prácticas que propician la formación desde diversas áreas del conocimiento. En lo siguiente se abordará una aproximación a la definición de ambientes educativos y algunos aspectos en relación a su diseño.

5.3. AMBIENTES EDUCATIVOS DIGITALES

En este aparte se presentan algunos planteamientos frente a la integración de tecnologías en los ambientes donde se imparte la enseñanza y el aprendizaje. La conformación de entornos para la educación en los cuales se emplea el uso de tecnología, toma como referencia aquellas consideraciones relevantes desde la voz de dos autores para fijar la concepción de ambientes mediados en el marco del estudio de representaciones sociales y TIC.

Se entiende por ambiente a un determinado espacio-tiempo en el cual se relacionan los diferentes actores que allí participan. Es un conjunto de interacciones con determinados fines en donde se propenden los cambios necesarios para la vida social. Rocío Rueda y Antonio Quintana (2013)⁵ en uno de sus trabajos sobre la experiencia de innovar con TIC, aportan a la definición de ambiente directamente sobre el quehacer educativo. Por tanto, incorporan el término de ambientes educativos y argumentan:

Los ambientes educativos, en general, los entendemos como el conjunto de circunstancias espacio-temporalmente definidas, donde por la acción deliberada de los sujetos allí interactuantes, se suceden transformaciones significativas de tipo actitudinal, cognitivo, axiológico, para las personas y su entorno social (p. 184).

Estos autores relacionan los tres entornos generales citados desde Echeverría (1999) en donde se generan ambientes para las interacciones sociales: los naturales, los urbanos, y los digitales. Precisamente es el tercer entorno al que se refieren para discutir sobre el concepto de ambientes educativos, pues supone la interacción entre estudiantes, objetos y conocimientos para lograr los fines que se proponga el docente como facilitador de tales relaciones. Sin ahondar más allá, el entorno virtual propicia la transformación de las prácticas de enseñanza-aprendizaje, en tanto integra tecnología bajo estrategias didácticas para el fortalecimiento del saber.

⁵Rocío Rueda es Doctora en Ciencias de la Educación de la Universidad de Las Islas Baleares. Magister en Tecnologías de la Información Aplicada de la Universidad Pedagógica Nacional, y Licenciada en Psicología y Pedagogía de la U.P.N. Antonio Quintana es Licenciado en Mecánica Industrial y Dibujo Técnico de la Universidad Pedagógica Nacional. Especialista en Manejo y Programación de Máquinas del SENA, y Magister en Tecnologías de la Información Aplicada de la U.P.N.

Dicho ambiente educativo se encuentra estructurado por componentes que facilitan su comprensión interna. Estos a su vez cuentan con ejes que determinan las relaciones que se dan al interior de cada ambiente. Se trata de los componentes básicos, por un lado: actores, dispositivos y procesos. Los actores corresponden a los estudiantes y docentes, así como a directivos y demás personal; los dispositivos, aquellas herramientas para la interacción en razón de generar ciertas actitudes, comportamientos, conocimientos, sentimientos, etc.; y los procesos, “concebidos como los eventos que se suscitan de la interacción significativa entre los actores y dispositivos en el interior de los ambientes educativos” (p. 184). Por otro lado, se encuentran los aspectos configuradores, los cuales hacen referencia explícita a los aspectos contextuales e institucionales con los que se diferencian los ambientes educativos.

En los contextuales se halla toda la caracterización del espacio en tanto comunidad educativa, y que permite analizar las interacciones sociales junto con los aspectos culturales. Las representaciones sociales se encuentran germinando constantemente desde aquí. En los aspectos institucionales se localiza el entramado de recursos físicos y humanos, visión, misión y demás, propios de cada institución educativa. Rueda y Quintana (2013) asignan el término de cultura del contexto y escolar para relacionarlos entre sí.

Entre la cultura del contexto y la cultura escolar hay un constante intercambio, siendo esta última afectada, particularmente, por las expresiones tecnológicas con las cuales interactúan los individuos. Quizá la que hemos denominado cultura informática escolar, al interior de los ambientes educativos, es la vía más expedita de interacción con la cultura del contexto y, por tanto, amerita reflexión sobre la caracterización de los roles de niños, niñas, profesores y profesoras frente al uso y apropiación de las tecnologías [...] (p. 185).

Los ambientes educativos digitales propician el fortalecimiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje porque permiten la formación del estudiante desde los aspectos cognitivos y socio-afectivos, al tiempo que transforman las estrategias empleadas por el docente para la enseñanza. Determinar las representaciones

frente al uso y apropiación de TIC en los estudiantes, suele ser un elemento imprescindible para generar ambientes educativos flexibles, pues se encuentran acordes al contexto y las necesidades de los mismos.

Por ello, lo que algunos han dado en llamar la escuela paralela se convierte en un fuerte generador de actitudes, expectativas, comportamientos, conocimientos e incluso valores que han de ser reconocidos por la escuela e incorporados como insumos para el diseño de los ambientes de aprendizaje (Rueda y Quintana, 2013, p. 185).

De ahí la importancia de realizar los estudios acordes al contexto de los estudiantes para incidir en su formación académica y personal. Integrar las TIC a los planes curriculares de la institución y sus áreas, conlleva a determinar los modos de uso y apropiación directamente sobre el quehacer de los alumnos en su aprendizaje. “El diseño del espacio supone entonces anticipación de las experiencias de los educandos y reconocimiento de las dinámicas que pueden generarse en el entorno digital. Estas dinámicas son interacciones humanas, y también interacciones con objetos de conocimiento” (Chan, 2004, p. 3). El estudio de representaciones sobre uso y apropiación de TIC contribuye a generar ambientes educativos mediados en tanto se relacionan ambos ejes para incidir sobre la enseñanza y el aprendizaje.

El entorno de aprendizaje digital se organiza a partir de tendencias en el diseño. Chan (2004)⁶ como autora a retomar en este aspecto de diseño de ambientes, sustenta desde sus planteamientos la necesidad de determinar los procesos para la producción de ambientes de aprendizaje digitales. En el estudio la autora hace hincapié en la diferenciación de los procesos de gestión del ambiente, diseño educativo del ambiente y gestión del aprendizaje. A grandes rasgos se mostrará la función de cada uno y su propósito dentro de la conformación de un ambiente de aprendizaje mediado.

⁶María Elena Chan Núñez es profesora investigadora de la Universidad de Guadalajara en México. Doctora en Educación y miembro del Sistema Nacional de Investigadores de México. Actualmente dirige el Instituto de Gestión del Conocimiento y del Aprendizaje en Ambientes Virtuales del Sistema de Universidad Virtual de la Universidad de Guadalajara.

En la gestión del ambiente de aprendizaje se estructuran todas aquellas características que hacen de un entorno el soporte para la construcción de conocimiento. Es decir, se toma desde un aspecto organizativo aquellas herramientas que van a servir para la enseñanza: desde recursos físicos hasta instrumentales (plataformas virtuales, por ejemplo). Del mismo modo, aquellos contenidos que van a desarrollarse durante las prácticas de enseñanza-aprendizaje, y con los cuales se va a sustentar el docente para la ambientación de la clase desde estrategias acordes al contexto de sus estudiantes. La gestión retoma aquellos elementos para la configuración del ambiente a partir de lo que se planea. Por tanto,

Las competencias requeridas para la gestión del entorno, como puede verse, suponen dominio de la dimensión organizacional y se refieren en síntesis al proceso de planeación del entorno, sea para crearlo o para organizarlo y usarlo como soporte de un curso (p. 4).

El diseño del ambiente va un poco más allá de la gestión, pues aunque supone igualmente de una planeación, éste direcciona sus funciones en la interactividad entre los actores y los sistemas virtuales. Es decir, el diseño enmarca aquellas características del entorno virtual expuesto por Echevarría (2000) citado por Chan (2004), en donde se suscitan las relaciones dentro de lo que se considera *Ciberespacio*. Las interacciones producidas entre estudiante y objeto (físico o virtual) son antecedidas por el diseño del ambiente. El docente es quien tiene la tarea de diseñar el ambiente precisamente planeando, creando o usando entornos digitales para la mejora de las prácticas de enseñanza y aprendizaje. De igual manera, en el diseño el docente se encamina a innovar integrando diversas estrategias, apuntando hacia el futuro para obtener aprendizajes significativos, centrando la acción hacia los espacios digitales, y en definitiva a las formas de interacción que se dan entre el estudiante y la herramienta de trabajo.

El mensaje que el docente estructura y transmite integra el conocimiento de una disciplina con una particular forma de proponer su abordaje. Al considerar los objetos de conocimiento como elementos que se disponen al educando como interfaz con problemáticas, situaciones o tareas a desempeñar, el docente asume un rol de diseño,

puesto que da forma a esos objetos en el entorno digital y esto es independiente del tipo de soporte que utilice para colocar dichos objetos (Chan, 2004, p. 6).

El diseño de un ambiente mediado, entonces, supone la puesta en marcha de estrategias didácticas para el abordaje de un contenido en particular. Las actividades que allí se planteen deben ir encaminadas a fortalecer el aprendizaje del estudiante y la mejora de las competencias del área. El docente posee de herramientas y materiales para situar el conocimiento a un nivel de apropiación en los estudiantes; no obstante, él debe tener presente el contexto y las necesidades del grupo puesto que son la base para la creación de un ambiente en el que las interacciones facilitan la construcción de conocimiento.

Entonces, el diseño educativo es más que la programación del curso, abarca no sólo la proposición de los objetivos, la redacción de las actividades y la confección de contenidos o insumos, sino también el modo como será presentado para generar una determinada disposición para aprender (Chan, 2004).

La comunicación es un factor primordial a la hora de crear un ambiente de aprendizaje mediado, pues los contenidos que allí se emplean para enseñar y aprender deben permitirle al estudiante tomar la información que circula por la web para elaborar sus propios discursos; es decir, que los textos a abordar sean abiertos en la medida en que transmitan mensajes para ser codificados y puestos a la interpretación del estudiante (Chan, 2004). Siendo así, en un ambiente educativo mediado se presenta para tales actos los diversos entornos en lo concerniente a los procesos comunicativos. El espacio de información, interacción, producción y exhibición, son los elementos constituyentes de los diversos ambientes de aprendizaje frente a la comunicación (Chan, 2004).

En el espacio informativo se tiene el conjunto de insumos a procesar para ser expuestos o consultados por los estudiantes, y en donde se aborda el contenido a trabajar con sus propósitos y actividades. Aquí se retoman elementos como textos abiertos, imágenes, gráficas, exposiciones, etc. El espacio de interacción es donde

se presentan las relaciones entre los estudiantes para intercambiar todo tipo de información, bien sea de opinión o de duda, como también de expresión artística. El espacio de producción es aquél donde se utiliza todo tipo de herramientas para procesar información, realizar ejercicios, actividades, etc. En el espacio de exhibición se socializan los productos del aprendizaje permitiéndole al estudiante exponer lo realizado y sus logros, junto con las opiniones de los demás productos.

Es así que considerando estos tipos de entornos podemos reconocer que el docente interviene en el diseño educativo de los cuatro tipos de entornos, aunque no tenga que intervenir en la arquitectura del ambiente en general (la plataforma institucional o comercial prevista para el desarrollo de cursos). Entra a los entornos previstos y los “viste” o dota con los componentes que desarrolla o selecciona desde una perspectiva de diseño (Chan, 2004, p. 10).

Elementos a tener en cuenta al momento de diseñar un ambiente de aprendizaje mediado, estarían en las representaciones que los estudiantes poseen frente al uso de tecnologías para la enseñanza y el aprendizaje. Allí se interviene para conocer de ante mano lo que el estudiante piensa, cree y siente en relación a la utilización de TIC para abordar un contenido en particular. La gestión del aprendizaje, entonces, se centra en las diversas interacciones que se dan al interior de un entorno educativo. Es la razón de ser del docente dentro de los ambientes, pues debe procurar que los estudiantes en efecto aprendan sobre el contenido y las actividades planteadas para luego intervenir a retroalimentarlas. En otras palabras

[...] la gestión del aprendizaje, supone interacciones dentro del ambiente. Independientemente de la planeación, independientemente del diseño, la vivencia, la ejecución de lo previsto, es un proceso en el que la gestión del docente es mediación para que los educandos aprendan. Para ello el docente requiere de competencias para interpretar los productos y las interacciones de los educandos, para leer sus representaciones y retroalimentarlas (Chan, 2004, p. 10).

Los ambientes educativos mediados abarcan diversas estrategias para que la enseñanza y el aprendizaje enriquezcan el conocimiento de las áreas. El clima que debe primar para que las interacciones contribuyan al mejoramiento de las prácticas educativas, debe ser siempre positivo en función de generar discusiones en el aula frente a los acontecimientos internos y externos de la misma. Es decir, procurar porque en los ambientes de aprendizaje exista siempre el fomento hacia la resolución de problemas reales que incidan, o bien sobre los procesos de enseñanza-aprendizaje, o directamente sobre los contextos sociales en materia de educación, política, cultura, ciencia, tecnología, etc. Esto, en concordancia al estudio sobre representaciones sociales de estudiantes de grado once.

Con este aparte sobre ambientes educativos mediados se concluye el marco de significados que requiere el estudio para su desarrollo. Algunos aspectos en materia de representaciones sociales, así como de acceso, uso y apropiación de tecnologías, recaen sobre el diseño de ambientes educativos puesto que se complementan para el propósito del estudio en materia de integración, y de experiencias significativas con TIC para lengua castellana.

6. METODOLOGÍA

6.1. ENFOQUE

El estudio sobre representaciones sociales de uso y apropiación de TIC en estudiantes de grado once, asume el enfoque cualitativo. La integración de tecnologías en las prácticas educativas supone determinar su influencia en los aspectos cognitivos y sociales de los estudiantes, pues estas prácticas mediadas traen consigo significados culturalmente constituidos; por tanto, se hace necesario tomar desde la subjetividad del estudiante aquellos elementos que propicien la construcción de nuevas representaciones. Resignificar el uso y la apropiación de las TIC al interior del contexto educativo, es un ejercicio que implica comprender al estudiante como sujeto social sobre la manera en que piensa, siente y actúa frente a la innovación de sus prácticas de enseñanza y aprendizaje.

Asumir una óptica de tipo cualitativo comporta, en definitiva, no sólo un esfuerzo de comprensión, entendido como la captación, del sentido de lo que el otro o los otros quieren decir a través de sus palabras, sus silencios, sus acciones y sus inmovilidades a través de la interpretación y el diálogo, sino también, la posibilidad de construir generalizaciones, que permitan entender los aspectos comunes a muchas personas y grupos humanos en el proceso de producción y apropiación de la realidad social y cultural en la que desarrollan su existencia (Sandoval, 2002, p. 32).

El estudio de enfoque cualitativo, entonces, asume el deber de comprender al estudiante en relación a sus comportamientos y modos de procesar información, para determinar situaciones que impliquen generalizar los significados que emergen de la realidad humana, y así concebir desde tales realidades el orden y la manera en que se producen los conocimientos sobre ella.

6.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El estudio de representaciones sociales y tecnologías en educación, asume dentro de su metodología la investigación-acción. Este método permite llevar a cabo un proceso flexible de planeación, acción, observación y reflexión sobre las prácticas de los sujetos sociales. Es decir, facilita la comprensión de los fenómenos sociales para generar propuestas en pro de su mejora, cambio, o transformación. En el contexto educativo, la investigación-acción permite estudiar las relaciones entre el docente, el estudiante y el conocimiento en el escenario de las TIC. De esta manera, interesa reflexionar sobre el uso y la apropiación de tecnologías digitales en procesos de aprendizaje de lengua castellana por parte de estudiantes de educación media. Kemmis (1984) citado por Torrecilla (2011) al respecto de la investigación-acción afirma que es:

[...] una forma de indagación autorreflexiva realizado por quienes participan (profesorado, alumnado, o dirección por ejemplo) para mejorar la racionalidad y la justicia de: a) sus propias prácticas sociales o educativas; b) su comprensión sobre las mismas; y c) las situaciones e instituciones en que estas prácticas se realizan (aulas o escuelas, por ejemplo) (p. 4).

Como se mencionó anteriormente, este proceso de investigación-acción presenta cuatro fases o ciclos para su desarrollo: una primera de planificación, en la cual se analiza una situación real con miras a realizar cierta acción para generar cambios; seguidamente viene una acción, la cual se efectúa de acuerdo a lo analizado como estrategia de intervención; luego ocurre una observación, donde se recogen evidencias para evaluar el proceso; y por último una reflexión, la cual recae sobre la acción y lo observado de manera que se reconstruyan significados de la situación para el inicio de otro nuevo ciclo. Por tal, este proceso planteado es cíclico, y permite la comprensión de los fenómenos sociales en vista de las relaciones e interacciones con los objetos.

El estudio sobre representaciones sociales y TIC retoma algunos planteamientos de la Teoría fundada (Glaser, B. y Strauss, A. 1967) en lo respectivo a la técnica del Método Comparativo Constante (MCC) y la codificación abierta. Se hace mención en este aparte puesto que la investigación-acción apropia este método para analizar las

informaciones que surjan de primer momento; su propósito será generar categorías y subcategorías en lo concerniente a las representaciones sociales. Por tratarse de un estudio social, y de análisis de datos para proporcionar apuntes y reflexiones, este método se asume en la investigación como un elemento conjunto en la comprensión de situaciones frente a las representaciones sociales de los estudiantes con relación al uso y apropiación de TIC.

6.3. POBLACIÓN

Se tomó como unidad de estudio a la Institución Educativa Colegio de San Simón de la ciudad de Ibagué, institución pública de reconocido nivel académico y de trayectoria histórica en la ciudad y el departamento. De este entorno se tomó como unidad de análisis a los estudiantes de grado undécimo, específicamente del grupo 11-5 de la jornada mañana. El grupo estuvo conformado por 40 estudiantes, 17 hombres y 23 mujeres, cuya edad se ubica en el rango de 15 a 17 años. Estos jóvenes se encuentran en un nivel socioeconómico de entre 1, 2 y 3 en su estrato social.

La relación de dichos jóvenes con la tecnología y los medios electrónicos se ve reflejada en gran aumento, pues todos sin excepción alguna cuentan con dispositivos como el celular, tabletas y computadores, aunque el acceso a la red sí es desproporcional en los estudiantes. Esta caracterización permite determinar en un principio las facilidades de acceso a las TIC dentro y fuera de la institución. Son pesquisas claves que demuestran el conocimiento previo que poseen respecto al uso de tecnologías independientemente del nivel de apropiación. Los estudiantes se vieron motivados en un principio cuando se inició el acercamiento. Les llamó la atención el hecho de integrar tecnología al área de lengua castellana para fortalecer sus conocimientos, lo que permitió la aceptación del grupo para participar durante todo el proceso.

6.4. MOMENTOS DEL PROCESO

Se describen los momentos o fases que denotan el desarrollo del estudio sobre representaciones sociales y TIC. Cada uno aborda a grandes rasgos el

procedimiento llevado a cabo con el fin de dar cumplimiento a los objetivos planteados.

Fase 0

El proceso inició con el acercamiento a la institución educativa para recolectar información sobre su situación actual en cuanto a tecnologías para la educación. De esta manera se realizó un análisis documental guiado por preguntas orientadoras sobre elementos estructurales y de contenido, para lo cual se utilizaron fichas de análisis. Dichos documentos fueron:

- El Proyecto Educativo Institucional (PEI): cuyo objetivo fue interpretar la fundamentación, lo administrativo, lo curricular-pedagógico y lo comunitario, orientada al sentido y el significado de la integración de TIC en la formación (Anexo 1).
- El plan de área de lengua castellana: su objetivo fue interpretar la estructura y la fundamentación epistemológica de dicho plan, orientada al sentido y el significado de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje en el área (Anexo 2).
- Los proyectos pedagógicos de aula: su objetivo fue interpretar desde la estructura y contenido de tales proyectos, el papel de las TIC (Anexo 4).
- El plan de asignatura de lengua castellana: cuyo objetivo fue interpretar desde los ejes del desarrollo del lenguaje, el papel de las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje (Anexo 3).

Seguidamente, se aplicó una entrevista al rector de la institución y a la profesora del área de lengua castellana del curso. Entrevistas semi estructuradas que apuntaron a contrastar desde sus voces el discurso institucional en materia de integración de TIC. El propósito era conocer de ellos la visión que tenían frente a la tecnología en la institución y los procesos de enseñanza y aprendizaje. Esta información se recolectó teniendo en cuenta una guía de entrevista (Anexo 5).

Finalmente, se realizó observación a una sesión de clase de lengua castellana en el grado once. Su objetivo fue interpretar los momentos de dicha clase desde aspectos físicos del aula, hasta el comportamiento de los estudiantes, el actuar de la docente, los procesos de enseñanza y aprendizaje, estrategias empleadas, etc. Esto con el fin

de analizar la incidencia de la tecnología en los procesos de enseñanza y aprendizaje del curso. Tal información se recopiló mediante una ficha de observación (Anexo 6).

Dentro de esta primera fase, además, se aplicaron entrevistas semi estructuradas a los estudiantes de grado once. El propósito era recolectar información que diera cuenta de las representaciones sociales frente al uso y apropiación de tecnologías en los espacios habituales, así como en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Con esta información se inició el proceso de análisis que conllevó a describir todas aquellas representaciones que surgieron mediante los discursos elaborados por los estudiantes. La codificación abierta y el MCC se retomaron para este primer análisis. A continuación se construyeron categorías y subcategorías a partir de tópicos que guiaron al propósito de las entrevistas, y con las cuales se apoyó para la descripción de representaciones. La información se recolectó a través de la estructura de la guía para tales entrevistas (Anexo 7) y se analizó mediante la elaboración de una matriz de doble entrada.

Fase 1

Luego de analizar las representaciones de los estudiantes, se prosiguió a examinar una plataforma educativa virtual en la cual se enseñan diferentes contenidos para áreas como lengua castellana, matemáticas y ciencias. El Centro de Innovación Educativa Regional Sur (CIER-SUR) desde los Contenidos para Aprender propuestos por el MEN, fue el entorno a estudiar en la investigación para integrar sus propuestas al área y al aprendizaje de los estudiantes de grado once. Durante esta fase se efectuó un análisis crítico a los contenidos allí elaborados, los cuales se retomaron a partir de nuevas propuestas desde las representaciones para abordar los contenidos de Literatura Contemporánea y Ciencia ficción.

Esta fase retomó dos momentos a saber: *Objetos de aprendizaje para lenguaje*, en el cual se estudió a grandes rasgos los objetivos del centro, así como sus diferentes funciones sobre la enseñanza y el aprendizaje específicamente de lengua castellana. Y la *Estrategia de trabajo con tecnologías digitales*, en el que se planteó una metodología de trabajo que articuló las expectativas frente a la enseñanza y aprendizaje mediados desde las representaciones de los estudiantes.

Este momento llevó a elaborar una estrategia didáctica que apuntara a resignificar las representaciones sociales de uso y apropiación de TIC, desde una experiencia que incluyera plataformas en línea, pero que además articulara otras actividades presenciales para fortalecer el aprendizaje de los contenidos en el área de lengua castellana. El propósito del momento, entonces, era proponer una experiencia de aprendizaje con TIC para que los estudiantes lograran integrar las tecnologías para su apropiación desde los dos contenidos mencionados. Cabe señalar, que la propuesta integrada se realizó mediante dos secuencias didácticas que dieron cabida a cada contenido seleccionado (Anexo 8).

Fase 2 y 3

Este momento apuntó a realizar la estrategia de aprendizaje apoyada en tecnologías digitales con el propósito de sistematizar su experiencia. Este proceso se llevó a cabo en cuatro semanas en los que se abordaron los dos contenidos: literatura del siglo XX y ciencia ficción. Esta experiencia con TIC facilitó crear en el grado once un ambiente de enseñanza y aprendizaje mediado, en el que se recogió información a partir de plataformas virtuales como Weebly, de formularios en Google, y de un Blog personal que permitió evidenciar posturas, expectativas, interpretaciones y demás sobre una actividad específica de un contenido. Este momento describió todo el proceso llevado a cabo desde seis casos particulares; estudiantes que aportaron al análisis desde actividades presenciales, presenciales y en línea, y sólo en línea. Esto quiere decir, que la sistematización de la experiencia recogió avances y retrocesos de lo que se realizó durante las cuatro semanas de aplicación de las secuencias.

En dicho momento se titularon actividades tales como: “Creando mi herramienta de trabajo”, “Un vistazo al arte vanguardista”, “Comprendiendo situaciones de contexto”, “De la comprensión a la manifestación”, “La literatura contemporánea desde lo audiovisual”, “Mi posición personal a través de un foro en línea”, “Creando esquemas mentales”, “Construyendo historietas y cómics”, entre otros. Esta experiencia tomó como herramienta general de trabajo a los blogs en línea. Es decir, cada estudiante elaboró un blog personal en el que se incluían las actividades realizadas durante todo el proceso de aprendizaje. Estos portafolios de evidencias fueron compartidos en el grupo de *Facebook* para su posterior revisión. Esta fase permitió tomar

información relevante para observar y generar reflexiones en torno al proceso de integración de TIC para la enseñanza y el aprendizaje de lengua castellana.

Fase 4

En esta última fase, el proceso de integración de TIC al área de lengua castellana muestra las reflexiones que surgieron luego del proceso de acción y observación, pues la investigación-acción y sus ciclos apuntan a finalizar con la reflexión para la puesta en marcha de un nuevo ciclo. Por tanto, dentro de las consideraciones más relevantes se tiene, que al integrar tecnología se debe tener en cuenta aquellos elementos notorios en el gusto y el interés de los estudiantes frente a estrategias didácticas novedosas. La motivación es un factor primario en el desarrollo de ambientes de aprendizaje mediados, puesto que la interacción entre estudiantes y objetos de aprendizaje es constante, y el docente debe mantener el interés de ellos para no salirse de los propósitos planteados.

Al integrar tecnología se deben combinar estrategias que inciten a la creación y la imaginación de los estudiantes, pues las herramientas virtuales para dibujo no suelen ser de gusto para ellos; por tanto, la elaboración de carteles, pinturas y demás elementos artísticos en el aula permiten la apropiación de saberes en tanto hay expresión de sentimientos, ideas, y nuevas estrategias para construir conocimiento. El proceso finaliza, por tanto, abarcando la metodología que se plantea en la investigación-acción respecto a la reflexión y las anotaciones para nuevos planes que permitan seguir mejorando las prácticas educativas mediadas.

6.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Se menciona en este aparte las técnicas e instrumentos que se tomaron para la recolección y el análisis de la información relevante para el estudio sobre representaciones sociales, uso y apropiación de TIC. El orden está estructurado de acuerdo a la planificación de la investigación-acción.

- **Análisis documental:** esta técnica permite tomar la información consultada en fuentes originales para realizar un proceso de interpretación y análisis que permita estructurarla para futuras anotaciones. Para recolectar la información se

acude a las fichas de análisis como instrumentos reelaborados donde se encuentra dicha interpretación.

- Entrevista semi estructurada: es una técnica que permite obtener información frente una temática en la cual el entrevistador realiza preguntas abiertas y flexibles ya estructuradas con anterioridad, que le permitan comprender sucesos, acciones y conocimientos del entrevistado. Como instrumento para recolectar tal información se tiene la estructura de la guía en la cual se encuentra el objetivo y las preguntas a realizar durante la entrevista.
- Observación: esta técnica permite realizar un análisis sustancial frente al fenómeno que se está estudiando, pues facilita la comprensión de los sucesos en una situación real entre el sujeto y lo que es observado. De ahí se llega a reflexiones y conclusiones de lo que es observado con detenimiento. Como técnica aparece la ficha de observación en la cual se toma la evidencia desde anotaciones concretas. En esta ficha se apunta la interpretación de lo que ha llegado a analizar el observador.
- Secuencia didáctica: en este caso se toma la secuencia didáctica como una técnica que permite llevar a cabo un proceso didáctico-pedagógico a fin de retroalimentar los conocimientos de los estudiantes frente a un contenido, empleando estrategias y métodos que faciliten la mejora de la enseñanza y el aprendizaje. Es un instrumento a la vez, pues su estructura requiere la constitución de logros, contenidos, actividades, recursos, valoraciones, etc., las cuales se ajustan a las competencias que se quieran optimizar para las prácticas educativas (Tobón, S.; Pimienta, J. y García, J. [2010]).
- Registro de actividades: esta técnica permite sistematizar el proceso de actividades que se realizan en un determinado tiempo. En su estructura se encuentra el orden de las actividades de aprendizaje, y recopila toda la información necesaria a manera de evidencias. Este registro tomará como base un Blog virtual y algunos formularios de Google.

6.6. ORGANIZACIÓN Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Se menciona en este aparte las técnicas de organización para los análisis que se emplearon en el estudio de representaciones sociales y TIC.

- Fichas de análisis: en éstas se organiza la información recolectada de las fuentes originales de la institución (PEI, proyectos de área y asignatura, proyectos pedagógicos) para la aproximación del contexto en materia de TIC. Se encuentran estructuradas por un encabezado con información del observador y fecha, y una serie de preguntas o tópicos que orientan al objetivo de las mismas (Anexo 1, 2, 3 y 4).
- Matriz de doble entrada: esta operación de registro permite organizar la información y sistematizarla a partir de columnas verticales y horizontales que relacionan tópicos con la información obtenida de las entrevistas semi estructuradas.
- Ficha de observación: aquí se anota lo observado de la visita a la clase de lengua castellana para su posterior análisis e interpretación. En su estructura se encuentra un encabezado con información del observador y fecha, y una serie de tópicos que guían al objetivo de la misma (Anexo 6).
- Secuencia didáctica: aquí se plantea el desarrollo de las unidades a partir de una secuencia organizada. Se encuentra estructurada por un encabezado, un problema significativo de contexto, un título, las competencias a fortalecer, los recursos a utilizar, las actividades, la evaluación de dichas actividades y competencias, la metacognición, y algunos acuerdos de convivencia (Anexo 8)
- Registro de actividades: este registro se obtiene a partir del blog personalizado de cada estudiante en donde da cuenta de su proceso de aprendizaje. Los formularios de Google contienen también el registro de algunas actividades. El diseño de los blog va por cuenta de cada estudiante.

7. REPRESENTACIONES SOCIALES SOBRE USO Y APROPIACIÓN DE TECNOLOGÍAS DIGITALES

Este aparte presenta inicialmente una aproximación a la situación real de la institución educativa en materia de integración tecnológica para los procesos de enseñanza y aprendizaje. Asimismo, abarca el estudio de representaciones sociales de los estudiantes de grado once en cuestión de uso y apropiación de TIC para la enseñanza y el aprendizaje de lengua castellana. Por tanto, este momento acorde a la investigación-acción corresponde a la fase 0, en donde se determinan las representaciones y el contexto de la institución educativa en el marco del estudio.

7.1. USO Y APROPIACIÓN DE TECNOLOGÍAS DIGITALES EN LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE, CONTEXTO

La Institución Educativa Colegio de San Simón presenta desde su Proyecto Educativo Institucional (PEI) los aspectos referidos a la fundamentación, lo administrativo, lo pedagógico-curricular y lo comunitario, en relación a las prácticas llevadas a cabo para la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes. Desde estos aspectos se estudia la influencia de las TIC para tales prácticas educativas, enfatizando en particular sobre la fundamentación (misión, visión, filosofía) y lo pedagógico-curricular (proyectos pedagógicos, contenidos, prácticas de enseñanza-aprendizaje) puesto que desde allí se comprende el sentido y el significado de la integración de TIC para la formación de los estudiantes.

La fundamentación en el Proyecto Educativo Institucional del San Simón

Al interior del PEI se abarca la temática de las TIC como un eje transversal para el fortalecimiento de las prácticas educativas pero divisadas directamente en el área de informática y sistemas, por lo que inicialmente se denota la necesidad de integrarlas en áreas específicas como lengua castellana. El PEI se propone a construir seres pensantes con ingenio y creatividad para ser capaces de solucionar problemas en sus entornos, encontrarle sentido y significado a las cosas como medio de expresión del espíritu; un perfil humanista, científico y tecnológico, articulado bajo principios y

valores éticos como el respeto, la responsabilidad, la solidaridad, entre otros. Es aquí donde cabe mencionar, que si la institución fomenta a la creación y a la innovación desde el ámbito tecnológico, entonces, las TIC deben ser articuladas para transformar las prácticas de enseñanza y aprendizaje en todas las áreas académicas.

Paralelamente a la fundamentación hallada en el PEI, se realizó un acercamiento al rector de la institución para tomar desde su discurso algunos aspectos en relación a la integración curricular de TIC. Inicialmente, en su posición resalta la importancia de las TIC para las relaciones comunicativas, el acceso a la información y la investigación. Dos fases entran en el modo de relacionarse con las tecnologías para el rector. En palabras propias:

Me parece que la primera fase es el capacitar para que las personas puedan acceder y tengan un dominio con buenos niveles de competencia, para que su aprovechamiento sea exitoso, y lo segundo, incorporarlas como un nuevo lenguaje para la investigación, para las comunicaciones.

En primera instancia existe un acuerdo en que para acceder a una tecnología hay que tener cierto conocimiento para que su uso posterior sea beneficioso. El acceso no prima tanto en tomar de las manos una herramienta, sino saber el fin con el cual se utilizará, o por lo menos ser consciente de que algo habrá que hacer con ella. El rector a ciencia cierta sabe el primer momento, o como él lo llama: fase, que se debe tener en cuenta para realizar una integración de tecnología en las aulas de clase. El acceso y el uso son primordiales de abordar con los estudiantes, pues de un uso adecuado de la tecnología se parte hacia los modos de apropiación.

Siguiendo con el discurso del rector, él apunta hacia el concepto de incorporación, pero no una incorporación que consta de llenar la institución educativa de sistemas de cómputo, sino darles un papel primordial como “un nuevo lenguaje” en los espacios académicos. A la pregunta de cómo daría cumplimiento a los objetivos que presenta el proyecto educativo partiendo de tecnologías, el rector afirma inicialmente los cambios por los que atraviesa el PEI como consecuencia de las políticas públicas

de la región y la nación en materia de educación de calidad e implementación de TIC para todas las instituciones.

[...] son tres ejes que nos motivan para diseñar un nuevo PEI, desde luego, partiendo del que tenemos que ha sido exitoso, pero actualizándolo, ajustándolo, potenciándolo a las expectativas de un desarrollo, por ejemplo, que el colegio esté para el 2022 en la posibilidad de que, por estudiante haya un recurso tecnológico a su alcance para los procesos escolares.

En este sentido, se alude a lo administrativo puesto desde allí se plantean los recursos físicos en materia de tecnología para la educación; sin embargo, no se profundiza en el tema puesto que es un aspecto que requiere estudios afines para su discusión.

El propósito del rector con la integración de TIC es claro. Parte de un acceso antecedido por la 'capacitación' para llegar a un uso mayor que apunte hacia la apropiación del estudiante con las mismas, de manera que se efectúe lo que gubernamentalmente se espera: que todas las instituciones cuenten con tecnología adecuada y que Colombia llegue a ser "la más educada de América Latina". Es la visión del rector frente a la integración tecnológica, y acierta en algunos puntos claves del estudio, pues para cumplir con los propósitos se acude a la integración partiendo del acceso, pasando por el uso, y facilitando la apropiación para una educación integral y de calidad como lo espera la comunidad educativa en cabeza del rector.

Comprendiendo un poco más lo que piensa el rector frente a las tecnologías, se le preguntó sobre su integración en otras áreas como las humanidades, pues como se dijo anteriormente, éstas aparecen en los proyectos de sistemas e informática. Ante esto, el rector comenta:

Todas las áreas requieren tener un buen acceso y una buena dotación, desde luego no vamos a hablar que para cada área haya una sala, no, lo importante es que los recursos que tengamos, estén potencialmente

aptos y al alcance de los procesos escolares con un buen aprovechamiento.

Efectivamente lo que se busca no es abrir un espacio única y exclusivamente para lengua castellana, sino saber utilizar lo que se encuentra en la institución y que poco uso se le da, pues posteriormente se percibirá cómo las salas no están siendo bien aprovechadas.

Lo que se espera de la integración curricular de TIC para el rector, es “ganar, la visión y la actitud de los estudiantes en investigación, desarrollarse como personas con una buena base conductiva, competente, de aprovechamiento para su bienestar personal y de servicio a la comunidad”. Se espera transformar la visión que se tiene de las TIC como recursos de sistemas y ‘capacitaciones’, para ampliarlas a otros espacios académicos en donde el estudiante pueda desenvolverse libremente con la información y aprender desde los diversos sistemas virtuales.

Esto es, cambiar la perspectiva de que las tecnologías están únicamente para el área de informática. Que pueden ser ajustadas a los aprendizajes de demás áreas, como en el caso de las humanidades y lengua castellana. El proceso de integración curricular de TIC se verá sustentado desde los planteamientos del profesor Jaime Sánchez (2003), quien plantea las definiciones básicas y el modo de realizar una eficiente incorporación de tecnologías en la malla curricular de las instituciones educativas. Además, en los aspectos contundentes a la hora de integrarlas, enfocando al aprendiz y su proceso de aprendizaje más que al enfoque tecnocéntrico, del cual algunas instituciones se sustentan para hablar de TIC únicamente como instrumentos o herramientas de soporte. Cabe resaltar, que el estudio aporta una aproximación a la integración de TIC en el contexto educativo desde los planes pedagógico-curriculares de la institución y el área de lengua castellana, pues determinar la situación general de la misma implicaría un estudio en profundidad que logre dar una mirada global al ámbito de las tecnologías para la educación desde todos los aspectos del PEI.

Lo pedagógico-curricular en materia de integración de TIC en lengua castellana

En otra visita a la institución se analizó el plan de área donde se abarcan ejes de importancia a nivel institucional y ministerial. El área de lengua castellana cuenta con los lineamientos y los estándares que propicia el Ministerio de Educación Nacional (MEN). Enfoques de enseñanza y aprendizaje del lenguaje, donde se fomenta a la acción comunicativa-discursiva como mayor eje a enriquecer en los estudiantes. En este momento se hace mención a la ausencia de tecnologías para fortalecer dichos ejes; por tanto, entra la importancia de su integración curricular en el área, y su estudio sobre la manera en que los estudiantes se apropian y representan socialmente. Es decir, situándolas en los aspectos curriculares de toda su malla.

Si la institución educativa está contribuyendo en diferentes aspectos para la formación integral de sus estudiantes, es de esperarse que con la integración de las TIC a las aulas los docentes puedan acudir, no tanto como medio facilitador sino fortalecedor, enriquecedor de los actos comunicativos y discursivos de sus estudiantes. En el plan de área de lengua castellana no se encuentra estipulado un espacio para las tecnologías que contribuyan al perfil del estudiante que espera la institución, y por tal razón, se hace necesario el estudio sobre las representaciones que emergen de sus usos.

De acuerdo a lo que se plantea en la integración curricular de TIC (Sánchez, 2003), para este caso, el área de lengua castellana debe dar un primer paso implementado herramientas tecnológicas enfocadas hacia la enseñanza de contenidos en lenguaje y literatura, aprovechando los entornos para generar conocimiento en los estudiantes, y no simplemente transmitirlo desde una herramienta como el computador, por ejemplo. El plan de área debe replantear los ejes de la pedagogía y la didáctica basadas en la integración de tecnologías para fomentar al buen uso en conjunto con los modos de apropiación que conduzcan a los agentes educativos a retroalimentar sus saberes desde actividades intra y extraescolares.

Actualmente la Institución Educativa Colegio de San Simón cuenta con tres proyectos pedagógicos en el área de lengua castellana encaminados a enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes. Son propuestas alternas que conllevan a los estudiantes a la creación, y favorecen las capacidades cognitivas de los mismos en cuanto a la lectura y la escritura. 'El plan lector' tiene

como objetivo desarrollar diversas estrategias que promuevan a fortalecer la competencia lectora de los estudiantes, y sus habilidades a la hora de comprender diferentes tipos de textos. El segundo proyecto hace alusión al 'Periódico Mural' en el cual se comparte información respecto a tendencias, gustos y variedad de temas a nivel institucional, nacional e internacional. Su propósito es abrir un espacio en el cual los estudiantes puedan expresar ideas, posturas, y lo que consideren apto de ser compartido ante la comunidad educativa, con el fin de informar los sucesos que abundan en los contextos sociales, y del cual los estudiantes se sienten plenamente identificados.

Como tercer proyecto la institución educativa cuenta con lo que considera 'Espacios de lectura crítica'. Aquí se espera la creación de entornos en los cuales se aborde la capacidad crítica de los estudiantes al tiempo que se fortalece. Proyecto planteado por el MEN, y del que la institución educativa se ve favorecida en su construcción de estudiantes críticos frente a diversos ámbitos sociales, políticos, culturales, ideológicos, etc. Los proyectos pedagógicos con los cuales cuenta el área de lengua castellana son premisas de lo que se espera en la formación de los estudiantes en las humanidades. Son ciertamente beneficiosos y cooperan en la transformación de los estudiantes durante su formación académica.

No obstante, se observa la falta de integración tecnológica para enriquecer tales proyectos. No hay un plan que permita articular las TIC para fomentar, por ejemplo, la lectura del periódico mural desde un entorno virtual. No hay articulación de tecnología para la información en la web que conduzca a dialogar en los espacios de lectura crítica. No hay apoyo en TIC para fortalecer la lectura en los planes lectores. Son aspectos que se mencionan en tanto hacen parte de un proceso de renovación que requiere de las tecnologías para incidir sobre los intereses y gustos de los estudiantes; sin embargo, no se analizan en este caso porque requeriría igualmente de un estudio a profundidad que incida sobre la creación de nuevas estrategias para articular tales proyectos con las TIC. El objetivo es aproximarse a lo pedagógico-curricular para determinar la influencia de la tecnología sobre las prácticas educativas del área de lengua castellana.

En otra observación realizada se acudió al plan de asignatura de lengua castellana para el grado once. En este se abarca la pedagogía del lenguaje, los procesos de pensamiento, la lectura, la escritura, la oralidad y la literatura. Se puede notar cada eje apuntado hacia el fortalecimiento por medio de estrategias didáctico-pedagógicas, las cuales el docente debe elaborar para contribuir a la mejora de las mismas. Ahora, lo que no se halla inmerso como herramientas para mejorar estos procesos en los estudiantes, es la integración de tecnología en las prácticas de enseñanza-aprendizaje. Si las TIC son herramientas innovadoras para la educación, entonces, el área de lengua castellana tiene el compromiso de innovar sus prácticas para abordar los diversos contenidos en las aulas de clase.

El proceso de integración de TIC para fortalecer dichas prácticas se refleja desde el momento en que el docente del área utiliza tecnologías digitales para abarcar diferentes temáticas en los espacios de clase. Más que usar, es permitir la apropiación por parte de los estudiantes para que sean ellos quienes desarrollen procesos de pensamiento en pro de construir conocimientos para su formación como seres humanos. El rol del docente en este caso no se disipa, puesto que es él quien brinda las estrategias necesarias para contribuir a tales procesos.

Contrastando la información en cuanto a tecnologías en los planes de área, asignatura y proyectos de lengua castellana, se acudió al discurso de la docente de español encargada del curso. Inicialmente opina acerca de las tecnologías en los espacios sociales y académicos:

Pues de hecho la vida ha cambiado, la modernidad a través de las tecnologías, pues está marcada, y pues la educación no es la misma. Hay algunas faltantes, algunas dificultades a partir de las posibilidades de uso real de las tecnologías en el aula, o en un proyecto comunicativo, que tengamos los profesores.

Se denota la influencia de la tecnología en los contextos actuales para la docente, pues hace mención a los cambios en materia de innovación para la formación de los estudiantes, y el deber del docente en la renovación de las prácticas de enseñanza.

Se percibe en la docente el trabajo o la labor pedagógica en la que integra tecnologías en sus espacios de clase. Es importante mencionar este aspecto, pues permite reflejar los modos en que la enseñanza y el aprendizaje se mueven bajo la influencia de las TIC.

Yo en particular trabajo, por ejemplo, en que los chicos se apoyen para entregar sus trabajos, por medio de actividades que se pueden desarrollar mediante la web. Por ejemplo, unos chicos hacen una historieta en Word, contar una historia a través de imágenes, que ellos mismos diseñen. En otras pues leer a través del Internet, y hacer talleres que luego envían a un blog que tengo, que comparto con los chicos. Ese es mi trabajo con las TIC.

Pues bien, la labor pedagógica y didáctica basada en tecnologías permite abrir nuevos espacios académicos llamados ambientes educativos, para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de lengua castellana. No se trata de situar al estudiante frente a un computador y trabajar sin propósito alguno. Articular el entorno virtual como nuevo campo de enseñanza-aprendizaje en donde diversos roles cooperan mediante la interacción, facilita la conciliación con la nueva cultura que se ha forjado bajo el impacto global de las telecomunicaciones (Chan, 2004).

Posterior a eso, la docente refleja indiferencia hacia la cobertura de red en las instituciones educativas. Internet ha dificultado en su gran mayoría los procesos de integración de TIC en las áreas académicas. Para ella, no siempre se logran los objetivos que se propone para enseñar un contenido bajo tecnologías. “En un término medio diría yo, porque precisamente la cobertura que tiene el colegio no da para uno poder hacer un trabajo más dedicado, en el suficiente tiempo, y para utilizar este medio”. Seguidamente comenta: “Es desfavorecedor que no hayan suficientes aulas de tecnología, que los estudiantes que son grupos numerosos, no puedan tampoco hacer un uso racional”.

Ante esto, hay que resaltar la problemática frente a la calidad de red con la que se cuenta al momento de hacer un estudio como tal; sin embargo, frente a lo que el

rector mencionaba de la visión y los proyectos gubernamentales, la institución educativa está siendo mejorada en infraestructura tecnológica. Esto es, la dotación de computadores portátiles, aulas para su uso exclusivo, y la cobertura de red para facilitar la interactividad. Así que tal situación cuenta con las herramientas propicias para lo que se quiere realizar dentro de la institución y sus estudiantes de grado once.

Frente a la integración de TIC para lengua castellana, la docente argumenta la necesidad de éstas en todos los planes del área: “Yo creo que es muy importante casi que urgente, que se implemente un proceso de tecnologías en el área de castellano, por supuesto que fuera factible, porque pues no depende de los docentes sino también como de la misma educación”. Lo que una docente de lengua castellana ve en las tecnologías es otro medio llamativo e innovador que favorece al estudiante dentro su desarrollo como sujeto social. El proceso de integración es viable cuando el trabajo con las mismas es conjunto; es decir, que no depende de un sólo actor sino de toda una comunidad educativa, incluyendo, sobre todo, las entidades públicas encargadas de la educación.

En este aspecto se hace mención a lo comunitario en lo referido a la integración de TIC para la enseñanza y el aprendizaje. Es deber de actores alternos a la relación docente-estudiante preocuparse porque la institución cuente con la infraestructura apta para una formación integral, y se desarrollen proyectos que involucren a toda la comunidad educativa. No obstante, estas determinaciones requerirían de otros estudios afines para establecer tal impacto, por lo que aquí se hace mención como un aspecto relevante para estudios en materia de TIC y educación.

En los planes de área y asignatura la docente afirma la disposición de sitios web que permiten la búsqueda de información contigua a la que ven en los contenidos, y a la cual se sirven para fortalecer los saberes.

En el encuadre pedagógico nosotros publicamos una serie de sitios en la web, direcciones electrónicas, hacemos unas recomendaciones que son bastante amplias, y en las clases siempre estamos preocupados en que los chicos trabajen en esa herramienta, por ejemplo, ahora en

vacaciones, les publiqué en el blog de castellano, sólo con mis grupos, para acercarnos a ese plan de lectura que tienen ahora que promociona el Ministerio de Educación de: *Todos a leer en vacaciones*.

El uso de las TIC en el área de lengua castellana denota progreso y efectividad; sin embargo, es deber de un estudio profundo lograr integrarlas en definitiva desde el PEI. Realizar un proceso hacia la apropiación de las mismas por los estudiantes para que desarrollen actividades no sólo académicas sino también personales como las comunicaciones, por ejemplo.

La clase de lengua castellana

Una última visita a la institución tuvo como propósito la observación de una clase de lengua castellana en el grado once. En ésta se pudo notar, que el aula sí cuenta con el ambiente necesario para la enseñanza de las diferentes temáticas y contenidos a tratar con los estudiantes. La distribución y facilidad con la que cuenta la docente para recurrir a los estudiantes cuando la requieren, permite que la enseñanza y el aprendizaje resulten favorables. La institución cuenta con salas de sistemas e Internet, salas de proyección adecuadas con tecnología (VideoBeam, parlantes, computador, aire acondicionado, pupitres amoblados, etc.). Allí los estudiantes acuden con la docente para complementar los saberes abordados en las aulas apoyándose en tecnologías. Aunque existe la infraestructura adecuada para enseñar y aprender con TIC, tales espacios son abordados en algunas ocasiones cuando el docente complementa la clase con una película, que por lo general es para lo que más se utilizan.

En las actividades llevadas a cabo durante la observación, se pudo notar el interés en los estudiantes sobre los anuncios publicitarios que abundan actualmente en los diversos contextos. Aunque las actividades fueron meramente para el aula, no se tocó la temática de las tecnologías para que contribuyeran a la comprensión de la publicidad. Situación que sería enriquecedora para los estudiantes: integrar tecnología y poder ampliar la visión sobre los anuncios vistos directamente en la web. Esto es, fortalecer sus habilidades de búsqueda y selección de información para complementar el aprendizaje desde el uso y la apropiación de TIC.

Para este aspecto de la enseñanza con TIC se propone realizar dentro de varias formas o modelos la “Anidada” que plantea el profesor Jaime Sánchez (2003) en la integración curricular. Esto es, utilizar tecnologías digitales para que al momento de abordar cierta temática (por ejemplo los mensajes publicitarios) los estudiantes desarrollen y ejerciten habilidades que conduzcan a enriquecer el conocimiento frente a dicho tema. Facilitar los modos de interactividad de los estudiantes en relación a las tecnologías digitales para un contenido específico que se trabaje en el área.

En este momento se comprende que la Institución Educativa Colegio de San Simón se encuentra en un proceso de integración de TIC para la formación académica y personal de sus estudiantes. De acuerdo a los tres niveles de integración curricular planteados por el profesor Sánchez (2003), la institución ha pasado por un primer nivel de “Apresto” en donde se conoce el fin de la tecnología y su necesidad de integrarla a la escuela. Ver en ella una estrategia viable hacia la construcción de seres sociales dando los primeros pasos para la innovación educativa desde el acceso.

Igualmente aparece un segundo nivel: el “Uso”, de donde la institución se encuentra aún en proceso de avance en materia de TIC. En este nivel, el uso hace alusión a lo instrumental de la tecnología, pues se centra en las acciones de los actores frente a un artefacto tecnológico; es decir, se piensa en la tecnología pero como simple instrumento de apoyo. Hasta aquí se puede enmarcar los niveles por los que atraviesa la institución, pues de los tres para el proceso de integración curricular los dos primeros ya han sido articulados; por ende, se espera contribuir a la integración en general de las tecnologías desde el estudio, y ascender al tercer nivel: la “Integración”, en donde se enfoca la tecnología para el aprender, para apropiarse e ir conjuntamente realizando actividades que conduzcan a la significación que tienen las TIC para los procesos de enseñanza-aprendizaje.

En sí, lo que se busca a partir de esta aproximación es aportar a la institución educativa lo necesario para que integre las tecnologías más allá de sus usos; reajuste sus objetivos, lineamientos, proyectos y demás desde su currículo, dando

prioridad a la enseñanza con TIC bajo parámetros de formación social y humana, tal como lo plantea el PEI desde su enfoque humanista. En conclusión,

La integración curricular de [TICs] implica un proceso de apropiación y requerimientos como una filosofía subyacente, un proyecto de integración curricular en el marco del proyecto educativo de la escuela, un proceso de cambio e innovación educativa, unos contenidos específicos, una diversidad de modelos de aprender, y, por sobre todo, la invisibilidad de la tecnología para otorgar una visibilidad al aprender (Sánchez, 2003, p. 62).

De esta manera, cada aspecto arroja resultados que denotan la importancia de integrar, desde lo curricular, el ámbito de las tecnologías para la enseñanza y el aprendizaje, en especial de lengua castellana. Se hizo necesaria la indagación sobre los fenómenos que están ocurriendo al interior de la institución en materia de currículo, dialogar con actores propios a la situación, y culminar con la observación directa de una clase para resaltar la necesidad de las TIC en las prácticas de enseñanza-aprendizaje. Llevar a cabo un estudio en materia de tecnologías en la educación, es el medio que facilitará la comprensión y el requerimiento por parte de los docentes, directivos docentes y comunidad educativa en general, de acudir a las tecnologías para renovar las prácticas didáctico-pedagógicas en las aulas.

Los estudiantes tienen relación directa con las tecnologías y, por tal razón, este tipo de estudios renuevan la visión sobre las TIC y su integración en los espacios académicos. Comprender desde la perspectiva del estudiante lo que a su parecer aporta la tecnología para su formación académica y personal. Estudiar antes que todo, sus representaciones sociales; el conocimiento que se construye colectivamente luego del impacto social y cultural de las telecomunicaciones.

7.2. REPRESENTACIONES SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES SOBRE EL USO Y LA APROPIACIÓN DE TIC

7.2.1. Integración, uso y significado de las TIC: Con el propósito de determinar las representaciones de los estudiantes de grado once respecto al uso de tecnologías dentro y fuera de la institución educativa, se propuso estudiar aspectos relevantes desde el análisis cualitativo de las entrevistas realizadas a diez estudiantes (cinco hombres y cinco mujeres). Se tiene, por tanto, tres tópicos que orientan al estudio a determinar tales representaciones, en los que se encuentran articulados los elementos que configuran las representaciones sociales desde los planteamientos de Moscovici (1979): información, actitud y campo de representación.

Integración de TIC en procesos de enseñanza-aprendizaje de lengua castellana

De acuerdo al tópico para conocer la información respecto a las TIC, su definición, su acceso, uso y frecuencia de uso en el estudiante y en la institución educativa entre otras, se encuentra en primera instancia el desconocimiento de lo que son las TIC para los estudiantes. 4 de 10 afirman no saber qué son TIC, nunca las han escuchado, y si las han oído, no lo recuerdan al momento de responder. Frente a esta situación se origina el motivo de acudir a la razón por la cual desconocen el significado de la sigla 'TIC'. Quizá estos estudiantes no prestan atención a lo que circula por los medios y en especial por la institución, pues ésta lleva actualmente como lema el avance tecnológico para la educación.

Para los que han escuchado la sigla TIC, ésta representa en palabras propias unas "normas" básicas, primordiales, con las que los docentes "instruyen" para que los estudiantes usen un artefacto tecnológico como es el caso del computador. 2 de 10 estudiantes afirman esta posición. Las han escuchado, pero su conocimiento se basa en adquirir parámetros o guías básicas para manejar herramientas y programas propios de las tecnologías. Para otros estudiantes (3) las TIC son efectivamente las tecnologías de la información y la comunicación. Es el uso de la tecnología como tal, y el acceso que se permite en espacios cotidianos y escolares. Han escuchado de ellas principalmente en la institución educativa. Se ha tratado este concepto en los espacios de clase; sin embargo, no existe claridad al momento de dar una definición, pues otra estudiante afirma haberlas escuchado pero no tener claro lo que son.

En cuanto al acceso y el uso en los estudiantes, todos sin excepción alguna afirman haber accedido y usado una tecnología. El computador y el celular son los dispositivos electrónicos a los que la mayoría apunta a incorporar en su legado como estudiantes. Las *tablets* y tecnologías comunes como los electrodomésticos, la radio, el televisor, entran igualmente en el conocimiento que poseen los estudiantes frente a la tipología de TIC que dicen haber usado. 8 de 10 estudiantes mencionan estas tecnologías, mientras que otro dice usar aplicaciones en línea, el editor de texto (Microsoft Word) y la hoja de cálculo (Microsoft Excel) como parte de las mismas. Una estudiante afirma ser parte de la escuela de periodismo de la institución, así que su uso es mayor en tecnologías audiovisuales (grabadoras, cabinas de sonido, programas de locución).

El fin que le dan a las tecnologías los estudiantes parte en principio de ser usadas para el aprendizaje y el entretenimiento. 6 de 10 estudiantes concuerdan con usar el computador para realizar tareas asignadas por la maestra en relación a la búsqueda de información, y el celular para socializarse dentro y fuera de la institución. Otros (3) afirman usar tecnologías para adquirir conocimiento y aprender sobre cosas que no saben, aportando a las necesidades individuales en materia de aprehensión de saberes a partir de la web. Finalmente llama la atención un estudiante que afirma que su uso partía de lo teórico para llegar a lo práctico. Este último concuerda con que anteriormente no sabía nada de tecnologías, pero que al interior de la institución fue viendo la manera en que funcionaban, y luego la relación directa que tenía hacia ellas; con el tiempo le fue “cogiendo el tiro”.

En cuanto al aprendizaje sobre dichas tecnologías, la mayoría de estudiantes (5) afirman que por cuenta propia o individualmente aprendieron sobre éstas. Bien sea en la vida cotidiana o en la institución educativa, el modo de aprender sobre ellas incide en gran parte en el uso personal que les dan. Pues aprender por uno mismo implica tomarlas, manipularlas, accionarlas para permitir un conocimiento frente al objeto desconocido. Para algunos estudiantes es normal “nacer aprendido” sobre tecnologías, pues afirman que actualmente éstas habitan los espacios cotidianos, es común (3) y por lo tanto es normal que en la misma familia se vea el uso. “Estamos en una época de la tecnología”.

Para otro estudiante la misma tecnología es “llamativa”, “sorpresiva”, y por lo tanto “atrae a las personas”. Otra estudiante afirma estar dentro de lo que se denomina “nativos digitales”. “Yo digo que somos nativos digitales, entonces nos movemos en ese medio, desde que nacimos vemos los medios de comunicación en todas partes, entonces obviamente nos adaptamos a ellos”. El aprendizaje de TIC en los estudiantes parte del uso personal que cada estudiante le ha dado, pues todos han tenido acceso y han tomado algún artefacto en sus manos, las conocieron por sí mismos como también han sido inculcadas en el hogar y en la institución. Han nacido bajo un contexto de tecnologías.

Respecto al uso de TIC en la institución, los estudiantes en su mayoría afirman que su docente de lengua castellana sí las utiliza para enseñar y aprender algún contenido (6); en algunos casos se utilizan para “hacer distinta la clase” y que no sea únicamente la explicación o la clase magistral. Otros estudiantes afirman que algunas veces la utiliza aunque es muy poco su uso en el aula, e incluso uno duda y le parece que quizá algún docente hace uso de tecnologías en las clases (3). Una estudiante afirma que no las usa o que tal vez una película por mucho. El hecho es que las TIC como herramientas para enseñar y aprender en la institución, son utilizadas en su mayoría como objetos de apoyo para realizar una clase. Su uso es básicamente instrumental, pues un estudiante afirma que en el aprendizaje la clase se basa en el manejo puntual de programas de Microsoft, como trabajos de texto que se asignan en la clase.

Para otro alumno es muy poco lo que se hace, pues “en materia de presupuesto para tecnología hay escases en la institución” y afirma estar atrasados por la misma cuestión. Esto, en gran parte por la creencia frente a la infraestructura que se requiere para tener acceso a la tecnología; los estudiantes piensan que ante todo las instituciones deben contar con un buen recurso financiero, pues la era global requiere de fuentes de financiación para su sostenimiento. Una alumna afirma que el uso se basa en seguir instrucciones para ir ingresando a páginas; la docente va paso a paso llevando a los estudiantes a ingresar a una plataforma. Se evidencia que no hay interactividad ni libertad de navegación por la web, mucho menos de participación y exploración en los estudiantes.

Hay estudiantes que aseguran que el uso en el aula es favorable, pues el sólo hecho de sentarse frente a un computador e ingresar a páginas en Internet hace de la clase un escenario “didáctico”, “divertido”, “porque saca de la rutina al que siempre mantiene de estar en el salón encerrado dictando una clase aburrida”. Existe, además, un grupo en la plataforma *Facebook* al cual los estudiantes ingresan para realizar actividades como foros o debates frente a un vídeo que publica la docente. Ante eso, la clase de lengua castellana para una estudiante:

Es un poquito más dinámica y por ejemplo, cuando estamos en *Facebook* haciendo los foros, considero que los estudiantes tienen más libertad de decir lo que piensan ya que están detrás de una pantalla y no están en una clase diciendo en persona su opinión.

Al parecer, resulta ser otro escenario de aprendizaje para los estudiantes, por tanto, les gusta y los motiva. El espacio en la web no es del todo conocido para ellos; sin embargo, estando en Internet saben qué hacer y por dónde ir. Se sienten “seguros”. La interacción entre estudiante y tecnología resulta favorable en gran medida, pues como afirma esta estudiante, existe la posibilidad de que el alumno se exprese libremente a comparación de lo que sucede en la clase con la participación. Además, otro estudiante afirma que al implementarse tecnología en la clase su responsabilidad es mayor, pues permite que frente a ésta se juegue su rol “participativamente”; esto al estar atento frente a lo que se hace con tecnología. Los espacios escolares con TIC recrean en el estudiante una visión mayoritaria de motivación hacia su uso, hace de la clase algo interesante y propicio para generar pensamiento y buenas actitudes hacia la computadora.

Hasta el momento se ha logrado determinar parte de la información que poseen los estudiantes frente a las TIC en los espacios escolares y cotidianos. Para algunos no hay claridad respecto a qué son las TIC en su sigla, pero todos afirman haber tenido acceso y haber usado una tecnología. Las han escuchado, sin embargo, el desconocimiento que existe frente a la sigla en relación a su uso es mayor en los estudiantes. En gran medida ellos concuerdan con que el uso se da para el aprendizaje en el aula en primera instancia, y para el entretenimiento con las mismas en segunda. El computador es utilizado para la búsqueda de información y

el quehacer académico respecto a trabajos como por ejemplo en el editor de texto Microsoft Word. El celular es la segunda herramienta más utilizada por los estudiantes, se remonta a ser el medio de socialización y entretenimiento mediante las redes sociales.

En cuanto al aprendizaje de ellas, en su mayoría afirman haber aprendido por voluntad propia; esto debido a que las ven actualmente como algo común que desde el núcleo familiar les ha sido inculcada. El término “nativos digitales” aparece en uno de los discursos de los estudiantes, por lo que resulta interesante la asignación que se da a nivel general. Frente al uso en el aula por la docente de lengua castellana, afirman que sí las utiliza aunque muy poca veces, y en su mayoría son vistas como objetos de apoyo para hacer “distinta la clase”, por lo cual se denota que el uso es meramente instrumental. Para los estudiantes esta cuestión es favorable, ya que para ellos el sentarse frente a un computador y trabajar es un deber que denota mayor participación y motivación hacia su uso. La información deja abierta la posibilidad de intervenir a cambiar algunas posturas frente a lo que se hace en la institución con las tecnologías, que aunque ésta cuenta con infraestructura apta para la enseñanza y el aprendizaje no se están usando adecuadamente, lo que debilita la formación del estudiante en el contexto actual.

Uso de TIC en procesos de enseñanza-aprendizaje de lengua castellana

Para conocer de ante mano el uso de tecnología en la institución educativa y el modo en que funcionan para los estudiantes, se determina que en la institución muy pocas veces se utilizan las TIC para la enseñanza y el aprendizaje en general. Algunos estudiantes (4) afirman el poco uso de tecnología en la institución, bien sea por las pocas horas o por la metodología de los profesores. La mayoría afirma que no es frecuente y que en algunos casos se da pero únicamente en las clases de sistemas o informática (6). Los estudiantes apuntan hacia esta afirmación debido al modo de planeación de la enseñanza en la institución. La clase en donde se interactúa con tecnología sólo se da una hora a la semana y en dicha área, por lo que para ellos es tiempo que se “pierde” y se “desaprovecha”. Hay desmotivación, pues consideran que la tecnología en la institución es escasa y no permite interactividad alguna; por lo tanto, las clases siguen siendo de “guías” o como lo mencionaba un estudiante “normas” con las que se enseña a manejar programas

informáticos; esto debilita el proceso de enseñar y de aprender con TIC porque se quedan bajo los métodos didáctico-pedagógicos recurrentes en materia de tecnologías.

El tipo de tecnologías que se utilizan en la institución son básicamente el computador y el video proyector con el que casi siempre se muestran vídeos o diapositivas hechas por la docente (10). Ante esto, los estudiantes señalaron que el uso de TIC por parte de la institución es escaso, pues las horas de clase que ven de tecnologías no dan para llenar sus expectativas. Así mismo, la docente se limita a mostrar temas o contenidos en diapositivas, y lo que da para el uso en los estudiantes es de “exposiciones” mediante éstas. Cuando se usa el computador, las clases tienden a ser “llamativas”; sin embargo, la metodología de la docente no permite mayor apropiación en los estudiantes: “Lo utilizamos de manera elemental, o sea, lo que sí y ya de ahí no pasa, no profundizamos”. El uso de TIC en la institución no es frecuente, y cuando lo es, se pierde el interés en los estudiantes por cómo la docente aborda los contenidos y las actividades. Infortunadamente las horas con tecnologías para este grado son pocas al mismo tiempo que los docentes, como por ejemplo de castellano, no las usan frecuentemente. Tampoco incluyen en sus planeaciones contenidos que tengan que ver con navegación por la web e interactividad desde la misma.

Adentrando al uso en la enseñanza y el aprendizaje en la institución, el modo en que han recaído las tecnologías sobre la formación de los estudiantes varía. A la mayoría de estudiantes (6) les parece un aporte positivo el integrar tecnología en la institución aunque no siempre la manera en que se usan. Para ellos el usar tecnología es un aporte en sí para la formación personal y académica, “porque es alguna información, es ya para la vida cotidiana y para fines educativos”. Respecto a esto, los estudiantes aseveran que la tecnología y su uso han sido siempre de apoyo para la búsqueda de información y las comunicaciones. “Sí aportan porque pues con base a eso podemos investigar e informarme más sobre algún tema en específico o de alguna información básica que nos puedan suministrar en la parte de Internet”.

La visión positiva hacia la tecnología en la institución ha permitido que el estudiantado se visualice a sí mismo como un actor principal en los escenarios de

enseñanza y aprendizaje. Es una posibilidad de educar de manera activa y continua, novedosa; sin embargo, para otros es muy poco lo que aporta la tecnología para sus vidas (3), tal vez la razón mayor sean las pocas clases que se imparten con tecnología, o que los docentes no se atrevan a innovar sus prácticas y se limiten a las clases de siempre. O como lo dice una estudiante: “depende del uso que uno le da a las TIC, por ejemplo, yo considero que le doy un buen uso en cuanto a la información, utilizarlas en pro de practicar los conocimientos que yo obtenga en la tecnología”. El apropiarse de la tecnología es a lo que debe apuntar la institución y sus propuestas curriculares, pues no basta con ocupar un aula si no se va a hacer un buen uso de ellas tanto por el docente como por los estudiantes.

En cuanto al uso de TIC en el estudiante para complementar lo visto en las clases de lengua castellana, la mayoría (6) acierta que sí las utilizan para buscar más información de la que les aporta la docente. Cada estudiante busca páginas de interés para realizar consultas. Wikipedia suele ser el sitio web más consultado por los estudiantes al igual que YouTube en donde los vídeos ayudan como complemento de un contenido. Afirmar un estudiante: “Pues yo tengo el celular con datos y pues frecuentemente cuando tengo una duda consulto al celular y pues con él me ayudo”. Los medios tecnológicos en este caso son aporte al aprendizaje de los estudiantes, pues suelen ser el medio con el que se apoyan para consultar, conocer, profundizar, aprender más de lo que en la clase se aborda. Actualmente el uso del celular y las posibilidades de estar On-line han llevado a los jóvenes a introducirse al mundo de la web; por tanto, es deber de la educación ajustarse a las expectativas del estudiantado para guiarlo hacia nuevas formas de entretenimiento y educación.

Es decir, aprovechar la conectividad actual de los estudiantes para inculcarlos al aprendizaje novedoso y significativo. Internet por primacía abre los espacios para la enseñanza y el aprendizaje en las instituciones educativas, de su capacidad de acceder de manera inmediata depende el interés en los estudiantes por querer saber más. Afirmar una estudiante: “Generalmente acudo a Internet, a plataformas, por ejemplo me gusta mucho una página que se llama ‘súper curiosos’ ahí hay artículos que son interesantes”. Para permitir un aprendizaje propio a las expectativas del estudiante, se debe tomar a profundidad los usos que se le da a Internet, pues no siempre la información que se halla en algunos medios o plataformas es buena,

aunque la consulta por parte de los estudiantes les cede igualmente a conocer otros escenarios. El uso de TIC en la institución y en los estudiantes apunta a mirar qué pasa más allá, cuando se recrean otros escenarios más abiertos al aprendizaje de la lengua castellana.

Frente a la información suministrada respecto al uso de TIC por el estudiante y por la institución, se denota inseguridad en la actitud de los actores, pues en cierta medida es muy poca su implementación y uso tanto en la enseñanza como en el aprendizaje. Para los estudiantes, las clases con tecnologías se dan únicamente en el área de informática y sistemas, por lo cual desfavorece la visión de las mismas frente a la formación académica en otras áreas; es tiempo que se “pierde y se desaprovecha”. Ante esto, la actitud resulta negativa para ellos, tener pocas oportunidades de interactuar con TIC los desmotiva. El computador y el VídeoBeam suelen ser las herramientas más utilizadas por los docentes para proyectar los contenidos del tema a abordar. El uso en los estudiantes se remonta a realizar igualmente exposiciones en clases. Aunque el uso sea poco eficiente o elemental, los estudiantes ven como un aporte significativo el implementar las TIC en la institución, mas no cómo se usa por parte de docentes y estudiantes. Con esto se formula la necesidad de cambiar tales posturas y de llevar a cabo el proceso de integración curricular de TIC.

Como complemento a la información vista en clase mediante la tecnología, los estudiantes sí las utilizan para fortalecer o enriquecer sus conocimientos; sitios web como Wikipedia y YouTube son los más visitados como medios de consulta. Internet es para los estudiantes la fuente hacia la adquisición de información, es necesario en la actualidad puesto que logran apropiarse de cosas que en la institución no se aclaran por cuestiones de tiempo. En general, se muestra un interés por aprender con las tecnologías, utilizarlas en pro de enriquecer el conocimiento. Abrir nuevos escenarios en donde la interactividad conduzca a la apropiación en los alumnos, y que se les permita sentirse a gusto con las herramientas que tiene a su alrededor, es la tarea de los educadores. La intervención del docente, entonces, asume la responsabilidad de renovar estas actitudes, pues la enseñanza y el aprendizaje de la lengua castellana deben apuntar constantemente a la búsqueda de una educación que requiera de tecnologías para las transformaciones socio-culturales.

Significado de las TIC para los estudiantes en lengua castellana

Indagando en el estudiantado sobre la manera en que visualizan contextos, roles, posibles cambios en las clases integrando tecnologías se tiene, que la mayoría ve factible un ambiente con TIC para la clase de lengua castellana. Lo notan interesante en la medida en que permite cambiar definitivamente el esquema tradicional de “tablero y marcador”. Afirma un estudiante: “ya hoy en día la tecnología abarca en todo el mundo, y pues sería bueno un cambio para esta materia”. Ante la posibilidad de imaginar un escenario con TIC para tal área algunos ven ese espacio de más “participación”, pues la tecnología les es propia y “llamativa” para trabajar. “Que no solamente se empleen artefactos tecnológicos sino más allá”, comenta un estudiante quien ve en el uso de TIC algo de interés en los espacios escolares, pues como se mencionó en algún momento, no basta con usar un computador con sólo un programa en la web, sino llevar a los estudiantes a indagar por su cuenta, a investigar, a ir más allá de lo que visualizan en una “ventana”.

Otros estudiantes por lo llamativo de la idea, se imaginan un ambiente en donde se “navegue” por plataformas interactivas que enriquezcan el trabajo en clase. Para algunas estudiantes les resulta “divertido”, diferente porque cambia la cotidianidad de estar sentados en silencio prestando atención a la docente. “Yo diría que las clases serían más dinámicas, más participativas, y aprovecharíamos por ejemplo Internet que hay mucha información”. Comenta una alumna a quien su atención sobre temas de telecomunicaciones son relevantes por hacer parte del grupo de periodismo de la institución. En efecto, Internet es el escenario virtual en el que los estudiantes prestan toda su atención, del buen uso depende la formación en los mismos; así que el docente debe proponerse integrar las TIC bajo la seguridad de que su aporte será significativo.

Mientras que para unos estudiantes es interesante visualizar un ambiente así, para otros les resulta extraño y dudoso, pues una alumna asegura que el leer traería complicaciones porque no hay nada como el “físico” para trabajar. Otros estudiantes, además, aseguran que no sería bueno porque el docente siempre tiene la voz del curso y quien mantiene la postura rígida de dictar una clase. Para un estudiante sería común el hecho de la tecnología por lo que no le parece la idea y argumenta: “No, yo opino que sería mejor ver más clase que tecnología, ya la tecnología se ha

ido como muy común, es decir, ya hasta niños mayores de cuatro están utilizando estos medios y pues ya es como muy común”. La imagen que tienen frente a un ambiente novedoso de tecnologías es variable aunque no tan negativa, la acción misma permite realizar cambios en estas perspectivas. Lo “común” tiene que convertirse en “novedoso” para que los estudiantes cambien la perspectiva de que el usar tecnologías en la institución sería como usarlas en el hogar.

Ahora que recrean un ambiente con tecnologías, su papel como estudiantes entra a tener significado en la medida que se ven al interior de escenarios con TIC en la labor de “aprendices”. Gran parte de los estudiantes (9), o si bien la mayoría de ellos concuerdan con que su papel sería más “activo” que el actual, la “participación” sería mayor, y la “investigación” sería el fundamento de donde la clase de lengua castellana se sustente. El aprendizaje ve forzado a renovar lo que trae consigo el maestro, pues en un escenario con tecnologías los estudiantes se ven como autónomos y toman su papel como “aprendices” con mayor responsabilidad. Esto puesto que sus intereses radican en las tecnologías, y abarcarlas desde los espacios académicos parece ser la alternativa de la educación contemporánea. Afirma un estudiante:

Pues en mi opinión sería más que todo una persona muy activa porque me gusta investigar, me gusta informarme, saber mucho de un nuevo conocimiento, me gusta más que todo informarme bien, basarme en la información que me están dando y así poder realizar una buena práctica.

El deber está entonces en transformar los escenarios donde se enseña y se aprende. Generar ambientes educativos en donde las tecnologías permitan ahondar en el estudiante sobre sus propios intereses.

Complementado dicha información, una estudiante afirma que su papel se vería dentro de lo rápido y lo fácil que es navegar por Internet y argumenta: “Yo me acostumbraría a lo fácil, porque sería más fácil encontrarlo todo con la tecnología, entonces no me iría a buscar un libro sabiendo que lo tengo ya fácil en el computador”. El papel en el cual se desea ver el estudiante en un ambiente con TIC

debe irse instaurando en las instituciones educativas. No tanto lo que plantea esta última estudiante en cuestiones de facilismo, sino porque la navegación que incluye la investigación y la búsqueda de información, es lo que de un aprendizaje íntegro con los estudiantes se espera: que cada uno pueda realizar sus propias trayectorias de exploración hacia el conocimiento.

Siguiendo con el modo en que se visualizan roles en un ambiente con tecnologías, se llega al del profesor como sujeto propicio para la enseñanza. Pues bien, los estudiantes en su mayoría imaginan al docente como aquél apto para el acompañamiento de sus trabajos en red, su papel es igualmente “activo”, es quien permite el avance continuo hacia el aprendizaje de los contenidos. Algunos lo ven como un “diseñador” de prácticas innovadoras, otros simplemente “normal” como actualmente cumple la función un docente; es decir, como el que da los pasos a seguir para realizar un taller. Dos estudiantes apuntan a verlo como un “asesor”, quien orienta y deja a los estudiantes a la merced de investigar. Uno de ellos argumenta: “la del profesor básicamente pienso que sería como el tutor, el acompañante que despeja dudas, que dicta por ejemplo los cursos o seminarios, o depende como sea la metodología del profesor para ayudar a desarrollar estas herramientas informáticas”.

Evidentemente para este estudiante las clases de lengua castellana con tecnologías serían típicamente las de informática y sistemas, pues en estas clases el docente orienta a sus alumnos a que abran “ventanas” para llegar a plataformas en donde realizan sus actividades; en vez de abrir escenarios para la libre interactividad entre el estudiante y la web. Paralelamente a esto, hay un estudiante que afirma que el docente tendría que primero “aprender a usar tecnologías” puesto que no todos actualmente las implementan debido a la falta de aprendizaje sobre las mismas. Una estudiante argumenta que el trabajar con TIC sería “más fácil para él” dado que la tecnología está al alcance de todos. La facilidad está arraigada en el modo de operar de las tecnologías, éstas permiten que el trabajo sea innovador y permisible para la formación de los estudiantes.

Recreando un escenario de tecnologías para lengua castellana, los estudiantes consideran que sí sería eficaz la enseñanza y el aprendizaje con TIC para el área. 9

de 10 estudiantes ven con interés el proponer nuevos escenarios para ésta en donde las TIC cumplan un papel fundamental. Para algunos, el aprendizaje sería “rápido” teniendo en cuenta que las tecnologías aportan todo tipo de información de manera eficiente y veloz. Del mismo modo, el abordar un contenido con tecnología permitiría una rápida apropiación del tema y posteriormente del conocimiento. Sería “fácil”, no sólo en la medida en que se abordan los temas y se aprende, sino en los modos de buscar información y apropiarse de ella; lo que no alcanza a explicar el docente el estudiante lo encuentra por sus medios. Afirma un estudiante:

Respecto a esos temas creo que sí se puede aprender mucho más porque le permite al estudiante un mejor entendimiento, un mejor aprendizaje, una mejor manera de captar esa información y que quizá le sea para sí mismo de mucha utilidad. Creo que serían más de aprendizaje para los estudiantes y tanto para la profesora que yo considero que siempre en un ambiente de aprendizaje tanto como el otro como en sí mismo aprenden.

Estudiante y docente en un ambiente con tecnologías, ambos en la cooperación del trabajo a fin de la enseñanza y el aprendizaje. Los estudiantes valoran positivamente el integrar tecnologías para lengua castellana. Consideran que los contenidos serían más “entretenidos” debido a la interactividad con la que juega la web. No hay roles de desapego o individualidad en un ambiente visualizado con tecnologías para el área. Los estudiantes son conscientes de las posibilidades de enseñanza y aprendizaje que traen consigo las TIC para la educación actual. El impacto de las tecnologías en los estudiantes es de gran escala, ellos creen en la posibilidad de cambiar las viejas prácticas, anhelan con que la tecnología abarque también sus espacios académicos.

Que Internet no sea únicamente como escenario de entretenimiento, sino de información y comunicación oportunos para el entendimiento de la cultura actual. Dice una estudiante: “Claro que sí, aprenderíamos mucho mejor utilizando la tecnología, ya que podemos ver muchos sitios web, podemos incluso conocer información que no teníamos en cuenta”. Las TIC deben llevar al estudiante a un nivel de apropiación en las instituciones educativas, y permitir la búsqueda de

información mediante la exploración autónoma. Cabe resaltar, que no basta con que la institución esté llena de aulas con computadores y vídeo proyectores, sino que se realicen planes de mejoramiento desde lo curricular, para que áreas como lengua castellana integren las TIC como herramientas tanto para el docente como para el estudiante. Esto con el fin de que el uso de tecnologías conduzca hacia un nivel de apropiación en los estudiantes, y que la enseñanza y el aprendizaje no se conviertan en rutinas instrumentales de computadores, sino en ambientes educativos aptos para la formación de seres sociales innatos de la cultura digital.

Hasta el momento la información respecto al significado de las TIC para los estudiantes en la institución, refleja la importancia de integrarlas en procesos de enseñanza y aprendizaje de lengua castellana. Para ellos sí es posible un ambiente con tecnologías en el área dado que sería un escenario en donde se cambiaría por completo esquemas tradicionales. Para los estudiantes, esto significa un gran paso para la educación del momento, las clases serían de más participación al mismo tiempo que dinámicas y llamativas. Contrario a esta postura positiva para algunos, hay quienes demuestran su inconformidad frente a tal idea. Para unos estudiantes les resulta extraño y dudoso el simple hecho de imaginar un ambiente con TIC para el área. Ellos argumentan que la lectura se complicaría, ya que el pasar del físico al digital traería desventajas en el aprendizaje.

Al mismo tiempo, otros argumentan que la clase presencial es mejor que la virtual, considerando que la tecnología al ser común hoy en día no se vería de tanta innovación. Respecto al papel del estudiante en ese ambiente con TIC, todos aciertan con que su función se vería igual o más activa que la actual, serían más participativos, y la exploración sería fundamental para consultar todo lo relacionado con la lengua castellana. La visión frente a su función como actores de aprendizaje es positiva. Con relación al docente, los estudiantes ven en él igualmente activa su participación en la clase. Algunos apuntan a verlo como un asesor, un tutor y un acompañante que guía a los estudiantes a la investigación por las diferentes fuentes de consulta. La visión es positiva, sin embargo, algunos estudiantes afirman que primero deben aprender a usar la tecnología, puesto que no todos las integran por la falta de conocimiento frente a las mismas. El ambiente con TIC es eficaz para la enseñanza y el aprendizaje de lengua castellana, afirman los estudiantes en la

medida en que ven viable y a la vez rápido tales procesos en el aula. La cooperación sería mayor entre estudiante, docente y TIC. A esto apuntan los estudiantes cuando ven en las tecnologías un nuevo escenario de aprendizaje, un aprendizaje mediado que transforma el visionario de los actores fundamentales en la institución educativa actual.

7.2.2. Unidades de significado: Son aquellas unidades elaboradas a partir del análisis general de las entrevistas. Son categorías que describen las representaciones sociales de los estudiantes a manera de proposiciones para un mejor esclarecimiento.

Integración de TIC en procesos de enseñanza-aprendizaje de lengua castellana

- Desconocimiento de la sigla TIC: los estudiantes en su mayoría no dan una definición de lo que son las TIC, no lo recuerdan o al menos no tienen claridad al respecto; no obstante, pocos aciertan con que hace parte efectivamente de las tecnologías, aunque afirman que son normas a tener en cuenta para la utilización de las mismas.
- Computador y celular como dispositivos más usados: los estudiantes se apoyan en estas herramientas para la realización de sus actividades escolares y personales, sus usos suelen darse para el aprendizaje en cuanto a consultas y búsqueda de información, y para el entretenimiento desde el chat y redes sociales. El editor de texto Word y la hoja de cálculo Excel aparecen como herramientas tecnológicas para trabajar.
- Clases teórico-prácticas con tecnologías: los estudiantes ven el aprendizaje de tecnologías desde un primer ámbito teórico en donde abordan conceptos y parámetros a seguir para la utilización de herramientas de *hardware* y *software*, seguidamente van realizando las actividades en compañía de la docente para la práctica de lo abordado en las clases.
- Aprendizaje de tecnologías por cuenta propia: los estudiantes durante su desarrollo personal y cognitivo han aprendido a utilizar la tecnología por sus propios méritos, afirman estar bajo un contexto tecnológico en la medida que ven a éstas normalmente en la vida diaria. El uso se remonta a ser común por la influencia del contexto familiar; se hacen llamar nativos digitales.

- Escaso uso de TIC por la docente de lengua castellana: para los estudiantes el uso que da la docente a las tecnologías son poco eficientes porque la metodología que propone no da basto para la enseñanza y el aprendizaje; películas y diapositivas suelen ser las estrategias con TIC que plantea la docente.
- Falta de infraestructura tecnológica para la institución: los estudiantes consideran que la escasez de tecnologías en los espacios escolares son la causa del poco interés por aprender desde las mismas. El atraso en materia de integración de TIC se debe en parte por la falta de herramientas que fortalezcan los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Uso basado en instrucciones paso a paso: en la enseñanza con TIC los estudiantes siguen una serie de procedimientos expuestos por la docente para ir ingresando paso por paso a plataformas en la web donde al final se abordan algunas actividades. No hay libertad ni autonomía de navegación.
- Interacción estudiante-computador positiva por el modo de participación: los estudiantes consideran que el poco uso de la tecnología es en gran medida positivo puesto que la interacción entre estudiante y computador es de gusto para ellos. La interactividad cuando se ingresa a la web es igualmente llamativa, por tanto la participación resulta mayor beneficiando algunos procesos de pensamiento.

Uso de TIC en procesos de enseñanza-aprendizaje de lengua castellana

- Poco uso de TIC por tiempo y metodología del docente: los estudiantes consideran que el uso de TIC en la institución resulta ineficiente debido a que este espacio se da únicamente en las horas de informática y sistemas, al mismo tiempo, la metodología del docente en estas clases se basa exclusivamente en aprender conceptos propios de las tecnologías.
- Computador y vídeo proyector como tecnologías más usadas en la institución: estas herramientas tecnológicas son generalmente usadas por los docentes de la institución, el procedimiento se basa en proyectar diapositivas y contenidos de la clase. Las exposiciones mediante éstas terminan siendo el único uso por parte de los estudiantes.
- Actitud favorable hacia la incorporación de TIC pero desfavorable en el modo de usarlas: para los estudiantes el integrar tecnologías a las clases resulta positivo

en cuanto a la interacción al momento de sentarse frente a un computador; sin embargo, el modo en que se usan no es siempre favorable debido a que las clases no permiten un mayor dominio y apropiación para la exploración autónoma en los estudiantes.

- Uso constante de TIC para enriquecer los conocimientos aprendidos en clase: los estudiantes sí utilizan tecnología para retroalimentar los conocimientos así como para buscar información por la web respecto a conceptos desconocidos; Wikipedia y YouTube son los sitios de interés para los estudiantes.
- Internet como escenario por primacía para la búsqueda de información: éste suele ser la herramienta de mayor uso en los estudiantes, pues consideran que allí se encuentra todo al alcance, y es el medio en donde la interactividad termina siendo la base de su interés por el aprendizaje.

Significado de las TIC para los estudiantes en lengua castellana

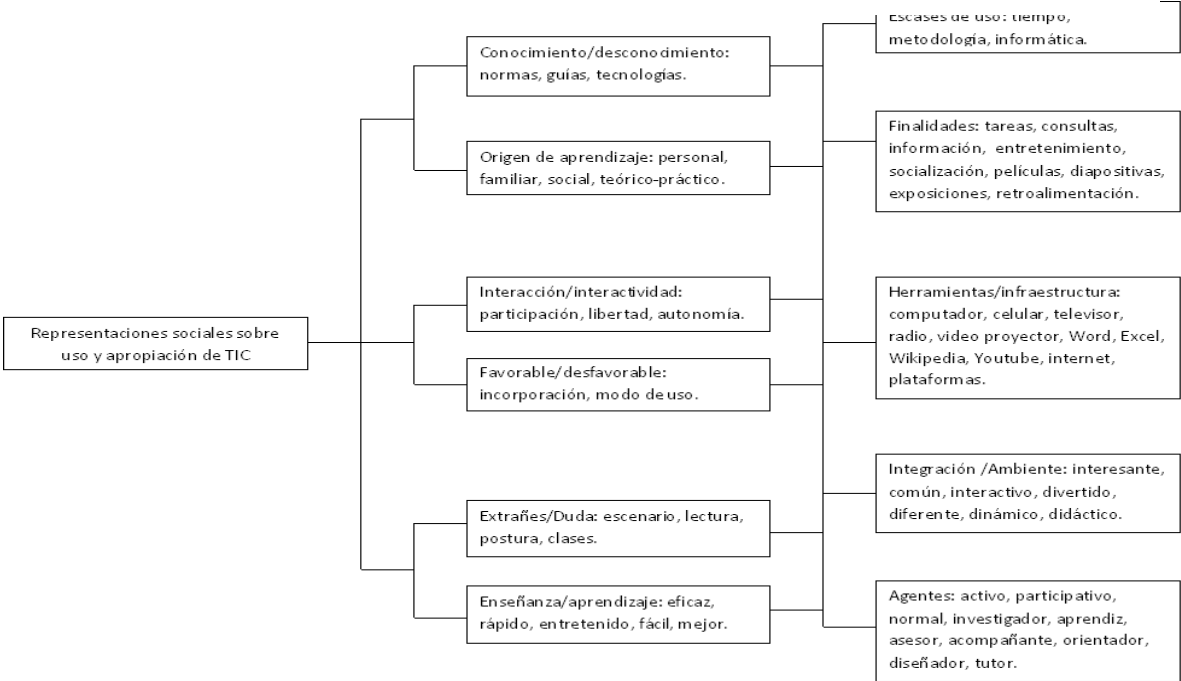
- Visión positiva ante la posibilidad de integrar las TIC a la clase de lengua castellana: los estudiantes piensan que el incorporar tecnología traería ventajas en cuanto a la participación, pues las TIC son llamativas para trabajar, y la responsabilidad en la clase con las actividades sería mayor. Al mismo tiempo ésta se convertiría en un escenario de dinamismo y entretenimiento.
- Integración de TIC para el cambio de pedagogía tradicional “tablero y marcador”: los estudiantes consideran que al integrar las TIC a la clase de lengua castellana cambiarían en definitiva aquellas prácticas tradicionales de enseñanza-aprendizaje. La innovación sería el eje de la materia.
- Enseñanza y aprendizaje de lengua castellana, un ambiente favorable con TIC: los estudiantes afirman que las TIC en lengua castellana en definitiva transformarían a ésta por el modo en que se abordarían los contenidos y las actividades. La enseñanza y el aprendizaje serían fructíferas para el área dando un cambio definitivo al modo en que se vienen dando las clases.
- Extraños y dudas frente a un ambiente con TIC para lengua castellana: para algunos estudiantes el incorporar las TIC a la clase traería consecuencias negativas para el aprendizaje, pues la lectura se vería afectada al cambiarse del físico al digital. El docente ha sido siempre quien mantiene la postura rígida de dictar la clase, con las tecnologías puede desviarse la atención de muchos.

- Resulta común el usar tecnología en la institución debido al contexto actual: los estudiantes piensan que incorporar las TIC a la clase no sería tanto de innovación, pues actualmente es normal ver la tecnología en todas partes, por lo que este proceso sería para ellos algo común como obtener un objeto tecnológico (celular).
- El estudiante como agente activo y de mayor participación en un ambiente con TIC: los estudiantes se ven a sí mismos como actores de participación y exploración constantes. Al ser llamativa la tecnología se ven interesados en aprender más aprovechando los espacios en la web.
- El docente como asesor, acompañante y orientador de prácticas para la adquisición de conocimiento: los estudiantes visualizan al docente como aquél apto para el acompañamiento de las actividades por la web, es quien da orientación para la exploración libre en cuanto a búsqueda de información y realización de talleres en clase.

Estas unidades facilitan la comprensión de las representaciones sociales que poseen los estudiantes de grado once respecto a las TIC en los entornos escolares y cotidianos. El análisis para determinarlas ha llevado a esquematizar las categorías construidas para una mayor aprehensión en el estudio. Por tanto, se presenta el esquema que sintetiza las categorías y subcategorías elaboradas a partir de tales representaciones (ver figura 1).

Determinar las representaciones sociales da paso a realizar un análisis en materia de objetos de aprendizaje con los cuales se llevan a cabo procesos de enseñanza mediados por las TIC. El hecho recae en que para diseñar un ambiente de aprendizaje es necesario tener en cuenta algunas consideraciones en materia de representaciones para que los estudiantes puedan tener un aprendizaje significativo.

Figura 1. Las representaciones sociales de los estudiantes.



Fuente: autor

8. LA PROPUESTA DE TRABAJO APOYADA EN TECNOLOGÍAS DIGITALES

Este aparte abarca una aproximación al análisis educativo de dos objetos de aprendizaje tomados desde uno de los cinco centros de innovación educativa del país. El proyecto del MEN titulado “Construyendo capacidades en el uso de las TIC para innovar en la educación” promueve el desarrollo de objetos de los cuales se acudirán en particular a los del Centro de Innovación Educativa Regional Sur (CIER-SUR) para tal estudio. La descripción de los objetos de aprendizaje para el área de lenguaje se da a partir de los contenidos seleccionados a saber: Literatura del Siglo XX y Literatura de Ciencia Ficción. El análisis tendrá en cuenta la intención, los recursos, las interacciones y el modo de evaluar. Seguidamente se realiza una propuesta de secuencia didáctica con tecnologías digitales para el grado once tomando como base las representaciones sociales de uso y apropiación.

8.1. OBJETOS DE APRENDIZAJE PARA LENGUAJE

El CIER-SUR se centra en la formación, investigación y desarrollo de plataformas interactivas para la enseñanza y el aprendizaje en áreas de lenguaje, matemáticas y ciencias naturales. Es operado desde la Universidad del Valle en alianza regional con la Universidad de Ibagué y la Universidad Autónoma de Occidente. Lo integran además, el Ministerio de Educación Nacional, el Departamento Administrativo de Ciencia, Tecnología e Innovación (Colciencias), y Secretarías de Educación del Departamento del Valle del Cauca. Su propósito es mejorar la calidad educativa desde prácticas innovadoras para la enseñanza y el aprendizaje en educación media.

Este Centro opera a través de cinco componentes: la formación, que fomenta el uso de tecnologías en docentes mediante un proceso que incluye la investigación y la realización de experiencias innovadoras; los contenidos, diseñados como recursos educativos multimedia adaptados al contexto educativo colombiano para grados 10º y 11º; investigación, programa “Contexto Escolar, TIC y Cambio Educativo” ejecutado por el Centro a través de componentes como la articulación, la formación y la investigación; la gestión, en la cual se encuentra el liderazgo de dependencias

administrativas, de dirección, apoyo y seguimiento; e infraestructura, de la cual se encuentra dotada el centro para el desarrollo de sus componentes.

Los contenidos educativos digitales del Centro se presentan a manera de objetos de aprendizaje (OA). Estos objetos son un conjunto de recursos digitales considerados 'autocontenible'; es decir, que sus contenidos tienen sentido por sí mismos y son autosuficientes para lograr los objetivos que se plantean. Chan (2002) define los objetos de aprendizaje como

[...] una herramienta educativa que puede insertarse en propuestas curriculares y metodologías de enseñanza y aprendizaje de muy diversa índole. Sin embargo, y considerando que no hay ciencia ni tecnología sin posicionamiento ideológico detrás, en la apropiación de una herramienta educativa como los objetos de aprendizaje, se da la adhesión a formas de ver y producir conocimiento, a formas de ver y promover aprendizajes, y los educadores estamos obligados a anticipar los impactos de nuestras prácticas y de los recursos que utilizamos en ellas (p. 19).

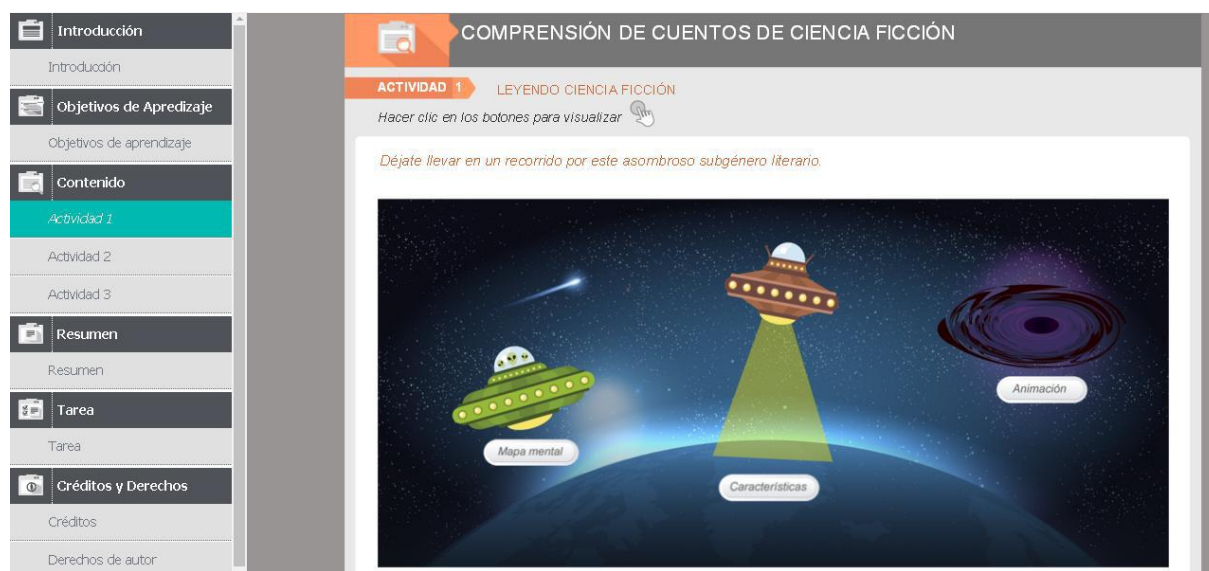
Estos objetos se encuentran ajustados a las mallas curriculares para cada área propuestas por el MEN, y están constituidos por tres componentes internos a saber: contenidos, actividades y elementos de contextualización. Los contenidos que son representaciones de saber que disponen el aprendizaje de conocimientos, procedimientos y actitudes. Las actividades de aprendizaje, las cuales afianzan las competencias a desarrollar en los estudiantes; y finalmente, los elementos de contextualización, que facilitan la búsqueda y selección de los objetos de aprendizaje. Suelen estar compuestos de una introducción, un objetivo, un resumen, unas preguntas generadoras, e incluso los créditos y derechos de autor.

Los dos objetos de aprendizaje tomados para el grado once abordan los contenidos académicos acordes a la malla curricular del sistema educativo colombiano. En éstos se encuentran niveles de competencia específicas a trabajar: la identificación de características de la literatura del siglo XX, y la comprensión de cuentos de ciencia ficción desde la lectura y creación de cómics. Éstas hacen parte de los

estándares básicos de competencias⁷ que a nivel nacional se deben tener en cuenta para la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes.

En el OA para la comprensión de cuentos de ciencia ficción y cómics se encuentran dos objetivos: por un lado, interpretar el mensaje y la estructura de la narración teniendo en cuenta habilidades como reconocer la silueta textual, relacionar personajes, extraer la temática central, las macro proposiciones, entre otras. Del otro, se tiene la construcción de cómics a partir de los textos de ciencia ficción, contando con habilidades como reconocer la estructura del cómic, crear diálogos y viñetas con coherencia, entre otras. La figura 2 presenta el OA del contenido.

Figura 2. Imagen del OA para literatura de ciencia ficción.



Fuente: autor

Para el OA referido a la identificación de las características de la literatura del siglo XX se tiene, que dentro de sus objetivos se encuentra comprender los valores culturales de dicha literatura, la influencia del contexto, los rasgos distintivos de las comunidades del siglo XX, e identificar la relación de la literatura y el contexto colombiano. Dentro de las habilidades a desarrollar en los estudiantes se hallan la identificación de la estructura de una novela, determinación de las ideas principales y secundarias del siglo XX, relaciones entre el autor y su contexto, la obra y el autor,

⁷Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas. (2006). Ministerio de Educación Nacional. Tomado de: http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf

entre el texto y otros textos, comparaciones, similitudes, entre otras. La figura 3 muestra el OA para el contenido.

Figura 3. Imagen del OA para literatura del siglo XX.



Fuente: autor

En cuanto al modo de operar de los objetos, se encuentra inicialmente dos herramientas para trabajar en relación a los contenidos seleccionados. Un manual del docente y un material para el estudiante hacen parte de la propuesta de trabajo que propone el CIER-SUR para combinar ambientes presenciales y virtuales. Sin embargo, desde el manual para el docente se observa la linealidad y rigidez con que se describe la secuencia de actividades y elementos a tener en cuenta al momento de enseñar con OA. Igualmente, sobre el modo en que debe desarrollarse el contenido sin proponer nuevas alternativas de trabajo por parte del docente. Por tanto, esta parte del objeto como herramienta guía debe reajustarse a las expectativas del mismo, puesto que así se asegura el mensaje de no seguir de manera lineal todo lo que se plantea allí.

Esto se debe en gran medida a que al inicio de cada descripción del contenido se asigna la expresión: “el docente deberá realizar...”, “el docente presenta...”, “el docente debe...”, “el docente pide...”, “el docente tiene que...”. Asimismo, moldea una figura de estudiante al describir: “los estudiantes deberán...”, “los estudiantes tienen que...”, “los estudiantes se encuentran...”. Lo mismo sucede con el modelo

de evaluación, y así sucesivamente. Hay que asignarle libertad y autonomía a los docentes para que desde su campo logren planear acorde al contexto educativo en el que se encuentren; tomando por supuesto las necesidades, actitudes, aptitudes, expectativas, pre saberes y demás representaciones de los estudiantes.

En el desarrollo del contenido de literatura del siglo XX, el OA presenta en su linealidad diversas actividades para profundizar al respecto incentivando al estudiante a analizar imágenes, vídeos, resolver preguntas, realizar escritos, creaciones artísticas, etc. A nivel general, las estrategias empleadas para el desarrollo de actividades permiten reforzar ciertas habilidades que conducen al cumplimiento de los objetivos planteados. En la introducción al contenido se pone a disposición del estudiante una variedad de imágenes correspondientes a obras contemporáneas para luego elaborar juicios al respecto. A lo largo de las actividades se encuentran estrategias tales como líneas de tiempo para comprender sucesos históricos, visualización de vídeos educativos para profundizar, realización de escritos con juicios críticos frente a la temática de la violencia, diseño de obras artísticas, y juegos como sopas de letras para finalizar, entre otras.

Las competencias a desarrollar se encuentran articuladas a las estrategias didácticas, de manera que el estudiante parta a la identificación y comprensión de las características de la literatura del siglo XX desde un acercamiento a obras de arte, pasando por sucesos históricos y literarios analizados a través de vídeos, consultas y creaciones artísticas, y finalizando con una retroalimentación desde un vídeo educativo y un juego de sopa de letras.

En el OA de la literatura de ciencia ficción y cómic, se encuentra igualmente una serie de estrategias empleadas para reforzar en el estudiante habilidades a nivel de comprensión e interpretación, pues inicialmente el acercamiento al contenido se da a partir de la observación de imágenes para responder preguntas en torno a la ciencia ficción. En el desarrollo de actividades se tienen estrategias didácticas tales como mapas mentales, animaciones en vídeo, cuentos para interpretar su contenido, secuencias de orden de historias, creación de un cómic o historieta, entre otras, para finalizar con la retroalimentación del contenido mediante un juego interactivo y la lectura de un artículo científico para realizar un escrito.

Estos OA, como se mencionaba anteriormente, se encuentran ajustados a los estándares básicos que se deben articular a las mallas de todas las instituciones educativas del país. Sin embargo, el análisis recae sobre las posibilidades de navegación por el entorno digital cuando se está enseñando y aprendiendo un contenido en particular. Es decir, que los objetos requieren de nuevas estrategias hipertextuales para darles libertad y autonomía a los estudiantes de buscar información, y nutrir su conocimiento mediante plataformas alternativas como YouTube o enciclopedias en línea, por ejemplo. El hipertexto es una herramienta de lectura que facilita la movilidad por la web, y permite profundizar sobre cierto aspecto acudiendo a diferentes sitios a la vez. Este sistema de lectura contribuye a la mejora de habilidades de comprensión en tanto dispone al estudiante a consultar desde infinidad de información para seleccionar, codificar, apropiarse y realizar algún juicio al respecto de lo que más le ha llamado la atención. En otras palabras:

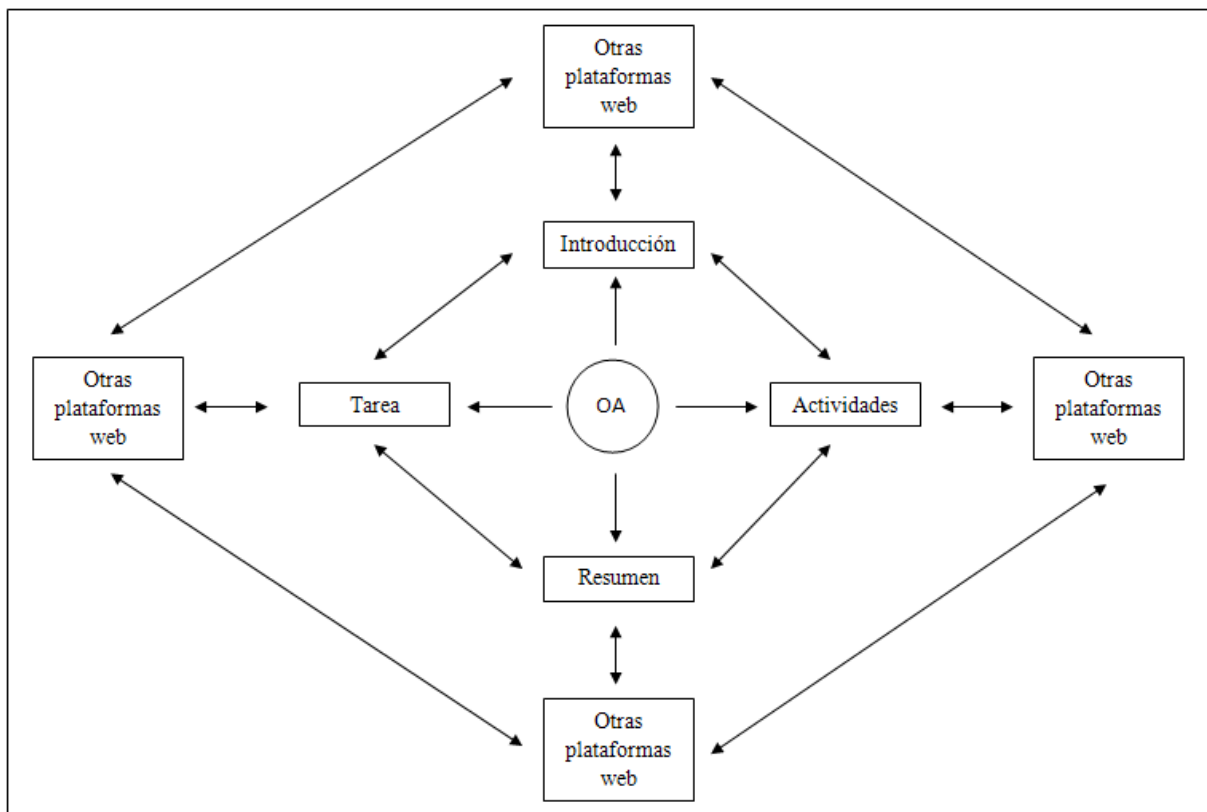
La capacidad multimedia del hipertexto permite el uso de ayudas para la comprensión textual y la adquisición de vocabulario que combinan diversos modos de presentación de la información –audio, vídeo, texto, imagen, etc.- y que facilitan la tarea del alumno en su práctica de la lectura extensiva. Numerosos autores coinciden en que comprender a partir de un texto o de una imagen conlleva un proceso cognitivo diferente ya que, la construcción del modelo mental que deriva en la comprensión textual, difiere en cada uno de los casos (Moreno, 2001, p. 379).

Los OA requieren de herramientas hipertextuales para facilitarle al estudiante fortalecer sus habilidades en la búsqueda y selección de información por la web. Habría que integrar otras estrategias de trabajo para que a lo largo del contenido el estudiante pueda “saltar” a vínculos web que le proporcionen información de diversa índole. Más que situarlo en una “ventana” a observar y leer información, es permitirle autoridad en la selección de sitios virtuales interactivos, y en la realización de las actividades acorde a sus intereses y gustos. De esta manera, la no linealidad cumple la función de restaurar los OA en beneficio de la innovación de prácticas de enseñanza y aprendizaje.

En otras palabras, la razón por la cual defendemos la lectura en formato hipertextual es porque puede proporcionarle al alumno nuevos contextos de aprendizaje así como ayudas y herramientas más eficaces que las que proporciona el texto impreso. Una de las posibilidades de aprendizaje que ofrece el hipertexto, y no el texto tradicional, es el acceso a una fuente inagotable de información en lengua meta como es Internet (Moreno, 2001, p. 379).

La lectura hipertextual en los OA sería una herramienta de más para facilitarle al estudiante la apropiación de conocimiento desde el entorno virtual. Aunque existan herramientas hipermedia de gran ayuda para el desarrollo de los contenidos al interior de los objetos, es necesario cambiar la secuencia de trabajo articulando otras estrategias acordes al contexto educativo mediado por las TIC. La figura 4 muestra la propuesta de trabajo con hipertexto en OA.

Figura 4. Propuesta de trabajo en OA con hipertexto.



Fuente: autor

Otro punto referido al modo de operar de los OA, es sin duda la asignación referida al nombre de los elementos de contextualización. Al momento de elaborar una estrategia de aprendizaje para los estudiantes, es necesario pensar en cómo captar la atención en ellos frente a lo que se va a trabajar, pues un elemento referido a una actividad introductoria que lleve por nombre el mismo propósito (introducción), no corresponde a las finalidades didácticas que se espera de un OA. Aunque paralelo a esto existe el título de la actividad de manera lúdica y llamativa, se debería repensar sobre postular dicha asignación directamente sobre la casilla de los elementos, porque a nivel estético presenta inconformidad en relación a dichos recursos y su presentación.

Dicho de otro modo, la elaboración de tales elementos enfocados hacia la asignación de etiquetas llamativas y acordes al interés de los estudiantes, logra incentivarlos a la interactividad durante todo el proceso. Pero un elemento de contextualización que se llame tal cual se plantea en la estructuración de los OA: “Introducción”, “Actividad 1, 2, 3”, “Tareas”, no permiten el fin mismo del objeto; en cambio, un elemento de introducción que tenga por nombre “Abramos la puerta hacia el conocimiento” o “Exploremos juntos el ambiente mediático” por ejemplo, cumplen una función primordial desde la estética misma al momento de recaer sobre lo que el estudiante quiere y espera de un OA.

Finalmente, una alternativa de trabajo acorde al contexto educativo mediado por las TIC sería el no integrar la guía propuesta como herramienta física a la par de los OA. Esto, considerando la necesidad de articular ambientes en línea y presenciales pero desde diferentes medios al de la guía. El problema está en que tal herramienta para ser impresa no constituye nuevas estrategias de aprendizaje para que el estudiante pueda ser más abierto en cuestión de interactividad. Los OA permiten el acceso a Internet para generar procesos de pensamiento; sin embargo, al sumarse la guía como herramienta de trabajo se sustituye el propósito de llevar a cabo prácticas innovadoras respecto a la enseñanza y el aprendizaje. La web por sí misma es una herramienta que facilita la creación de sitios y plataformas en línea de las cuales podría articularse como guías para el estudiante. El ambiente presencial se vería como el entorno de encuentro y discusión frente a lo que se ha realizado en línea.

Esta valoración general a partir de los OA diseñados por el CIER-SUR para lenguaje, contribuye a un estudio profundo que determine nuevas posibilidades de trabajo en el diseño de propuestas creativas para la educación mediada por tecnologías. No obstante, aquí se ha realizado una aproximación al análisis desde dos objetos en particular, pues de ellos depende la integración de TIC al área de lengua castellana en el grado once. El estudio se encamina, a partir de lo realizado en este momento, a generar una experiencia de aprendizaje apoyada en estos objetos, pero empleando estrategias de trabajo a partir de las representaciones de los estudiantes. El propósito será resignificar el uso y la apropiación de TIC en la enseñanza y el aprendizaje de lengua castellana.

8.2. ESTRATEGIA DE TRABAJO CON TECNOLOGÍAS DIGITALES

En este aparte se plantea la estrategia de trabajo apoyada en tecnologías digitales para el grado once. Una vez tenido en cuenta los contenidos a trabajar en el periodo académico correspondiente a lengua castellana del curso, es decir, desde el encuadre pedagógico (Anexo 9), y de los OA seleccionados del CIER-SUR para lenguaje, se desarrolla una propuesta que incluye otras estrategias didácticas acordes a las representaciones sociales de los estudiantes en materia de uso y apropiación de TIC para la enseñanza y el aprendizaje. Se toma cada contenido por separado para describir la secuencia a desarrollar.

La literatura del siglo XX

Se propone inicialmente la elaboración de un Blog en la plataforma de Blogger cuyo propósito será contener la secuencia de actividades a realizar como parte de un portafolio de evidencias. Este blog hace parte de la estrategia didáctica inicial de mayor relevancia puesto que retoma el proceso de lo que se realizará como propuesta de trabajo. La guía para el estudiante que se incluye dentro del OA no se toma tal cual propone el CIER-SUR; esto es, imprimir el material para trabajarlo en clase. Por el contrario, se tomará esta guía para desarrollar las actividades directamente desde Weebly, un recurso digital para la elaboración de páginas web de diverso contenido.

Una vez reajustada la guía para el estudiante en la plataforma de Weebly, se crean formularios en Google con el propósito de realizar preguntas abiertas y cerradas a partir de obras de arte contemporánea. Estas herramientas favorecen la interactividad en tanto se articulan diferentes modos de trabajo para el estudiante. Uno de los objetivos de la propuesta de trabajo es darle libertad y autonomía al estudiante al momento de aprender a través de las tecnologías digitales, pues en las representaciones se encuentra una metodología de trabajo por el docente que no permite la navegación y el aprendizaje autónomo por la web.

Partiendo de la sensibilización a través de imágenes y preguntas desde los formularios de Google, se prosigue a realizar las actividades planteadas en el OA respecto a líneas de tiempo que muestran los sucesos histórico-sociales del siglo XX, consultas abiertas por la web frente a los fenómenos más impactantes observados en la línea de tiempo por el estudiante, y algunas discusiones a nivel presencial frente al primer acercamiento al contenido de literatura del siglo XX. Cabe resaltar, que en la propuesta se incluyen actividades a nivel presencial, presencial-en línea y sólo en línea. Para esto, se acude a la sala de sistemas para generar tales experiencias, cuyo propósito será cambiar la perspectiva de los estudiantes frente al uso de TIC exclusivamente para el área de informática.

Siguiendo con el desarrollo del contenido se tiene en cuenta los vídeos educativos que se hallan en el OA para profundizar en el tema. Aquí se emplea el uso del blog para que los estudiantes redacten sobre la violencia vista a lo largo del siglo pero situándola sobre el contexto colombiano. El propósito será realizar una intertextualidad frente a lo que se ha visto en el OA y lo consultado abiertamente por la web. A nivel presencial se hará una conversación frente a lo realizado por los estudiantes en el blog. Se propone la realización de una manifestación artística que les dé libertad a los estudiantes de expresar lo comprendido frente a las vanguardias del siglo XX.

Un cortometraje sobre “La Metamorfosis” de Franz Kafka visto en el OA dará apertura a la realización de actividades tales como la búsqueda abierta por la web frente al tema para compartirse en el blog de cada estudiante, y responder preguntas abiertas en relación a la obra de Kafka directamente en los formularios.

Una expresión artística que represente lo interpretado en la obra de Kafka será una actividad que motive a los estudiantes a la imaginación. Se propone realizar en un momento una discusión en un foro en línea respecto a conceptos relevantes de la literatura del siglo XX.

En la plataforma de Weebly se encuentran otras actividades como analizar imágenes de obras contemporáneas para responder preguntas cerradas en relación a hechos por los cuales los pintores crearon tales obras. En esta plataforma la lectura de hipertexto facilita la movilidad del estudiante por diversas páginas web, pues se hallan enlaces para que el estudiante acuda a otros blogs y a plataformas de *YouTube* para retroalimentar información. En el blog de cada estudiante deberá estar la evidencia de lo realizado así como las reflexiones y conclusiones que hayan surgido. Por último, habrá desde el OA una actividad retroalimentadora desde un vídeo educativo y una sopa de letras. Así se dará cierre al primer contenido seleccionado para la experiencia de aprendizaje con TIC. El Anexo 8 muestra la secuencia didáctica estructurada para este contenido. Dicha secuencia presenta un propósito de formación, un problema significativo del contexto, las competencias a fortalecer, los recursos a utilizar, las actividades tanto con el docente como de aprendizaje autónomo, la evaluación de dichas actividades y competencias, la metacognición, y algunos acuerdos de convivencia.

La literatura de ciencia ficción

Inicialmente se realiza un acercamiento al contenido observando imágenes referidas a la ciencia ficción, y respondiendo preguntas abiertas directamente en los formularios de Google. Esta actividad se encuentra estructurada en la plataforma de Weebly como material guía del estudiante. Seguidamente se encuentra en el OA un esquema mental que pauta las características y aspectos importantes de la ciencia ficción. Frente a esto, se propone realizar un resumen que deberá ser colgado en el blog de cada estudiante. Una animación que aparece en el OA sobre un cuento del autor Isaac Asimov servirá para que los estudiantes respondan a preguntas abiertas en un formulario de Google. Se propone como estrategia la elaboración de un esquema mental por parte del estudiante utilizando cualquier tipo de herramienta virtual. En éste deberá estar la información comprendida frente a la ciencia ficción,

temas y características de la misma para ser igualmente compartido en el blog personal.

En el OA aparece un vídeo de la narración de un cuento de ciencia ficción y la explicación de las tres leyes de la robótica. Luego de esta observación se encuentra una serie de preguntas abiertas y cerradas en un formulario hallado directamente en la plataforma de Weebly. Éstas apuntan a generar interpretaciones en el estudiante. A nivel presencial se conformarán grupos para conversar frente a lo visto en el vídeo y lo respondido en los formularios de Google. Una actividad en el OA apunta a ordenar las secuencias de un cuento para darle coherencia en el inicio, el nudo y el desenlace. A partir de esto se propone crear un cómic o historieta en donde el estudiante imagine un cuento de ciencia ficción y lo reconstruya mediante una plataforma virtual llamada “Pixton” especial para la elaboración de historietas.

En el OA se encuentra como actividad retroalimentadora un juego interactivo a manera de cuestionario con preguntas relacionadas a la ciencia ficción. Esta actividad tiene un límite de tiempo para que el estudiante responda en lo menor posible. Del mismo modo, se encuentra en la plataforma de Weebly un artículo científico sobre nanotecnología para que el estudiante realice una lectura y responda unas preguntas a manera de comentario para ser compartido en el blog personal. A nivel presencial se socializará tales comentarios para dar cierre al contenido de ciencia ficción.

Es necesario realizar tales incorporaciones en materia de didáctica y tecnología, pues de acuerdo a las representaciones sociales, los ambientes mediados para la enseñanza de lengua castellana deben dirigirse a retroalimentar constantemente los aprendizajes. La visión que presentan los estudiantes frente a dicho ambiente es positiva, por lo que ansían que en su totalidad las actividades contengan novedad y dinamismo de tal manera que la clase no se convierta en un decir y realizar primero por la docente y luego por los estudiantes, sino una clase en donde el trabajo requiera de movilidad tanto en el aula como en la web.

El rol del estudiante y del docente visto en la representación social, permite afianzar en el ambiente propuesto el compromiso de ambos para la realización de las

actividades. El docente pasa a ser un agente de acompañamiento, un orientador de lo que se lleve a cabo en la clase con el estudiante, y está atento a lo que se realice resolviendo dudas. El estudiante por su parte se convierte en un agente autónomo en el modo de operar con las actividades virtuales y presenciales. Con lo propuesto se espera que su rol como educando se fortalezca de tal manera, que al sistematizar sus experiencias pueda observarse la transformación en materia de nuevas representaciones; partiendo de que a través de la experiencia directa hacia el objeto, el verlo, tomarlo, analizarlo, comprenderlo, es como se generan nuevos conocimientos.

El Anexo 8 muestra la secuencia didáctica estructurada para este contenido. Igualmente cuenta con un propósito de formación, un problema significativo del contexto, las competencias a fortalecer, los recursos a utilizar, las actividades tanto con el docente como de aprendizaje autónomo, la evaluación de dichas actividades y competencias, la metacognición, y algunos acuerdos de convivencia.

9. LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

Este aparte describe la experiencia de aprendizaje con tecnologías digitales desde los dos contenidos abordados tomando los aspectos más relevantes en cuestión de alcances y retrocesos. Particularmente se retoman seis casos (tres estudiantes hombres y tres estudiantes mujeres) para destacar aquellas actividades en línea, presenciales y mixtas que sobresalieron de la experiencia desde una perspectiva general. En el proceso se identifican los casos acorde a la secuencia estructurada en el apartado anterior.

9.1. DE LA EXPERIENCIA EN EL PRIMER CONTENIDO: LA LITERATURA DEL SIGLO XX

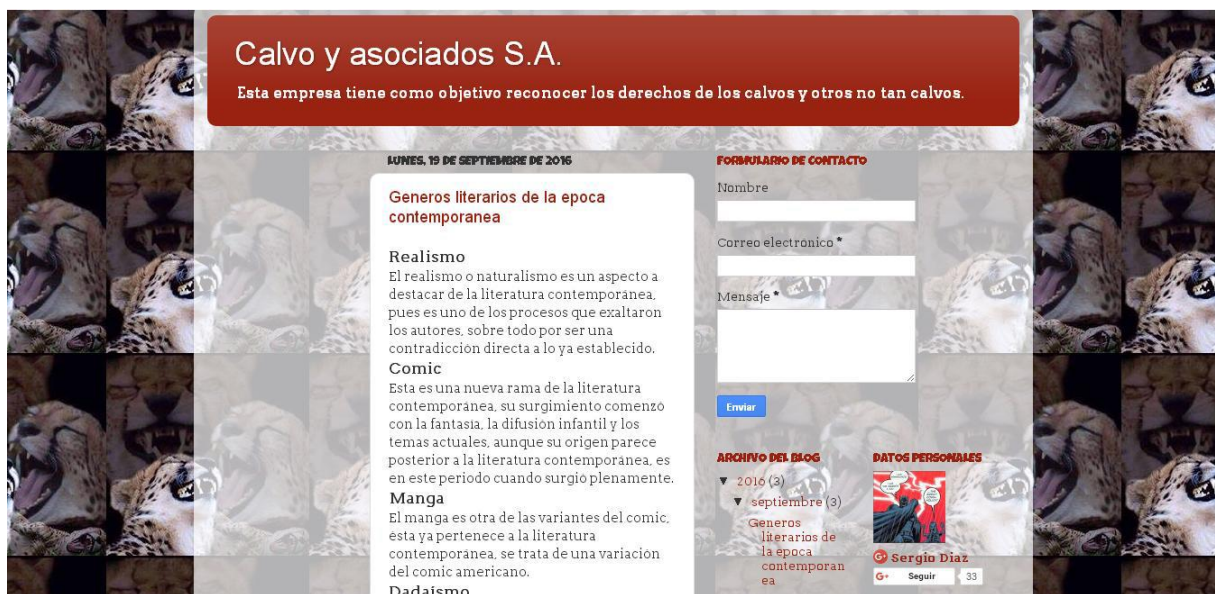
9.1.1. Creando mi herramienta de trabajo. Se creó en la primera sesión de clase el blog personalizado como estrategia para la toma de evidencias en el proceso. Éste se adecuó como un portafolio para incluir ambos contenidos en el que los estudiantes compartían información y actividades en general. Una primera actividad con tecnología digital que permitió la elaboración de la herramienta principal de trabajo. Al ser personalizado, los estudiantes tuvieron la oportunidad de crearlo desde sus intereses y gustos.

Frente a esto, se encuentran blogs con plantillas de superhéroes, animales exóticos y caricaturas en los estudiantes hombres. Por las mujeres se encuentran paisajes naturales e imágenes de deportes como la gimnasia, entre otras. En esta actividad de creación se evidenció el nivel de uso de tecnología de los estudiantes por cuanto hubo en algunos casos dificultades en el manejo de la herramienta. Unos estudiantes fueron ágiles y colaboraron en el desarrollo del blog de otros compañeros a los que se les dificultaba.

Frente a la asignación de títulos para el blog, estudiantes hombres tienen en su herramienta de trabajo, por ejemplo, “Calvo y asociados”, “Los pingüinos” o simplemente el contenido a trabajar: “La literatura contemporánea”. En las mujeres

se encuentran títulos sencillos referidos al nombre de la actividad a desarrollar, al contenido abordado o únicamente el nombre de la estudiante. Aquí es interesante notar la creatividad de los estudiantes cuando se les brinda autonomía para elaborar sus propias herramientas de trabajo. Fue un ejercicio que motivó al aprendizaje en tanto les permitió acercarse a la tecnología y conocer las finalidades del blog para la experiencia. En las figuras 5 y 6 se evidencia parte del resultado de la primera actividad.

Figura 5. El blog personalizado de un estudiante.



Fuente: autor

Figura 6. El blog personalizado de una estudiante.



Fuente: autor

9.1.2. Un vistazo al arte vanguardista. Una actividad inicial de sensibilización hacia el contenido partió de la observación de obras de arte contemporáneas de pintores como Edvard Munch y Pablo Picasso. De esta observación los estudiantes realizaron una descripción en los formularios de Google. El propósito era generar una comprensión desde el análisis de las obras y la consulta abierta por la web respecto a la intención de los autores. Se evidenciaron descripciones relevantes tales como

La inspiración para Munch fue el después de estar en un sendero con sus amigos y debido al reposo que tomó sobre una valla, observó la situación crítica y conflictiva que se estaba viviendo en ese momento. Y el motivo por el cual intentó varias veces plasmar su mensaje, fue por medio de un grito; englobar todos los momentos tristes que había atravesado en su vida personal y que estaba viviendo (M1).

“El autor pasó por unos eventos muy difíciles que marcaron su vida, la muerte de su madre y hermana provocaron en él una personalidad conflictiva y desequilibrada, además padecía de trastorno mental (esquizofrenia)” H1.

En ambos casos no se encuentra cita directa de alguna fuente, por lo que en efecto es una descripción breve a partir de una consulta general por la web. Aquí se le facilitó al estudiante libertad en la búsqueda de información por las páginas virtuales. El fin era determinar hasta dónde llegaba esta selección para realizar procesos de codificación que llevaran a la comprensión inicial del contenido. La consulta abierta en la web permitió al estudiante adentrarse al nuevo conocimiento partiendo de la imagen como factor incipiente. Estimular a los estudiantes a consultar sobre un hecho histórico y social, facilita la comprensión del contenido desde una actividad introductoria como la desarrollada anteriormente.

9.1.3. Comprendiendo situaciones de contexto. Esta actividad fue el análisis de una línea de tiempo vista en el OA para comprender a nivel general algunos hechos histórico-sociales del siglo XX. De la observación de la línea se realizó un conversatorio en relación al fenómeno de la violencia directamente en el contexto colombiano. Se solicitó a los estudiantes realizar una reflexión sobre tal fenómeno

para ser publicado en el blog personalizado. El propósito de esta actividad era generar en el estudiante una comprensión de los sucesos históricos en materia de violencia para contrastarlos con la situación actual de Colombia.

De los textos compartidos se evidencian dos casos:

Pienso que el conflicto que ha tenido Colombia por un largo tiempo es bastante profundo y muy delicado al tratar en distintos ámbitos [...] puedo decir que lo que necesita este país es justicia [...] pienso que hay que mirar qué métodos utilizan los países desarrollados para combatir estas problemáticas (H2).

[...] no puedo estar a favor de un acto en donde lo último que importa son los derechos y beneficios de las personas y que gracias a este suceso en Colombia por ejemplo se llevan más de 50 años de violencia, masacres, desapariciones [...] el conflicto armado ha sido la peor enfermedad que le puede llegar a un estado (M2).

A partir de las reflexiones se percibieron diversas actitudes de los estudiantes frente a situaciones de violencia que se han dado a lo largo de la historia, y que recaen sobre los contextos sociales a nivel nacional para ser discutidos en el aula de clase.

La conversación sobre este fenómeno permitió que la participación en los estudiantes se diera en gran escala, pues fue un aspecto que generó diferentes puntos de vista. La articulación del entorno virtual y presencial facilitó la interacción durante la realización de la actividad, por tanto, fue una estrategia que incidió sobre la comprensión de algunas características del siglo XX.

9.1.4. De la comprensión a la manifestación. Una vez analizado algunos de los fenómenos histórico-sociales del siglo XX, se acudió a la realización de una manifestación artística que diera cuenta de algún movimiento vanguardista de la época. Para esto se les solicitó a los estudiantes observar obras de autores contemporáneos a través de la web, y buscar información relacionada a tales movimientos. El propósito de la actividad era permitir un espacio de expresión

mediante la pintura para dar cuenta del conocimiento frente a las vanguardias literarias.

El trabajo requirió de una combinación de entornos mixtos, pues los estudiantes trabajaron en grupos de tal manera que mientras unos consultaban por Internet la información sobre vanguardias literarias, los otros se disponían a realizar bosquejos con los materiales que tenían a mano. La creatividad iba por cuenta de cada grupo, por lo que se utilizaron variedad de elementos para la realización del dibujo. En las creaciones se evidenciaron movimientos de expresionismo, cubismo, futurismo, entre otros, con los que se conformó un *collage* para ser compartido en el grupo de *Facebook* y en el blog personalizado como parte de las evidencias. La figura 7 muestra el resultado de la actividad.

Figura 7. Collage de expresiones artísticas.



Fuente: autor

Estas expresiones artísticas le aportaron al estudiante una comprensión mayor frente a la literatura del siglo XX y las vanguardias literarias. Cada pintura es una representación de sucesos frívolos como el de la violencia, las guerras mundiales y sus estragos sobre los seres humanos, así como de sentimientos sobre tales hechos que marcaron la historia. Hay identidad en las formas y los colores, pues en la socialización de las pinturas cada grupo expresó su conocimiento frente a algunas características de la literatura contemporánea. Esta combinación de entorno virtual y

presencial contribuyó a la adquisición de conocimiento sobre el contenido, en tanto aportó herramientas para el fortalecimiento de habilidades a nivel de creatividad y producción.

9.1.5. La literatura contemporánea desde lo audiovisual. Una actividad de retroalimentación consistió en la visualización de un vídeo donde se explicaba las características más relevantes de la literatura contemporánea. Esta herramienta ayudó a la comprensión del contenido en tanto proporcionó información desde medios de lectura audiovisual. El propósito era fortalecer los saberes de los estudiantes en relación a la literatura del siglo XX. Adicional a esto, se observó otro vídeo en donde se narra “La metamorfosis” de Franz Kafka considerada la obra maestra de la literatura contemporánea. Aquí se dio apertura a conocer dicho autor y su influencia en las sociedades actuales.

Luego de observar el corto animado se les realizó unas preguntas a los estudiantes en el formulario de Google, con la intención de generar en ellos una interpretación de los sentimientos del personaje principal para luego relacionarlos con la vida personal de cada uno. Respuestas relevantes se tienen:

“Se siente muy impotente, muy incapaz de realizar la rutina que solía hacer” H1. “Sí, pasa en ocasiones cuando hay muchos deberes cotidianos como las tareas o asuntos más importantes, que se vuelven rutina, y se vuelve frustrante” H2. “Pues llegarme a sentir así no creo, pero sí me he sentido algo impotente cuando estoy enfermo” H3.

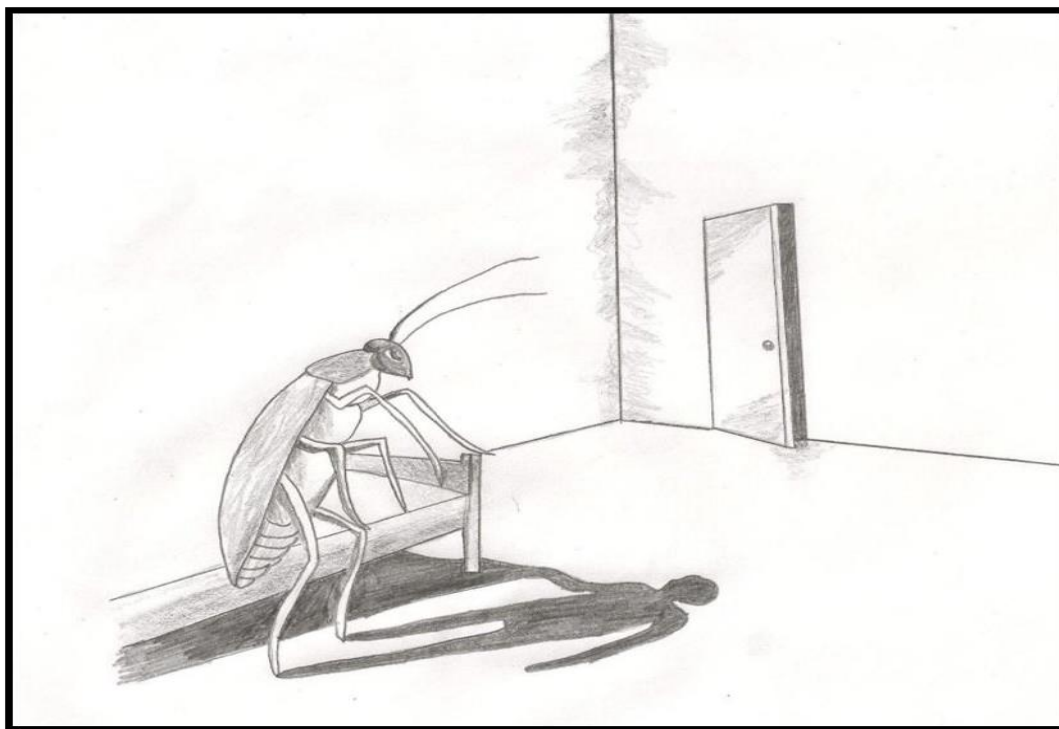
“Después de pensar con cabeza fría lo que le había pasado, piensa que lo que le queda es tener paciencia para que su familia y las personas no reaccionen de mal manera ante su estado” M1. “Sí en muchas ocasiones, cuando me siento imposible para realizar cualquier actividad o cualquier acto, pero no precisamente por un impedimento físico, sino por impedimentos de fuerza y ganas o simplemente por falta de tiempo o ideas” M2. “En ocasiones se puede sentir así por el qué dirán de algunos individuos” M3.

A nivel presencial se realizó una socialización de tales posturas, logrando participación y algunas confrontaciones en lo que pasa con la vida de un ser humano a través de la rutina habitual y monótona. Todos se mostraron de acuerdo en que hacer lo que no gusta o agrada lleva al agotamiento físico y espiritual. El propósito de la actividad se logró en tanto hubo comprensión de algunos elementos en la obra de Kafka en contraste con las características de la literatura contemporánea. Relacionar la vida de Gregorio el personaje principal con la vida de los estudiantes, generó en ellos una reflexión sobre lo que acontece en la sociedad actual enmarcada por los facilismos y la individualidad.

En relación al modo de lectura habitual, los estudiantes prefieren este medio audiovisual puesto que les agrada como herramienta de estudio. Eso se notó desde el momento en que la participación y las interacciones se dieron en gran medida; hay más posibilidades de diálogo y conversación al interior de la clase. El elemento hipermmedia dentro de los ambientes de aprendizaje logró captar la atención del estudiante debido a que él se relaciona más con las tecnologías digitales.

9.1.6. Representando la vida en Kafka. Una vez terminado el acercamiento a la vida y obra de Kafka mediante las actividades mencionadas anteriormente, se les propuso a los estudiantes realizar una representación artística, pues ésta abre escenarios de subjetividad a través del arte. El propósito era generar un espacio de expresión libre sobre la vida y obra del autor para compartir ante el grupo y los medios digitales. Tales expresiones en su mayoría fueron dibujos que representaban escenas de la obra de Kafka o que reflejaban lo interpretado por el estudiante. Se les tomó una fotografía para ser publicados en los blogs personalizados. En las figuras 8 y 9 se observa el resultado de algunas pinturas.

Figura 8. Representación de la obra de Kafka por un estudiante.



Fuente: autor

Figura 9. Representación de la obra de Kafka por una estudiante.



Fuente: autor

Esta actividad logra enmarcar el trabajo artístico que se hace a partir de las TIC, pues la expresión del estudiante a través del arte permite profundizar en los aspectos del ser, en su forma de pensar y sentir; por lo que el trabajo desde las tecnologías digitales debe procurar siempre la emancipación del estudiante frente a un contenido como el de la literatura. La lectura audiovisual debe servir para generar una acción en el estudiante; por esto se hizo indispensable crear un entorno mixto en donde las herramientas aportaran al desarrollo de habilidades en materia de interacción y producción.

9.1.7. Diálogos a través de un foro en línea. Como actividad de interacción y retroalimentación se propuso un foro de discusión en línea para abordar algunos conceptos de la literatura del siglo XX. Se acordó entre estudiantes y docente el horario de siete de la noche para entrar al foro. El propósito era dialogar frente a algunos conceptos vistos durante las sesiones para relacionarlos con el contexto actual.

Se obtuvo en primera instancia valoraciones en torno al tema de la violencia reflejado en el contexto colombiano. Parafraseando algunas voces participantes se obtuvo, por ejemplo, que para un estudiante la violencia en Colombia era fruto de las diferentes ideologías y creencias de las personas, que no era algo de hoy sino que venía de hace mucho tiempo, y que en la actualidad se estaba por dar un cierre a toda esa violencia a partir de los diálogos de paz llevados a cabo en la Habana (Cuba). Otro estudiante comentaba a su parecer el inicio de la violencia desde los enfrentamientos entre guerrilla y estado, daba ejemplos de guerras entre lo que veía a través de las noticias. Por el lado de las mujeres se comentaba que la violencia había dejado centenares de muertos y que en la actualidad aún existían conflictos entre los grupos guerrilleros y el pueblo quien es el que ha sufrido todo el daño.

Estas perspectivas fueron dando inicio a la discusión en la cual se estuvo incluyendo relaciones entre la violencia colombiana y las otras guerras que marcaron el mundo. Poco a poco se fueron circunscribiendo conceptos como el de la mujer, el de los niños, el de la juventud, la educación, el estado mismo, la religión, etc. Los estudiantes daban primeramente su posición frente a éstos y luego se les preguntaba sobre las diversas relaciones situadas en la actualidad, pues una cosa

era ver la violencia en las pantallas y otra muy distinta en la realidad. Esta actividad dio cumplimiento al objetivo en tanto se logró generar un espacio de diálogo virtual para relacionar algunos conceptos vistos a lo largo del contenido.

Resultó interesante para algunos estudiantes esta actividad, pues comentaban en otro espacio que el estar detrás de la pantalla permitía pensar en la idea y redactarla, al mismo tiempo que se podía efectuar otras eventualidades como estar en Facebook, en YouTube o simplemente revisando el celular y chateando a través del él. Para otros hubo descontento, porque consideran que la no sincronización, es decir, el no estar *on-line* resulta “aburridor” ya que se debe esperar a que llegue una respuesta para luego leerla y comentarla. Ante esto, sería interesante analizar a fondo esta perspectiva que surge de los estudiantes, pues son elementos que van quedando al margen para futuros estudios en materia de foros en línea y educación. Esto permite incidir en lo que piensan los estudiantes frente al uso de TIC y las actividades que se proponen en clase.

Se da finalización al contenido de la literatura del siglo XX desde el foro mencionado. Recapitulando se tiene, que la identificación de las características de esta literatura partió de una sensibilización desde imágenes de autores contemporáneos, unas preguntas en torno a la comprensión de algunos elementos de las vanguardias, luego vídeos en donde se explicó las características de la literatura y el siglo XX, para responder igualmente a situaciones reales y de contexto. La importancia de los fenómenos culturales para la literatura, pasando por actividades de expresión artística, comentarios vía web y en clase, y retroalimentando con un vídeo y un foro en línea. El tiempo previsto para este contenido se cumplió en las dos semanas de clase propuestas.

9.2. DE LA EXPERIENCIA EN EL SEGUNDO CONTENIDO: LA LITERATURA DE CIENCIA FICCIÓN

9.2.1. Explorando la ciencia ficción. Se realizó una actividad inicial de sensibilización a partir de la observación de tres imágenes referidas a la ciencia ficción para luego responder unas preguntas en un formulario de Google. Éstas iban dirigidas a interpretar las ilustraciones, infiriendo a qué hacían relación y por qué consideraba el

estudiante tal juicio. El propósito era acercar al estudiante al contenido desde la observación de imágenes alusivas.

Se encontró relevancia en respuestas tales como: “Ciencia ficción, porque se pueden observar avances de ciencia y tecnología más sofisticada, además de mostrar un futuro totalmente diferente al presente” H1. “Escojo la primera imagen y para mí representa un ataque alienígena o extraterrestre” H2. “Con las representaciones gráficas del surrealismo, ya que el surrealismo tiene su toque ficticio y muestra cosas geniales y que superan lo normal” H3.

“Literatura de ciencia ficción, ya que son imágenes imaginarias con situaciones inventadas en un mundo que no es real” M1.

Escojo la primera de la izquierda, ya que ese podría ser nuestro futuro y es como yo relaciono mi pensamiento de lo que va a hacer más adelante, con las naves espaciales y nuevas formas de edificios contando con la contaminación (M2).

“La de la mitad escojo para mí representa como que una máquina toma vida y es mala y empieza a destruir todo” M3.

Se denotó a grandes rasgos el interés de los estudiantes por el contenido de ciencia ficción. Relacionaron las imágenes con lo que ya conocían respecto a lo ficcional, y asimilaban tales sucesos a sus representaciones sobre visiones futuras. Las preguntas como se mencionó anteriormente, iban dirigidas a incentivar al estudiante para que interpretara tres imágenes y lograra inferir a qué hacían alusión. Como inicio al contenido resultó interesante, pues la lectura de imágenes logró activar al estudiante para que analizara y respondiera a ciertos aspectos que dieron apertura a nuevos conocimientos, partiendo, claro está, de los pre saberes adscritos a lo que los alumnos traían desde sus contextos sociales, pues la ciencia ficción en sí es algo que suelen articular desde diversos entornos. Es la interpretación de los estudiantes, por tanto, fue un buen ejercicio introductorio que los acercó al contenido a bordar en las siguientes sesiones.

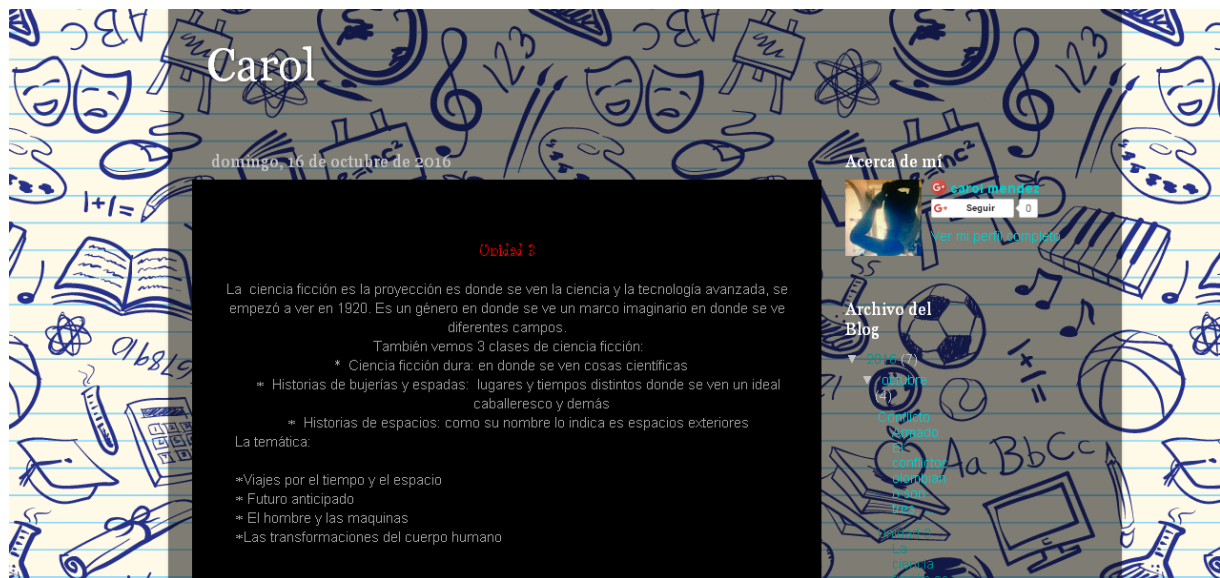
Las imágenes desde las tecnologías digitales permitieron sensibilizar al estudiante en tanto lo situaron en un contexto de acontecimientos futuros. Contribuyeron a su imaginación, al mismo tiempo que a organizar sus ideas para dar una razón al porqué de sus valoraciones. El entorno virtual debe promover tales procesos para que el estudiante se motive a la interactividad.

9.2.2. Comprendiendo esquemas mentales. Para comprender algunos aspectos de la literatura de ciencia ficción, se ilustró un esquema mental donde lo conceptual, las características, y algunos temas relevantes se contemplaron allí. Luego de analizar tal esquema, se les solicitó a los estudiantes realizar un resumen para ser compartido en el blog personalizado. El propósito de esta actividad era entender en primera instancia los elementos conceptuales y característicos de la literatura de ciencia ficción, para que el estudiante realizara un resumen de lo comprendido.

Una vez visualizado el esquema mental sobre la ciencia ficción, y aclarada algunas dudas de los estudiantes, se efectuaron resúmenes virtuales que incluyeron definiciones de dicha literatura, algunas características, y ciertos temas que se pudieron observar desde el OA y la consulta abierta por la web. El orden y el diseño creativo al momento de realizar esta actividad corrieron por cuenta de cada estudiante, tanto que en algunos casos se publicaron imágenes alusivas al tema.

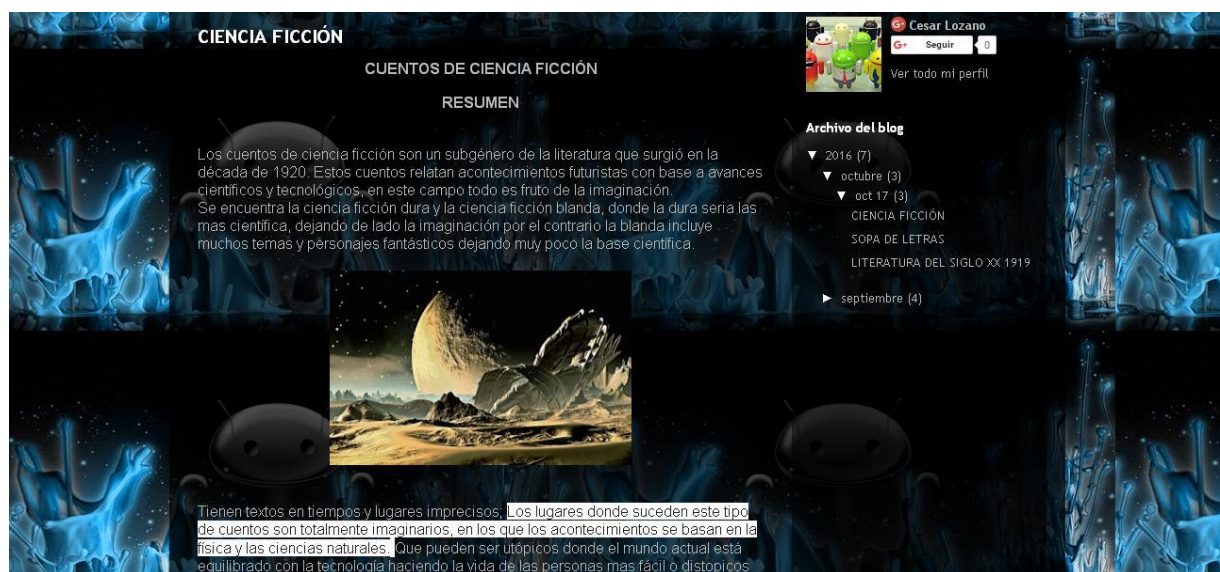
Por lo visto, este contenido resultó desde un principio llamativo para todos los estudiantes, pues en los blogs se notó orden, creatividad, y por tanto, interés en lo que se desarrolló durante la elaboración de los resúmenes. En las figuras 10 y 11 se muestran dos casos relevantes.

Figura 10. Resumen de la ciencia ficción a cargo de una estudiante.



Fuente: autor

Figura 11. Resumen de la ciencia ficción a cargo de un estudiante.



Fuente: autor

El resumen resultó ser una estrategia de aprendizaje efectiva para el entorno virtual, se pudo expresar lo comprendido del tema para en seguida ser compartido en el blog personalizado. En ambos casos no se encontró información copiada de una página, por lo que el proceso de síntesis fue positivo y logró dar comprensión al contenido de ciencia ficción en los estudiantes. Este aspecto de la copia directa cuando se deja un resumen, por ejemplo, refleja las falencias en el uso de

tecnologías digitales en los estudiantes, pues no hay un proceso de codificación de información que les permita comprender lo necesario de un contenido en particular.

9.2.3. Interpretando cuentos de ciencia ficción. En esta actividad se observó con los estudiantes una animación titulada “El mejor amigo de un muchacho” para que estuvieran atentos a la narración y posteriormente respondieran preguntas relacionadas a la historia. El propósito era mostrar al estudiante un cuento de ciencia ficción desde lo audiovisual para ser interpretado a partir de tres preguntas.

La animación llevó a la elaboración de un formulario en Google con preguntas relacionadas a la historia. Se tomó como base para aclarar conceptos el esquema mental tratado anteriormente. Entre los casos, de preguntas como: ¿Qué elementos de la ciencia ficción identificas en la animación? hasta ¿De qué manera interpretas el final de la historia? se encontraron relevancias tales como:

“Identifico la convivencia interplanetaria, ya que el espacio del cuento es un cráter lunar, otro elemento es el uso de términos tecnológicos y por supuesto un personaje imposible como Robutt, una máquina” H1. “Que de cualquier manera el robot es solamente una máquina que obedece, el cual sólo tiene procesada información para obedecer y cumplir al amo, de tal forma está programada, mientras que un ser vivo no” H2.

“Destrucción del planeta, vida en la luna, trajes espaciales, tecnología, naves” M1.

De una manera muy apreciativa, ya que Jimi aun conociendo que robot no era de verdad, para él, robot era su verdadero amigo quien no lo dejaba solo y quien lo acompañaba en su vida. También se puede decir que la ingenuidad de los niños puede llegar en algunos casos a evadir la realidad (M2).

Esta actividad para la comprensión del contenido desde las herramientas audiovisuales, permitieron que el estudiante compartiera sus perspectivas frente a los acontecimientos del cuento. Se incluyeron aquí puesto que son contribuciones personales del estudiante ante la actividad; es decir, la parte del ser que se expresa desde la sensibilización a partir de elementos audiovisuales. La interactividad facilitó

la comprensión a grandes rasgos de lo que se abordó inicialmente en la literatura de ciencia ficción en cuestión de características y temas. Las herramientas audiovisuales siguen aportando al aprendizaje de los estudiantes en tanto la lectura se torna atractiva desde la tecnología digital.

9.2.4. Creando esquemas mentales. Una actividad complementaria fue la realización por parte de los estudiantes de un esquema o mapa mental que reuniera algunos elementos comprendidos en el desarrollo del contenido. Se explicaron aspectos en cuanto a la construcción de mapas, y se les solicitó crear uno a través de tecnologías digitales. El propósito era permitirles a los estudiantes el uso de herramientas virtuales para la elaboración de mapas en cuyo contenido estuviera explícito la literatura de ciencia ficción en cuanto a definiciones, características, temas, ejemplos, autores, algunos cuentos representativos, etc.

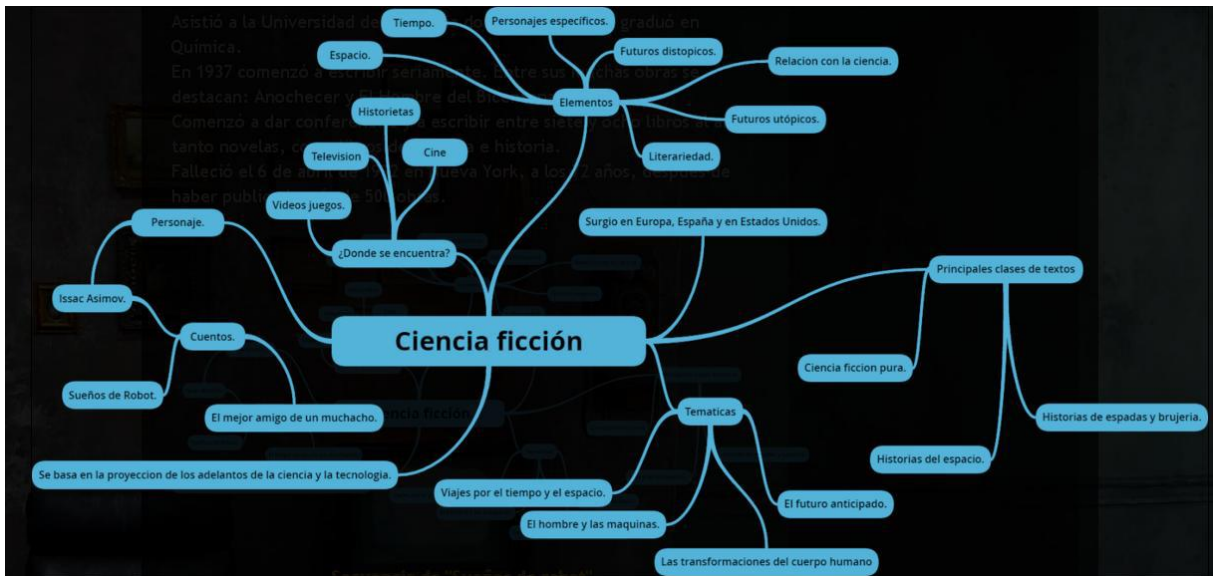
Lo interesante de este ejercicio fue ver la creatividad de los estudiantes en el momento de realizar esquemas mentales, pues sin haberles sugerido un programa determinado para elaborarlos, algunos acudieron a “Cmptools”, una valiosa herramienta para crear esquemas o mapas mentales. Específicamente desde los casos, se observaron esquemas de variados contenidos, así como ventanas de diversos tamaños, formas, colores, líneas, conectores y así, desde plataformas como la mencionada anteriormente. Del mismo modo, algunos esquemas sencillos pero creativos desde la hoja de texto Word. La figura 12 muestra uno de los esquemas relevantes.

Particularmente llamó la atención una estudiante en la creación de su mapa con una presentación desde una herramienta denominada “GoConqr”, una plataforma de aprendizaje o entorno de estudio para estudiantes y docentes. En esta se crean herramientas de trabajo tales como mapas mentales, fichas de estudio, apuntes Online y test. Esta plataforma de estudio facilita la creación al mismo tiempo que comparte e interactúa por otros medios. Varios de los estudiantes optaron por ella, pero de los casos fue la estudiante quien sobresalió en dicha creación, pues no se tenía conocimiento de tal herramienta de estudio; se creó un usuario para poder explorarla a fondo.

El propósito de la actividad se cumple en la medida en que los estudiantes acuden a diversas herramientas virtuales para la elaboración de sus esquemas. Creatividad y coherencia en el diseño permiten notar el nivel de apropiación que poseen los estudiantes frente a las tecnologías digitales. Cabe resaltar, que sin hacer explícita una herramienta para trabajar, los estudiantes lograron integrar algunas con las que habían interactuado para rediseñar sobre la ciencia ficción.

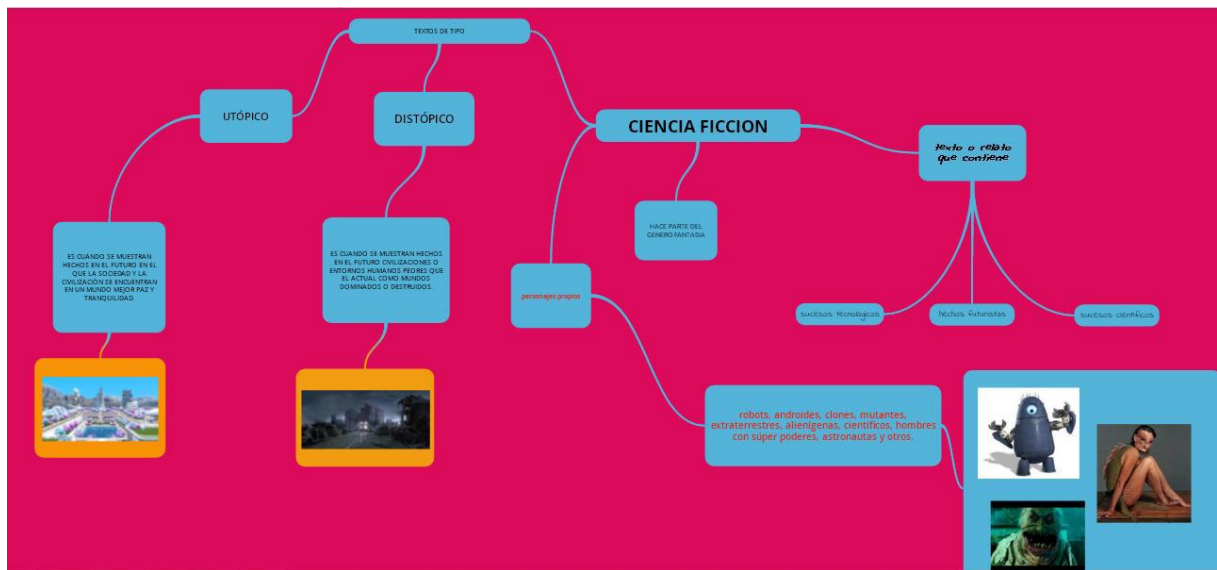
Se aprendió nuevas formas de trabajar desde las TIC a partir de los medios empleados por los estudiantes. Esta reciprocidad de aprendizaje (docente-estudiante) fue un aporte significativo en este ámbito de tecnologías para la educación, porque los mismos estudiantes aportaron al desarrollo de los contenidos desde su autoaprendizaje. Esto demuestra el interés de aprender desde las tecnologías mismas, pues el ejemplo mencionado denota grandes contribuciones a la enseñanza y el aprendizaje con TIC. En la figura 13 se muestra tal resultado.

Figura 12. Esquema mental de un estudiante en GoConqr.



Fuente: autor

Figura 13. Esquema mental de una estudiante en GoConqr.



Fuente: autor

9.2.5. “Sueños de Robot” desde lo audiovisual. Para retroalimentar el contenido de ciencia ficción se acudió a la lectura audiovisual de un cuento del autor Isaac Asimov titulado “Sueños de Robot”. Se planteó una serie de preguntas en un formulario de Google con relación a lo visto en la narración del cuento. El objetivo de esta actividad era interpretar algunos sucesos en un cuento de ciencia ficción a partir de unas preguntas empleando herramienta audiovisual.

En este sentido se optó por la lectura del cuento desde lo audiovisual, pues éste aparecía en principio en el material del estudiante para una leída habitual; no obstante, se acudió a la plataforma de *YouTube* para buscarlo y efectivamente se encontró. Se situó tal vídeo en *Weebly* con preguntas alusivas a la comprensión del cuento, a la relación entre el cuento y lo visto en el esquema mental, y a la interpretación de los personajes y sucesos por los estudiantes.

A preguntas como: ¿Qué elementos de la ciencia ficción identificas en el cuento? ¿Consideras que Elvex es peligroso? Justifica tu respuesta, y ¿Qué habrías hecho tú al final de la historia si estuvieras en el lugar de la doctora Linda Rash? Se evidenciaron relevancias como: “Avances de la tecnología, uso de lenguaje tecnicismo, personaje artificial como Elvex. Y uno de los aspectos posibles es el

acelerado desarrollo de la Tecnología y más aún con el proceso de globalización” H1. “Porque puede ser que Elvex se revele frente a la humanidad y viole las tres leyes de la robótica” H2. “Hubiera esperado que el robot explicara más sobre su sueño, no de tomar la idea tan drástica de dispararle” H3.

La intriga del robot hacia el mundo, ¿cómo conocía el exterior sin haber salido? ¿Por qué soñaba? Surgen muchas preguntas de mí, y me hubiera gustado que hubiera continuado. Destacaría también en el momento de la preocupación que sentía la doctora por la predicción del robot (M1).

Hubiera dejado a elvex intacto no le hubiera quitado sus recuerdos y lo tendría en observación hasta saber más información de lo que había pasado en su sueño ya que no se sabe cómo o en qué momento ocurriría esto” M2. “Me parece interesante el hecho de que Elvex soñara, porque por lo que entendí esto tal vez se entendiera como que él sueña el futuro M3.

Los estudiantes reflejaron a partir del vídeo algunas posiciones e interpretaciones del cuento. Se nota comprensión del contenido en tanto se apoyaron en el esquema mental y las lecturas sobre las leyes de la robótica vistas con anterioridad. Así mismo, sobre algunos elementos conceptuales y característicos de la ciencia ficción. El objetivo se logró en tanto la lectura se tornó audiovisual para facilitar ejercicios de comprensión e interpretación en los estudiantes. El cambio de la lectura habitual a la digital no produjo tantas complicaciones como lo creían los estudiantes en sus representaciones sociales: que ésta última sería leer comúnmente pero tras una pantalla; por lo que dicha visión no era del todo positiva.

A partir de esta actividad se logró cambiar esta perspectiva de lectura con tecnología, pues no se situó al estudiante frente a la pantalla a leer un documento como tal, sino que se incluyó lo audiovisual como medio de lectura alternativa acorde a las necesidades del estudiante y sus intereses por la tecnología digital. Este aporte resultó significativo en gran medida por las respuestas de los estudiantes, y lo que se logró con el cambio de visión frente a la lectura con TIC.

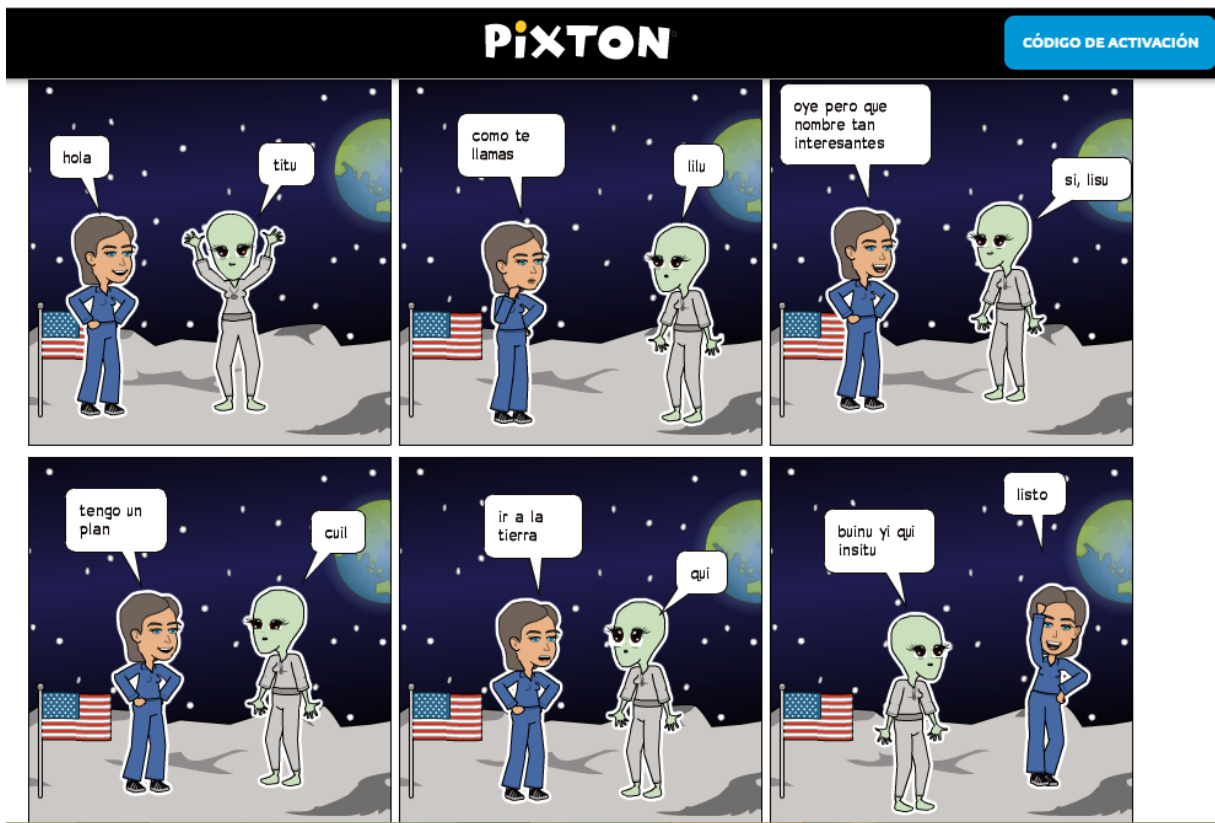
9.2.6. Construyendo historietas o cómics. Se propuso la creación de un cómic o historieta como estrategia de producción para afianzar el propósito del contenido. Se empleó una herramienta digital denominada “Pixton” exclusiva para tales creaciones. Se desarrolló una actividad de organización de secuencias de un cuento como apoyo para la creación de la historieta. El objetivo era permitirles a los estudiantes crear una historieta de ciencia ficción utilizando tecnología digital para demostrar su nivel de comprensión e interpretación de cuentos de ciencia ficción.

De manera general, se observó desde el OA la definición, las características y los estilos del cómic. A nivel presencial, se relacionaron algunos sucesos del cuento de Isaac Asimov “Sueños de Robot” para ordenar cronológicamente la historia de manera que sirviera de apoyo para el diseño del cómic. Una vez explorada la herramienta “Pixton”, se realizó con los estudiantes los primeros bosquejos en la elaboración de la historieta. Ante esto, se encontró variedad de contenidos, algunos se apoyaron en los cuentos abordados a lo largo de las actividades, y otros fueron más allá inventando sus propias historias. El hecho es que a la hora de crear un cómic utilizando tecnología digital, los estudiantes lograron expresar mediante su imaginación algunos aspectos comprendidos en el transcurso del contenido.

El objetivo se logró en tanto se llevó al estudiante a explorar una herramienta digital para elaborar una historieta con base en los cuentos de ciencia ficción. Se evidencia creatividad y apropiación del conocimiento de tal contenido por cómo se produjo la interactividad en los entornos mixtos. Este espacio propició el desarrollo de nuevas habilidades en el diseño y productividad de historietas mediadas por tecnologías digitales.

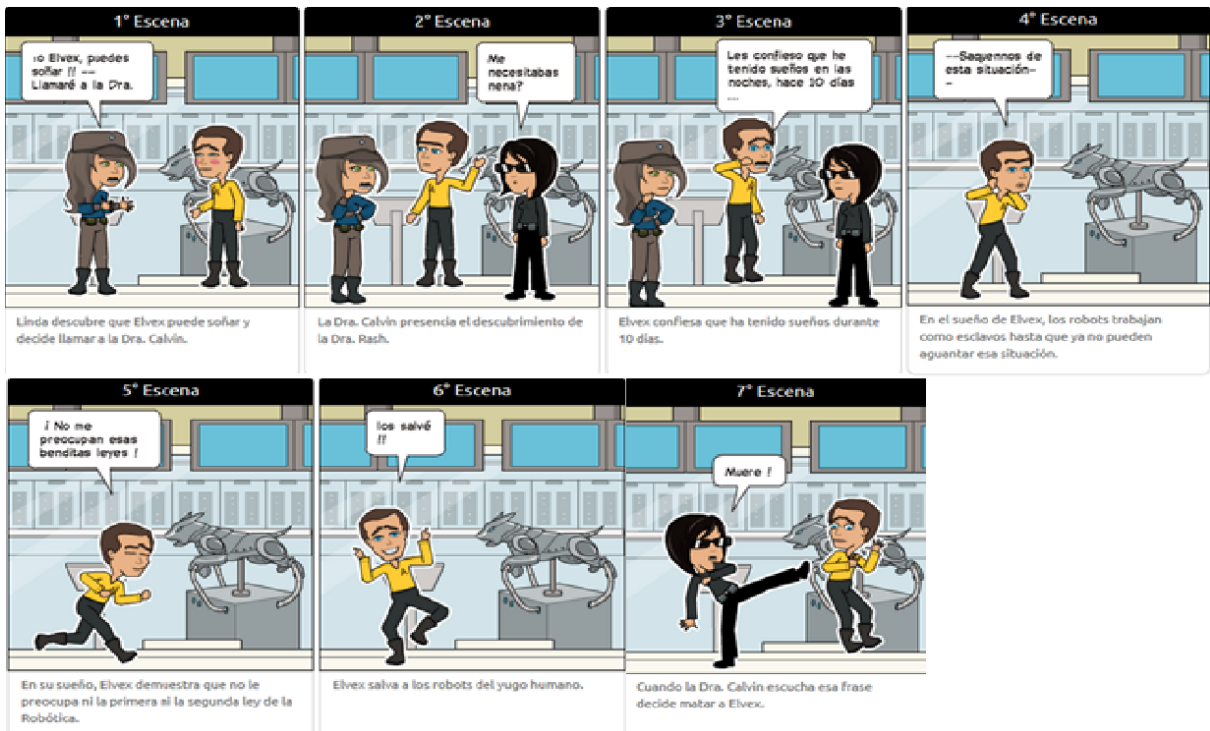
“Pixton” es una herramienta factible de creación de cómics por su diseño y modo de operación. Se pueden incluir las viñetas que quiera el estudiante, se incluyen escenas, personajes con los cuales se elige el sexo, los movimientos, expresiones, accesorios de ropa, y así sucesivamente hasta culminar la historieta. Resultó una actividad novedosa en primera instancia, y de gran aporte para el aprendizaje de los estudiantes, pues fueron herramientas interactivas que contribuyeron al ámbito de la educación desde las TIC. En las figuras 14 y 15 se evidencian dos casos.

Figura 14. Historieta de ciencia ficción a cargo de una estudiante.



Fuente: autor

Figura 15. Historieta de ciencia ficción a cargo de un estudiante.



Fuente: autor

Finaliza el contenido con la publicación del cómic en los blogs de cada estudiante. Recapitulando se tiene, que el contenido partió de la sensibilización a través de imágenes alusivas al tema, y luego trabajando conjunto entre el OA y las plataformas digitales. Formularios en Google para comprensión e interpretación, visualización y creación de mapas mentales, resúmenes y demás, dieron cuenta del propósito de formación cuyo fin apuntó a incentivar al estudiante a fortalecer sus habilidades y saberes en relación a la comprensión de cuentos de ciencia ficción. El tiempo previsto para el desarrollo del contenido efectivamente se dio en las dos semanas propuestas.

Portafolios de evidencias

Como muestra del proceso de uso y apropiación de TIC en lengua castellana, se presentan a continuación los enlaces de los blogs a los cuales se acudieron para realizar la sistematización de experiencias para los contenidos de literatura del siglo XX y de ciencia ficción. Como se mencionó en la propuesta de trabajo, esta herramienta digital (blog) se adecuó como un portafolio de evidencias, siendo la estrategia didáctica de mayor representatividad para lograr los objetivos planteados en las secuencias.

Estudiantes hombres:

<http://literaturacontemporaneadelsigloxx.blogspot.com.co/search?updated-min=2016-01-01T00:00:00-08:00&updated-max=2017-01-01T00:00:00-08:00&max-results=8>

<http://1cldg3.blogspot.com.co/search?updated-min=2016-01-01T00:00:00-08:00&updated-max=2017-01-01T00:00:00-08:00&max-results=7>

<http://lsd-ibague.blogspot.com.co/search?updated-min=2016-01-01T00:00:00-08:00&updated-max=2017-01-01T00:00:00-08:00&max-results=8>

Estudiantes mujeres:

<http://carolmendezb.blogspot.com.co/search?updated-min=2016-01-01T00:00:00-08:00&updated-max=2017-01-01T00:00:00-08:00&max-results=7>

<http://lauraximeher.blogspot.com.co/search?updated-min=2016-01-01T00:00:00-08:00&updated-max=2017-01-01T00:00:00-08:00&max-results=12>

<http://danielamarin-25.blogspot.com.co/search?updated-min=2016-01-01T00:00:00-08:00&updated-max=2017-01-01T00:00:00-08:00&max-results=11>

10. LA REFLEXIÓN DE USO Y APROPIACIÓN DE TIC

Este aparte abarca las consideraciones más relevantes surgidas a lo largo del proceso. Es un colectivo de apuntaciones que se dieron antes, durante y después de la experiencia de aprendizaje para reflexionar sobre las prácticas educativas con tecnologías digitales. Se toma como base para las reflexiones el discurso de diez estudiantes (cinco hombres y cinco mujeres). Inicialmente, se hace mención al conocimiento de ellos respecto a las tecnologías digitales para lengua castellana. Seguido, se alude al resultado de las prácticas de enseñanza-aprendizaje con TIC en el área. Y finalmente, se mencionan algunos significados de los estudiantes luego de las prácticas educativas con tecnologías digitales.

10.1. LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES PARA LOS ESTUDIANTES

Un apunte inicial es lo significativo de la experiencia con tecnologías digitales para los estudiantes. La mayoría acertó en lo apropiado de ambos contenidos para su aprendizaje de lengua castellana. Para ellos, resultaron apropiados en conjunto con la metodología empleada, pues en el inicio mismo de las actividades se notó interés y asombro por cómo se podría integrar una herramienta tecnológica para enseñar y aprender. Paulatinamente se fueron tratando elementos conceptuales y teóricos apoyados directamente sobre herramientas multimedia. Aquí, el dinamismo y la participación en el aula se incrementaron porque los contenidos se volvieron llamativos e incitaron al estudiante a la exploración por la web.

“Sí me pareció apropiado porque digamos que teníamos diversas posibilidades para mirar en diversas páginas, mirar muchos contenidos que suben en internet” M2. “Sí claro que sí me parece muy apropiado para los contenidos que teníamos que ver nosotros los estudiantes de once. Porque son temas que ya, que nosotros como adolescentes tenemos que abordar, debemos de tener dominio sobre ellos” (H4).

Fue significativo, además, porque usaron adecuadamente herramientas digitales para aprender. Éstas en lengua castellana propiciaron espacios de sensibilización sobre los contenidos a tratar puesto que se dio apertura al conocimiento desde

imágenes virtuales. Los estudiantes resaltaron la importancia de las TIC en la actualidad para la formación académica; son conscientes de que las tecnologías digitales no son un reemplazo de la escuela, sino un aporte a la misma al momento de abordar un contenido para su comprensión. “Con las TIC tenemos mayor facilidad para consultar algo por ejemplo que no entendamos, estamos, o sea ganando mayor agilidad con los computadores que es prácticamente nuestro futuro” H1. “Me resulta muy apropiado ya que así podemos manejar más la tecnología. Sí, porque se puede aprender mucho más por medio de las tecnologías” M5. La tecnología se ha convertido en un apoyo del estudiante para su sustento académico y personal, pues notifican la necesidad de ésta para contribuir a la enseñanza y el aprendizaje. “Hoy en día la tecnología es, digo yo, un pilar para la educación” H5.

Un aspecto a tener en cuenta a la hora de integrar tecnología digital a lengua castellana, está en la cantidad de herramientas digitales que se van a utilizar así como en el número de actividades que se propone el docente desarrollar mediante éstas. Es decir, no siempre entre más tecnología más aprendizaje para los estudiantes, pues ellos se sienten saturados cuando ven mucha responsabilidad de por medio utilizando las TIC.

Yo creo que sí pero hasta cierto punto o sea, se pueden alternar de que mientras trabajamos en el salón podamos trabajar también desde la casa con el internet y eso, pero yo creo que cuando se deja demasiadas cosas de pronto pueden llegar a saturar al estudiante (M2).

La articulación de ambientes mixtos favorece la interactividad del estudiante en su proceso de aprendizaje. El docente debe conocer ante todo el dominio de la tecnología por los estudiantes; es decir, sus habilidades para interactuar por los sistemas digitales si aspira generar un ambiente de aprendizaje acorde a las necesidades y gustos de los mismos (Rueda y Quintana, 2013).

Existe distracción en algunos estudiantes cuando se está utilizando tecnología digital, pues la conexión a Internet y la navegación por páginas interactivas conllevan a que se pierdan algunos objetivos propuestos.

Yo lo tomo como una distracción, puede ser mucho de ayuda pero es distracción porque por ejemplo uno intenta hacerlo pero abre una página y la conversación y se distrajo y ya pailas perdió el hilo de todo lo que se estaba pensando para hacer (M4).

Ante esto, lo adecuado es estar atento a lo que se realiza durante la enseñanza y el aprendizaje. El docente debe estar constantemente interactuando con los estudiantes frente a lo que se está haciendo, exigiendo ritmos para el desarrollo de las actividades, y aportando algunas valoraciones por lo realizado. La motivación es un factor clave en el trabajo con tecnologías digitales al interior de una clase, pues el clima positivo que se genera durante la interacción docente-estudiante favorece los procesos de enseñanza-aprendizaje en tanto que los nutre y fortalece durante todo el proceso.

Se produjeron cambios en la metodología de enseñar y aprender un contenido desde las tecnologías digitales. Los estudiantes ven en ellas un complemento para los procesos de aprendizaje; les gusta, los motiva, los incita a aprender puesto que exigen la búsqueda de información para seleccionar, codificar y retener lo más significativo para ellos. “El método de aprendizaje, cambió el método, porque todos los compañeros han dicho o sea no siempre se la pasaba uno en el salón sino que también miraba otras alternativas” M2. “Sí cambió, porque se cambió el método que se llevaba ejerciendo desde hace muchos años, y eso pues nos complementa” H2. Las estrategias empleadas para abordar un contenido permitieron captar la atención de los estudiantes en tanto resultaron interactivas e innovadoras para ellos. El motivarlos a consultar, leer, realizar, producir utilizando tecnologías digitales, fue un trabajo que generó cambios en sus perspectivas sobre la enseñanza y el aprendizaje mediados por TIC.

La autonomía en el trabajo realizado por el estudiante, resultó ser un aspecto de gran importancia a resaltar puesto que de ello dependió la flexibilidad en las prácticas de enseñanza y aprendizaje. Es decir, el propiciarle libertad y autonomía al estudiante en la búsqueda y selección de información, en el desarrollo de las actividades, y en la ejecución de los proyectos de creación y producción, permitieron transformar su visionario de la educación mediada por las TIC. Esto, debido a que

las representaciones de los estudiantes apuntaban a ver la enseñanza en este ámbito como aquella instruida por el docente sin permitir exploración alguna. “[...] fui yo mismo quien tuvo que consultar, quien tuvo que investigar para resolver las cosas, a pesar de que el profesor me dio instrucciones yo tuve que consultar varios términos que no conocía, varias historias, varios libros, etc.” H1. “Sí, nos dio libertad, mucha libertad a nosotros y pues eso nos ayudó mucho más a entender, a conocer más” M3. El resultado fue un aprendizaje fortalecido por la misma actitud del estudiante al usar y apropiarse de una tecnología digital.

10.2. ENSEÑAR Y APRENDER CON TIC

Respecto al uso de tecnología digital en lengua castellana, la experiencia permitió adquirir nuevas habilidades en los estudiantes respecto a la búsqueda de información, y en la realización de actividades en entornos virtuales. Con la propuesta de integración de TIC para el curso se logró articular variedad de estrategias que le proporcionaron al estudiante nuevos conocimientos. Por ejemplo, en el manejo de nuevas herramientas digitales para elaborar esquemas mentales. “[...] fue muy interesante porque pues hubo otra manera nueva de aprender. El manejo, porque para muchos era como algo desconocido, entonces aprender sobre esas nuevas herramientas y la comunicación entre nosotros para poder expresar y poder aprender” H5. “Aprendiendo haciendo, sí porque de pronto digamos aprendí a manejar algunas plataformas con la facilidad que uno puede encontrar todo en Internet” M2. Para algunos estudiantes parecía un reto trabajar desde una herramienta digital; sin embargo, el trabajo conjunto entre docente-estudiante permitió fortalecer las prácticas de enseñanza y aprendizaje.

El dinamismo y la participación se desarrollan con tecnologías digitales. Articular entornos mixtos para la enseñanza y el aprendizaje de un contenido permitió comprender la necesidad de transformar las prácticas educativas que se llevan a cabo en algunas instituciones educativas. Para los estudiantes, el trabajo virtual debe ir siempre acompañado de actividades presenciales, pues así se intercambian actividades para que la clase no se vuelva una rutina cotidiana. Las actividades que llevaron al dinamismo y la participación en la experiencia fueron las de creaciones artísticas. “Yo creería que en la parte artística porque cada uno lograba expresarse

como quisiera mediante dibujos, escritos, etc.” H2. “En los dibujos que debíamos de enviar de metamorfosis y en los mapas mentales, fue donde más hubo dinamismo, la gente estuvo más participativa” M2. El diálogo y la cooperación en el aula se fortalecieron en tanto las propuestas de trabajo aportaron a la enseñanza y el aprendizaje de los contenidos.

La mayoría resaltó la importancia de Internet al momento de realizar, por ejemplo, una consulta, pues básicamente era el soporte de donde los estudiantes se impulsaban para lograr lo que se proponían en materia de actividades y contenidos. “La función que cumplió fue muy importante, fue muy grande, fue, el ampliar el conocimiento de cada uno de nosotros” H5. “Todas las funciones, porque allí nosotros encontrábamos todo lo que necesitábamos, como decía un compañero: bota la respuesta y ya uno le analiza lo que más le gusta” M2. Internet es una herramienta indispensable a la hora de integrar tecnologías digitales a las clases, pues en lengua castellana facilitó la búsqueda de información e interactividad por la web para comprender a fondo, por ejemplo, un hecho histórico-literario. Los elementos hipermedia aportan a los procesos de enseñanza y aprendizaje de lengua castellana en tanto emplean herramientas audiovisuales que enriquecen el saber en beneficio de la formación de los estudiantes (Moreno, 2001). Las tecnologías digitales contribuyen al enriquecimiento de los diversos lenguajes, pues lo iconográfico, lo audiovisual, hipertextual entre otros, son formas de comunicación que se ven favorecidos desde los diferentes formatos digitales.

La experiencia con tecnologías digitales en lengua castellana arrojó visiones positivas a su integración en los aspectos pedagógico-curriculares. Integrar tecnología implica conocer del estudiantado sus conocimientos previos, sus intereses, sus expectativas, sus miedos, etc., para incidir sobre sus necesidades y el modo en que aprende. Citando un caso, en la creación del blog personalizado se determinó gran conocimiento de ellos, pues allí se incluía todo tipo de herramientas para elaborarlo acorde a sus intereses y gustos (fondos, imágenes, colores, facetas, etc.). Se situaba información de todo tipo, y se evidenciaba la evolución del estudiante en la adquisición de conocimiento, así como en la forma de utilizar tales herramientas digitales. “[...] me aportaron [TIC] en el sentido de que, cambió la manera de trabajar, cambió la manera de estudiar, de aprender, y de interpretar

mejor las cosas” H4. “[...] por ejemplo yo no sabía lo del blog, aprendí a crear mi propio blog, a escribir mis propias ideas y demás cosas. Conservaría el manejo de un blog, ya que ahí yo puedo expresar mis ideas y mis conocimientos” M5.

Este ejercicio continuo de ir renovando el blog resultó ser una base fundamental para la apropiación de las TIC. Esto, debido a que implicó desde un inicio el acercamiento, la búsqueda, la creación de una herramienta de trabajo escolar, con la cual se llevó a lo largo del proceso a ser el material de evidencias. Éstas lograron demostrar tal hecho, no sólo de los saberes respecto al contenido de la literatura, sino además al de las herramientas digitales que resultaron fundamentales para el objetivo de la propuesta. Fue, sin duda, el elemento clave de la experiencia con TIC para la enseñanza y el aprendizaje de lengua castellana.

10.3. DE LAS ACCIONES A LOS SIGNIFICADOS

La experiencia aportó cambios al visionario de los estudiantes frente a un ambiente de aprendizaje mediado con tecnologías digitales. La integración de TIC a las prácticas de enseñanza y aprendizaje de lengua castellana, reflejó algunas mejoras en cuanto a la representación de los estudiantes sobre su uso y apropiación. “Me pareció muy buena porque nosotros mismos logramos indagar hasta el punto donde queremos llegar y así mismo podemos aprender mucho más” H2. “Muy bueno porque podíamos consultar sobre libros, sobre temas que tratan sobre la lengua castellana y muchas cosas” M5. El resultado es una visión positiva sobre las tecnologías digitales para enseñar y aprender un contenido.

La experiencia de aprendizaje con TIC ha llevado a la construcción de nuevas representaciones sociales, pues los estudiantes dan cuenta de los buenos resultados durante la enseñanza y el aprendizaje de ambos contenidos. Sin embargo, una estudiante aseveró no haberle gustado el proceso porque para ella la tecnología es una distracción cuando de herramienta educativa se trata.

A mí no me gustó, pues porque como lo dije anteriormente es como distracción y de mi manera que yo entiendo y trabajo me gusta trabajar más es presencial, o sea que todo me lo digan yo lo presento, hacer

exposiciones, que por medio de la tecnología o me da pereza o a veces no hay internet, o el celular se daña o simplemente no quiero hacerlo (M4).

Este suceso en particular refleja la necesidad de seguir adelante con los proyectos de integración de tecnologías digitales para la enseñanza y el aprendizaje, pues continúa aún cierta incertidumbre en los estudiantes frente a las prácticas educativas en un ambiente de aprendizaje mediado con TIC.

Los estudiantes piensan en la necesidad de integrar las TIC a otras áreas académicas; no obstante, las áreas de matemáticas, ética y valores resultaron ser una excepción de este proceso. “En algunas materias sería necesaria como en otras no, por ejemplo en matemáticas que no lo considero necesaria ya que mucha gente podría utilizar estos medios para hacer trampa o para simplemente hacer los ejercicios en el computador” H1. “Yo diría que para ciertas materias porque no considero por ejemplo que para una materia como ética sea necesario usar tecnología, porque por ejemplo en castellano es una muy buena opción, en sociales [...]” M2. Existen aún dudas en los estudiantes frente a la integración de tecnologías en las áreas mencionadas. Aseguran no estar acordes porque traería dificultades en cuanto a la realización de actividades que contengan datos numéricos, o simplemente sería innecesario para aprender sobre ética y moral. El docente debe trabajar de la mano con el estudiante si desea obtener aprendizajes significativos. Estos ambientes exigen compromiso y responsabilidad mutua, pues valorar constantemente lo que se hace en los entornos facilita el desarrollo de nuevas prácticas para la formación de los alumnos (Chan, 2004).

Las competencias a fortalecer mediante la experiencia con TIC se vieron aprehendidas por los estudiantes durante el desarrollo de las actividades. El blog, como portafolio de evidencias, demostró la capacidad de apropiación tanto de los contenidos como de los usos de tecnología por los estudiantes. El proceso los llevó a repensar sobre la importancia de las TIC en otros ámbitos de la vida humana. La mayoría acierta que el contexto actual demanda de las tecnologías para llevar a las personas a desenvolverse a nivel laboral. “[...] es muy importante para la vida de

nosotros ya que, hoy en día para cualquier trabajo se están utilizando las redes, se está utilizando el Internet, la informática” H5.

Pues que uno piensa o le dicen: no eso es difícil, usted no va a poder, o no va a entender, le va a quedar mal o uno mismo piensa: no y que tal que lo envíe y no le envíe, no le llegue, pero uno después de utilizarlo pues es fácil o sea por qué tanto, tabú que le tienen para no utilizar, por ejemplo los papás que no que mejor escrito que todo escrito entonces normal (M4).

Se requiere de la competencia informática o digital como un aspecto necesario para la conexión global, pero además la competencia informacional y la mediática con las cuales se elige información para organizarla, evaluarla y comunicarla de manera adecuada. Estas habilidades se articularon igualmente al proceso de integración de TIC para el aprendizaje de lengua castellana. Los estudiantes tuvieron la experiencia de aprender mediante diferentes herramientas digitales; aspecto a resaltar puesto que de ello dependió el éxito de la propuesta y los fines planteados en un principio.

Las TIC ya no son vistas como aquellas herramientas exclusivas para el entretenimiento y esparcimiento libre. Ahora, las tecnologías son parte imprescindible de la formación del ser para su desarrollo en diferentes entornos. Esto lo resaltan considerablemente los estudiantes cuando se habla de TIC y educación. Han cambiado la visión de que la tecnología es sólo para quienes han tenido formación específica en ello, y pasaron a tomarlas como un elemento esencial para comprender el mundo. Su fácil acceso, y las experiencias que tienen cuando les dan un uso adecuado, han llevado a que los estudiantes comprendan que el aprender se puede tornar interesante cuando se incluyen constantes cambios en pro de generar ambientes adecuados a sus intereses y gustos. “Mi visión es más positiva, yo casi no tenía conocimiento de ellas y ya cuando uno comienza a meterse en el cuento y a manejarlas, cambia la visión que uno tenía de eso” H4. “Que no solamente es como lo pintan que las TIC solamente es como la red social y que un poquito no más sino que pues ya lo estamos viendo en general, lo que sirve verdaderamente” M3.

El uso y la apropiación de tecnologías digitales en lengua castellana recrearon la visión de los estudiantes frente a las posibilidades de generar entornos de aprendizaje para su formación. Esta experiencia de aprendizaje ha reflejado algunos cambios frente a la representación social del curso, pues estos conocimientos comunes sufren cambios cuando se realizan acciones directamente sobre la colectividad en pro de mejorar algunos aspectos del pensamiento social (Jodelet, 2003).

En definitiva, la autonomía que se proporcionó para realizar las actividades llevó a la experiencia con TIC a ser enriquecedora para los estudiantes. Reafirman su compromiso de seguir en adelante trabajando con ellas, pues han comprendido el valor que poseen para facilitar los aprendizajes. Ven al estudiante como un sujeto autónomo y responsable con el uso de tecnologías dentro y fuera del aula. Al docente, como la guía continua en la resolución de problemas, y quien aporta las bases para que el alumno acuda a buscar información y se apropie de ella personalmente.

[El estudiante] Debe tener una postura de compromiso, de responsabilidad y el buen manejo de las TIC. [El docente] Debería ser algo mucho más a la época respecto con los estudiantes, enseñarnos nuevas maneras de manejar las TIC, para qué nos sirven realmente, en qué momento los necesitamos o los podemos utilizar (H5).

Pues el estudiante no sé, ir ya como vimos en la técnica de eso seguirla, utilizando lo más que podamos y así aprender más y con mucho conocimiento y no desaprovechar. El docente me gustaría que todos los docentes cogieran esa técnica porque como dije aprendemos más, nosotros no nos da como tanto aburrimiento porque ya de tanto estar en un salón todas las horas ahí metidos, y lo mismo de todos los días entonces ya como que no. Me gustaría que lo utilizaran (M3).

El aprovechamiento de estos espacios ha generado confianza en los estudiantes de acudir a una herramienta tecnológica con determinados fines. La tarea está en seguir integrando tecnologías digitales para fortalecer la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes. La autonomía que se proporcionó resultó ser un aspecto

relevante puesto que de ahí los estudiantes pudieron explorar el entorno virtual, y tomar información para realizar procesos de pensamiento tales como codificación, descripción, análisis, síntesis, etc.

Las reflexiones han dado muestra de la experiencia de integrar tecnologías digitales en lengua castellana, así como el modo en que se generaron nuevas perspectivas en torno al uso y apropiación por parte de los estudiantes. Se hace necesario continuar con los estudios sobre la influencia de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje, pero teniendo en cuenta las representaciones sociales de los estudiantes puesto que así se generan ambientes de aprendizaje propicios para la formación desde su subjetividad. Este estudio aportó elementos valiosos para tener en cuenta al momento de integrar las TIC a la educación; no obstante, se dejan otros al margen para dar inicio a otro ciclo que dé cuenta de la necesidad de seguir mejorando las prácticas educativas de algunas instituciones.

11. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Se presenta en este aparte las conclusiones y recomendaciones generales del estudio sobre representaciones sociales y TIC. Las conclusiones se plantean con base en los objetivos propuestos, y las recomendaciones a partir de los resultados de tales objetivos. Se retoman para las conclusiones los aspectos más relevantes de cada fase del estudio.

DE LAS REPRESENTACIONES SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES EN TORNO AL USO Y APROPIACIÓN DE TECNOLOGÍAS DIGITALES EN LENGUA CASTELLANA

Teniendo en cuenta el análisis de las entrevistas realizadas a los estudiantes en un primer momento, las representaciones sociales de uso y apropiación de tecnologías digitales denotaron extrañez y dudas respecto a los procesos de integración para la enseñanza y el aprendizaje de lengua castellana. El pensamiento social de los estudiantes de grado once se encontró rodeado de expectativas las cuales apuntaban a creer en la imposibilidad de usar herramientas digitales para abordar un contenido. Además, desde la institución educativa los estudiantes de grado once veían complejo el proceso de integración debido a que contaban con suficientes herramientas tecnológicas, como también por la falta de uso en algunos docentes de la institución. Estas expectativas frente al uso de una herramienta digital se hallaban igualmente en el estudio de la profesora Bogado (2013), motivo por el cual se profundizó en ellas para determinar las representaciones de los estudiantes, y así incidir sobre sus procesos de enseñanza para resignificarlas.

Dentro de las representaciones se reflejaron visiones ajenas a un uso adecuado de tecnologías para la educación. Los estudiantes acuden a ellas con fines lúdicos y recreativos, en algunas ocasiones para buscar información pero de una manera muy superficial en la cual copiar y pegar son los únicos ejercicios en la web. Este aspecto se observó igualmente en el estudio de los profesores Fernández y Arabito (2008), en el cual los estudiantes representaban las TIC como el espacio virtual en donde se copiaba y se pegaba información de Internet sin realizar ejercicios de codificación.

Para los estudiantes, en la institución educativa los docentes pocas veces empleaban una herramienta digital para realizar alguna tarea en línea. Las prácticas educativas se remitían a transmitir información mediante presentaciones en PowerPoint, y proyecciones de películas como complemento de un contenido. El uso que se daba a las tecnologías por los estudiantes era la elaboración de diapositivas para exponer frente a algún contenido que se estuviese trabajando.

No obstante, la visión de las tecnologías para enseñar y aprender un contenido resultaba positiva para los estudiantes. La mayoría imaginaba un ambiente de aprendizaje en donde los medios digitales les permitían tener libertad de navegación para realizar diversos ejercicios. Se veían en un entorno utilizando diferentes herramientas para aprender sobre un contenido, al tiempo que interactuaban por la web para buscar información que retroalimentara sus saberes. La imagen de la clase habitual se veía renovada con la integración de TIC para lengua castellana.

Determinar las representaciones sociales permitió comprender el marco de significados con los cuales cuenta el estudiantado frente al uso y apropiación de tecnologías digitales. Fue importante puesto que facilitó tener en cuenta algunos aspectos en el uso para generar un ambiente de aprendizaje propicio que apuntara a resignificar tales representaciones. Esta necesidad de estudiarlas la plantea la profesora María Elena Chan (2004), pues comprender al estudiante desde sus expectativas, gustos, intereses y demás, permite apreciar elementos imprescindibles para el diseño de un ambiente de aprendizaje con tecnologías digitales.

RECOMENDACIONES: Es deber realizar una aproximación a las representaciones de los estudiantes antes de iniciar un proceso de integración de tecnologías digitales para la formación. Esto, porque son conocimientos comunes que reflejan perspectivas, creencias, actitudes, miedos, etc., que sirven para la construcción de un ambiente de aprendizaje íntegro acorde a las necesidades y gustos de los estudiantes.

Se hace necesario llevar a cabo un estudio a profundidad sobre las representaciones sociales de la comunidad educativa en cabeza de los profesores, pues estos actores son un elemento vital para los procesos de integración de TIC

que den cuenta de las transformaciones educativas en materia de enseñanza y aprendizaje. Conocer las expectativas de la comunidad educativa en relación a las tecnologías digitales propicia la construcción de una educación contextualizada.

La institución educativa merece un estudio en profundidad para analizar los niveles en que se encuentra el proceso de integración curricular de TIC. El presente ha revelado una aproximación desde el área de lengua castellana; por lo tanto, para integrar en definitiva las TIC, es necesario uno general que determine el contexto de la institución desde su PEI hasta los proyectos pedagógico-curriculares de la misma. Así se asegura una integración de tecnologías en la institución que no las proponga tanto como un eje transversal sino de más acoplo a los planes de todas las áreas académicas, para transformar las prácticas de enseñanza-aprendizaje.

DEL DESARROLLO E INTEGRACIÓN DE LA ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE APOYADA EN TECNOLOGÍAS DIGITALES

Teniendo en cuenta el plan de asignatura del curso, se tomaron dos objetos de aprendizaje para lenguaje del CIER-SUR relacionados con los contenidos a abordar en el grado once: literatura del siglo XX y literatura de ciencia ficción. A éstos se les realizó cambios en el modo de operar tomando como base las representaciones sociales de los estudiantes. El material guía para el estudiante planteado allí se desarrolló directamente en plataformas digitales, las cuales facilitaron incluir herramientas de hipertexto para hacer más dinámica la interactividad del estudiante por la web. De esta manera, se le facilitó al estudiante libertad y autonomía para que realizara actividades en línea, presenciales y mixtas.

Las estrategias didácticas articuladas al trabajo de los objetos de aprendizaje facilitaron niveles de apropiación en los estudiantes en tanto pudieron elaborar sus propias herramientas de trabajo para ir incluyendo la evidencia de todo el trabajo realizado. Rueda y Quintana (2013) resaltan la importancia en los entornos digitales de llevar al estudiante a apropiarse de la tecnología a partir de la autonomía en la realización de sus materiales de trabajo. En este caso, el blog personalizado como la estrategia de mayor representatividad, sirvió como base para que los estudiantes fueran fortaleciendo habilidades en el manejo de herramientas digitales, así como de

procesos de selección, codificación, valoración y producción de nuevas informaciones.

Las herramientas articuladas al desarrollo de los objetos facilitaron el aprendizaje de ambos contenidos seleccionados en tanto contenían diversas estrategias para que el estudiante aprehendiera desde imágenes interactivas, vídeos educativos, preguntas de comprensión e interpretación, y espacios de producción desde elementos artísticos. La plataforma de Weebly se adecuó como el material guía para el estudiante, desde allí había libertad de navegar puesto que se encontraban enlaces para acudir a otras páginas en busca de información y retroalimentación. La combinación de entornos mixtos fue de gran ayuda para que el estudiante se interesara por los contenidos, hubo motivación puesto que los estudiantes se sentían a gusto con el trabajo usando tecnologías digitales, a la vez que desarrollando actividades de producción en el aula. Los profesores Garces, Muñoz, Ordoñez y Largo (2010) destacan este tipo de articulación de estrategias para generar cambios en el modo de ver las TIC en la educación. Empleando diversas actividades en clase con el apoyo de tecnologías, desarrolla un nivel de apropiación en los estudiantes en tanto las usan para fortalecer procesos de pensamiento y habilidades en el manejo de herramientas digitales.

La propuesta de trabajo resultó enriqueciendo los procesos de enseñanza y aprendizaje de lengua castellana, pues la articulación de ambientes mixtos y de estrategias didácticas en la web, contribuyeron a presentar una estrategia configurada a partir de dos secuencias didácticas las cuales contenían propósitos, problema significativo, niveles de competencia a fortalecer, elementos de evaluación, recursos, etc. La profesora Chan (2004) resalta la importancia de tener en cuenta para el diseño de un ambiente, aquellos aspectos en materia de gestión que conglomeran recursos físicos y digitales; pues así se asegura un entorno con diversos elementos estratégicos para la enseñanza y el aprendizaje

RECOMENDACIONES: Al momento de diseñar un ambiente de aprendizaje es necesario tener en cuenta la combinación de diversos entornos para que las prácticas de enseñanza y aprendizaje se enriquezcan. El motivo es que en algunas ocasiones se emplean herramientas digitales sin contar con actividades presenciales

como discusiones, socializaciones o manifestaciones en donde los estudiantes producen gran parte del conocimiento. Los ambientes mixtos permiten que la interactividad se amplíe en tanto promueven dinamismo al interior de la clase.

Es inevitable que los objetos de aprendizaje que seleccione el docente acorde a los contenidos para cada grado, se analicen para que el desarrollo de los mismos no conduzca a la linealidad de trabajo, y el docente pueda articular diferentes estrategias que los complementen. El problema radica en que algunos profesores los desarrollan tal cual se encuentran planteados sin realizar algún juicio sobre las secuencias de trabajo, los objetivos, recursos, modos de evaluación, etc. Es importante tener en cuenta el contexto y las necesidades de los estudiantes antes de seleccionar un OA para trabajar.

DE LA SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES APOYADA EN TECNOLOGÍAS DIGITALES

En el desarrollo de la secuencia de ambos contenidos los estudiantes se mostraron interesados por lo que se iba a realizar, debido a que se les mostró una serie de imágenes virtuales con el propósito de sensibilizarlos. Fue interesante iniciar el proceso con la visualización de imágenes o vídeos, pues esto permitió que el estudiante generara una primera percepción de lo que se iba a realizar en adelante. En ambos contenidos se emplearon estas estrategias como elemento de introducción. La autonomía que se les facilitó a los estudiantes para elaborar sus propias herramientas de trabajo condujo a fortalecer competencias en lo mediático e informacional.

La experiencia de haber creado un blog personalizado generó transformaciones en el imaginario de los estudiantes frente al uso de tecnologías digitales para la educación, ya que, esta herramienta de trabajo permitió la expresión del estudiante en el diseño que incluía variedad de elementos gráficos e hipermediales; la libertad del estudiante en la elaboración de su herramienta le produjo cambiar la perspectiva de la enseñanza y el aprendizaje mediados por TIC. El profesor Moreno (2009) apunta hacia la necesidad de implementar un uso adecuado de TIC para ampliar el

marco de competencias en los estudiantes. Esto conlleva a un nivel de apropiación en tanto el estudiante realiza actividades con diversos propósitos académicos.

Las interacciones dadas en la estrategia para los entornos en línea y presenciales facilitaron la participación y el dinamismo de los estudiantes. Se realizaron actividades mixtas de manera que la clase de lengua castellana generara un clima positivo frente a lo que haría en línea el estudiante bajo el acompañamiento del docente. La interactividad por la web se dio en los momentos en que el estudiante exploraba plataformas en línea con el propósito de buscar información, seleccionarla, codificarla, evaluarla para finalmente exponerla. Esta experiencia se evidenció igualmente en el estudio llevado a cabo por la profesora Bogado (2013), en el cual los estudiantes utilizaron las *tablets* donadas por el Gobierno de Argentina para realizar actividades mixtas que fortalecieran sus competencias en el manejo de plataformas, y en la adquisición de nuevos conocimientos enriqueciendo, en especial, el vocabulario.

Los formularios en Google dieron cuenta de los procesos de comprensión e interpretación en ambos contenidos, ya que, las preguntas estaban sustentadas en imágenes, vídeos o cuentos vistos con anterioridad. La socialización de las perspectivas de los estudiantes frente a un suceso de la literatura conllevó siempre a que la participación fuera mayor en tanto eran espacios de diálogo y confrontación de ideas. Un ejemplo de este caso se dio en la realización de un foro en línea donde hubo una amplia participación. En este sentido hubo en algunos estudiantes desmotivación por el modo asincrónico en que trabaja el foro.

Los estudiantes usaron herramientas digitales e hicieron diversas actividades que incluyeron elementos hipermedia. Cada uno se apropió de su herramienta de trabajo en la medida en que renovaban su blog personalizado para presentarlo al final con todas las evidencias de la experiencia. Esta estrategia resultó efectiva para la visión de las TIC en lengua castellana, pues los estudiantes aseguraron haberse sentido a gusto con la experiencia realizada. Esto, por el modo en que supieron utilizar una herramienta digital (el blog) y nutrirla durante todo el proceso para presentarla finalmente como un portafolio de evidencias.

RECOMENDACIONES: Se le debe brindar al estudiante un espacio para la creación de sus herramientas de trabajo digital, pues hay motivación e interés por el aprendizaje cuando las actividades a realizar incluyen ejercicios de diseño autónomo con elementos hipermedia. Los estudiantes son activos en los entornos digitales, y la interactividad les facilita la movilidad por la web; por tanto, es necesario un acompañamiento del docente en la elaboración de las herramientas para que las interacciones conduzcan a una enseñanza y aprendizaje integrales.

DE LA REFLEXIÓN DEL PROFESOR Y DE LOS ESTUDIANTES A PARTIR DE LA EXPERIENCIA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE APOYADA EN TECNOLOGÍAS DIGITALES

La experiencia de aprendizaje con tecnologías digitales arrojó resultados significativos del proceso de integración a lengua castellana. Los estudiantes afirmaron haberse sentido a gusto con el proceso en tanto les llamó la atención las herramientas digitales utilizadas. Desde el inicio hubo acompañamiento en la realización de los materiales y en el desarrollo de las actividades propuestas. Fue significativo puesto que las estrategias conllevaron a una comprensión de los contenidos partiendo de la sensibilización con imágenes virtuales, de los conocimientos previos, y de las expectativas del estudiante frente a las TIC en la educación.

Hubo cambios en la metodología de trabajo en clase porque las estrategias empleadas facilitaron dinamismo y participación al interior de los entornos mixtos. La enseñanza y el aprendizaje resultaron enriquecidos gracias a la interacción entre docente, estudiantes y tecnologías digitales. La combinación de entornos resultó el factor clave de tales cambios, pues las actividades condujeron a que el estudiante realizara ejercicios autónomos, y que el docente estuviera al tanto de lo que se hacía aportando ritmos y valoraciones a lo realizado.

Internet para los estudiantes ha sido y sigue siendo una herramienta indispensable al momento de realizar una actividad académica o social. El *ciberespacio* ha llevado a que los estudiantes estén actualizados constantemente con las informaciones que por allí circulan, por lo que se hizo necesario en la secuencia manejar ciertas

plataformas en línea que no llevaran la búsqueda a sitios no correspondidos por los estudiantes. El Google académico fue la herramienta principal en la búsqueda de información. Los profesores Durand, Bombelli, Barberis y Bouzón (2009) en su estudio destacaron la representación de Internet para los estudiantes como el espacio en que se encuentra “todo”, en donde ese “todo” es accesible al público. Paralelo a esto, los estudiantes de grado once destacaron igualmente Internet como la base para el desarrollo de todo tipo de actividades. Es fácil acceder a la información y, por tanto, a las diversas plataformas en línea con las cuales se interactúa habitualmente.

Un aspecto relevante en los estudiantes fue notar el cambio de perspectiva frente al uso de TIC como única para el área de informática y sistemas. Reafirmaron la necesidad de integrarlas a las demás áreas con el propósito de mejorar las prácticas educativas que aún se llevan a cabo. No obstante, algunos estudiantes mostraron incertidumbre frente al uso de tecnologías en áreas como matemáticas y ética, pues no ven de gran utilidad emplear una herramienta para ejercicios matemáticos o de moralidad. El profesor Moreno (2009) en su estudio reafirma la necesidad de integrar las TIC a todas las áreas académicas, en especial lengua castellana para un mejor aprendizaje. Ve en ellas un apoyo para las clases, y una fuente de ganancia para el conocimiento.

Para los estudiantes, las tecnologías digitales pasaron a tener un significado más fuerte en cuanto a uso y apropiación para los procesos de enseñanza y aprendizaje. Inicialmente se veían como herramientas para el entretenimiento y esparcimiento libre, se acudía al *chat* y redes sociales como escenarios de interacción. En el estudio de los profesores Fernández y Arabito (2008) se encontró este uso habitual de las tecnologías en los estudiantes. Eran igualmente vistas como un lugar de juegos y comunicaciones en línea. El propósito era determinar los usos de las tecnologías para incidir a cambiar o mejorar estas prácticas. Con la experiencia de aprendizaje, los estudiantes ven a estas tecnologías como una herramienta necesaria para realizar actividades que aporten al fortalecimiento del saber, pues supone la búsqueda de información por diversos medios (contando los audiovisuales) como sustento en la adquisición de conocimiento. En estos entornos la información, la interacción, la retroalimentación y la producción, son la base para

que el estudiante desarrolle habilidades cognitivas y socio-afectivas en la medida en que la interactividad promueve el interés por lo que se realiza.

La autonomía se convirtió en la base de la experiencia para generar aprendizajes significativos. La apropiación de las tecnologías digitales se dio a partir de este aspecto, los estudiantes pudieron emplear diversas herramientas para elaborar sus escritos, construir sus esquemas mentales, sus resúmenes, sus historietas, etc., con los que dieron cuenta de los niveles de desarrollo de sus competencias durante las actividades. Los objetivos se vieron cumplidos desde el mismo material de trabajo del estudiante; el blog demostró el proceso de cada uno en la adquisición de los conocimientos sobre la literatura del siglo XX y la literatura de ciencia ficción.

RECOMENDACIONES: Es necesario tener en cuenta al momento de integrar tecnología a lengua castellana la cantidad de recursos digitales a emplear, así como el número de actividades a desarrollar con los estudiantes. Esto difiere en la formación dado que sitúa al estudiante en un ambiente rígido donde debe cumplir con menor tiempo una serie de actividades virtuales, habiendo en algunos casos dificultad en el manejo de las tecnologías. En este sentido se pierde el propósito de incentivar al aprendizaje utilizando ciertas herramientas con determinados fines. De una herramienta digital se pueden obtener varios aprendizajes; entonces no hay que saturar al estudiante realizando actividades con muchas herramientas digitales porque esto puede apartarlo de los objetivos que se plantean.

La distracción por la web suele ser una situación presente en el desarrollo de actividades con tecnologías digitales; por tanto, es necesario que el docente como acompañante del proceso esté al tanto de lo que realizan los estudiantes para que no se distraigan de los propósitos de la clase. Aunque éstos realicen otras actividades en línea es importante estar motivándolos mediante estrategias didácticas en el aula para que logren desarrollar las habilidades que se requieren en un determinado tiempo.

Se debe seguir realizando estudios de investigación-acción en el campo de las tecnologías digitales para la educación. Estas metodologías de trabajo cualitativo permiten comprender los aspectos subjetivos del estudiantado, su contexto y sus

necesidades, para incidir sobre las prácticas de enseñanza-aprendizaje y mejorarlas o transformarlas. La profesora Vidal (2006) menciona la importancia de llevar a cabo la investigación-acción educativa que determine los usos de tecnologías por los agentes de la educación, y así generar cambios en los modos de enseñar y aprender bajo la influencia de las TIC.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bogado, A. (2013). Representaciones sociales de estudiantes secundarios sobre el proceso de inclusión digital a partir de la implementación del programa Conectar Igualdad. *Virtualidad, educación y Ciencia*, 7 (4), pp. 27-44.
- Chan, M. (2002). "La construcción de objetos de aprendizaje". En Chan, M; Galeana, L; Ramírez, M. (2006). *Objetos de Aprendizaje e Innovación Educativa*. México: Trillas.
- _____. (2004). Tendencias en el diseño educativo para entornos de aprendizaje digitales. *Revista Digital Universitaria*. Vol. 5. N° 10, pp. 2-26.
- Crovi, D. (2008). Dimensión social del acceso, uso y apropiación de las TIC. *Contratexto n° 1*, pp. 66-79.
- Durand, P; Bombelli, E; Barberis, G; Bouzón, S. (2009). Representaciones y modo de uso de nuevas tecnologías de información y comunicación entre estudiantes universitarios de Buenos Aires, Argentina. *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad*, (Portafolio CTS), pp. 1-17.
- Fernández, B. & Arabito, J. (2008). TIC y educación: acerca de las representaciones de los estudiantes de formación docente, *Razón y Palabra*, (63). Recuperado de: <http://www.razonypalabra.org.mx/n63/bfernandez.html>
- Garcés, M; Muñoz, V; Ordoñez, W. & Largo, E. (2010). *Uso de las TIC y las competencias lectoras*. (Documento inédito: proyecto). Institución Educativa María Inmaculada Sede Principal. Corregimiento de Moctezuma, Ulloa Valle del Cauca.
- Glaser, B. & Strauss, A. (1967). *The discovery of grounded theory: strategies for qualitative research*. New York: Aldine Publishing Company. Traducción original FlorealForni.
- Ibañez, J. (2008). *Innovación educativa y uso de las TIC*. Sevilla: Universidad Internacional de Andalucía.
- Jodelet, D. (2003). Pensamiento social e historicidad. *Relaciones. Estudios de historia y sociedad*, XXIV invierno, pp.99-113.
- Martínez, C. & Hurtado, G. (2003). Nuevas tecnologías y construcción de representaciones sociales, *El hombre y la máquina*, 20-21, pp. 24-29.

- Moreno, B. (2001). Una lectura graduada hipertextual: ventajas del hipertexto en la enseñanza de E/LE. *Centro Virtual Cervantes*. ASELE. Actas XII, pp. 375-384.
- Moreno, E. (2009). *Uso de las TIC en la enseñanza, producción y comprensión de textos narrativos en el grado sexto*. (Tesis de pregrado). Universidad Nacional de Colombia. Bogotá, D.C.
- Moscovici, S. (1979). *El psicoanálisis, su imagen y su público*. Buenos aires: Huemul S.A.
- Rojas, G. (2011). Seminario: Enseñar con TIC Lectura y Escritura Académicas. Instituto Nacional De Formación Docente (INFOD).
- Rueda, R. & Quintana, A. (2013). *Ellos vienen con el chip incorporado. Aproximación a la cultura informática escolar*. Jotamar: Bogotá. Colombia.
- Sánchez, J. (2003). Integración Curricular de TICs Concepto y Modelos. *Revista Enfoques Educativos*; nº 5; 2003, pp. 51-65.
- Sandoval, C. (2002). *Investigación Cualitativa*. ARFO Editores e Impresores Ltda.: Bogotá. Colombia.
- Tobón, S. & Pimienta, J. & García, J. (2010). *Secuencias Didácticas: aprendizaje y evaluación de competencias*. Distrito Federal, México: Pearson-Prentice Hall.
- Torrecilla, F. J. (2011). *Investigación - Acción*. Bogotá: 3ra Educación especial.
- Vidal, M. (2006). Investigación de las TIC en la educación, *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 5 (2), pp. 539-552.

ANEXOS

Anexo A. Ficha De Análisis Del Pei.

Nombre del Practicante: JOHANS LEONARDO BULLA

Institución Educativa: COLEGIO DE SAN SIMÓN

Nombre del Asesor: ADRIANA GRIMALDO

Fecha: 17/03/15 Hora:6:30 a.m.

Objetivo:

Interpretar la fundamentación, lo administrativo, lo curricular-pedagógico y lo comunitario en el Proyecto Educativo Institucional (P.E.I) de la Institución Educativa San Simón en la ciudad de Ibagué, departamento del Tolima.

A. PREGUNTAS GENERADORAS (Consecución, lectura y comprensión del PEI por el practicante)	
1- ¿De qué manera cumple la Institución con lo estipulado en el Decreto 1860 de 1994?	
2- ¿Cómo se evidencia la tipología de las pedagogías de Luis Alfonso Ramírez en el PEI?	
3- ¿Cuál es el concepto de educación y formación del ser humano presente en el PEI?	
4- ¿En qué forma el PEI de la Institución evidencia una pedagogía de la comunicación o una pedagogía del discurso? (Presuposición, Polifonía, Modalización)	
5- ¿Cuáles son las relaciones presentes en la estructura administrativa de la Institución en el PEI?	
6- ¿Qué se plantea en los reglamentos estudiantil, profesoral de gestión y manual de convivencia?	

7- ¿Qué modelo pedagógico caracteriza a la Institución en el PEI y cómo lo apropia?

8- ¿De qué forma participa en el PEI la comunidad educativa? (Profesores, administrativos, estudiantes, egresados, comunidad en general)

OTRAS OBSERVACIONES O FIRMA Y FECHA DE TERMINACIÓN:

--

Anexo B. Ficha De Análisis Del Plan De Área.

Nombre del Practicante: JOHANS LEONARDO BULLA

Institución Educativa: COLEGIO SAN SIMÓN

Nombre del Asesor: ADRIANA GRIMALDO

Fecha: 24/03/15 Hora: 6:30 a.m.

Objetivo:

Interpretar la estructura y la fundamentación epistemológica del Plan de Área de Lengua Castellana de la Institución Educativa San Simón en la ciudad de Ibagué, departamento del Tolima.

Estructura del Plan de Área de Lengua Castellana
1. Presentación (Marco legal y constitucional). <ul style="list-style-type: none">- Misión.- Visión.
2. Perfil del docente de castellano.
3. Objetivos <ul style="list-style-type: none">- General- Específicos- Enfoque epistemológico del área.
4. Metodología <ul style="list-style-type: none">- Proyectos: Plan lector y periódico Mural
5. Evaluación.
6. Malla curricular <ul style="list-style-type: none">- Plan de mejoramiento
Fundamentación Epistemológica en el Plan de Área de Lengua Castellana
ESTÁNDARES
LINEAMIENTOS
ENFOQUES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DEL LENGUAJE
PLANTEAMIENTOS DE LUIS ALFONZO RAMÍREZ PEÑA
OTRAS OBSERVACIONES O FIRMA Y FECHA DE TERMINACIÓN:

Anexo C. Ficha De Análisis Del Plan De Asignatura.

Nombre del Practicante: JOHANS LEONARDO BULLA

Institución Educativa: COLEGIO DE SAN SIMÓN

Nombre del Asesor: ADRIANA GRIMALDO

Fecha: 24/ 03/ 2015 **Hora:** 7:00 AM

Objetivo:

Interpretar desde los ejes de desarrollo del lenguaje los planes de asignatura de Lengua Castellana de la Institución Educativa San Simón en la ciudad de Ibagué, departamento del Tolima.

EJES DEL DESARROLLO DEL LENGUAJE	OBSERVACIÓN
1. Pedagogía del Lenguaje	
2. Procesos de Pensamiento	
3. Lectura	
4. Escritura	
5. Oralidad (Expresión- Escucha)	
6. Literatura	
7. Temática de la investigación en curso:	

OTRAS OBSERVACIONES O FIRMA Y FECHA DE TERMINACIÓN:

--

Anexo D. Ficha De Análisis De Los Proyectos Pedagógicos.

Nombre del Practicante: JOHANS LEONARDO BULLA

Institución Educativa: COLEGIO SAN SIMÓN

Nombre del Asesor: ADRIANA GRIMALDO

Fecha: 07 DE ABRIL Hora:6:30 A.M

Objetivo:

Interpretar la estructura y contenido de los proyectos pedagógicos de aula del área de Lengua Castellana en la Institución Educativa San Simón en la ciudad de Ibagué, departamento del Tolima.

ESTRUCTURA DEL PROYECTO PEDAGÓGICO
Aspectos a tener en cuenta: <ul style="list-style-type: none">• Presentación• Justificación• Objetivos• Contenidos• Metodología• Bibliografía• Recursos
CONTENIDOS DISCIPLINARES (Lenguaje-Literatura), PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS DEL PROYECTO
PLAN LECTOR: <ol style="list-style-type: none">1. Presentación2. Objetivos: Gral/Espcs.3. Metodología Estrategias metodológicas <ol style="list-style-type: none">4. Sugerencias5. Momentos
PERIODICO MURAL: <ol style="list-style-type: none">1. Presentación2. Objetivos: Gral/Espcs.

3. Metodología

ESPACIOS DE LECTURA CRÍTICA:

1. Objetivos: Gral/Espcs.

2. Justificación

3. Articulación

4. Metodología: Actividades

5. Participación del colectivo

OTRAS OBSERVACIONES O FIRMA Y FECHA DE TERMINACIÓN:

--

Anexo E. Formato de guías de entrevistas para los actores de la investigación.

Las entrevistas semi estructuradas que a continuación se presentan llevan como objetivo conocer parte de los conocimientos de los actores que para la investigación son importantes estudiar en materia de tecnología para la educación. Pues bien, el rector de la institución educativa y la profesora de área de lengua castellana, hacen parte del proceso que en primera instancia busca hallar información en relación al uso y apropiación de tecnologías digitales en la institución y el área. La estructura de dichas entrevistas está basada en la orientación de tópicos claves que orientan a la indagación en dichos actores.

1. Guía de entrevista para el Rector de la Institución Educativa Colegio de San Simón.

La siguiente serie de preguntas abarcan aspectos relacionados a conocimientos base que el rector de la institución educativa aporta para el núcleo de tecnologías directamente en la malla curricular de la institución. El objetivo es conocer su postura sobre las tecnologías en el contexto social y educativo, guiado hacia la integración de las mismas en espacios académicos que involucren el aprendizaje en áreas como el español y la literatura. Un proceso para la integración curricular de TIC que facilite su uso y apropiación en todas las áreas académicas.

Se inicia cordialmente la conversación tratando la temática de las TIC en la actualidad. Seguidamente las preguntas a tratar:

- Entendemos las TIC como Tecnologías de la Información y la Comunicación ¿Qué piensa de las TIC hoy que cumplen un papel importante para la vida social de las personas?
- Y dentro de un contexto educativo ¿Cuál considera que debe ser el objetivo de tales tecnologías para la formación de seres humanos?
- Desde su perfil como Rector de la institución ¿Cómo plantea la temática de las TIC para dar cumplimiento con los objetivos que presenta el PEI?
- ¿Se incorpora tecnologías en áreas como por ejemplo la Lengua Castellana? ¿Cómo es ese proceso de incorporación? ¿Resulta favorable o desfavorable para usted? ¿Qué se espera?

2. Guía de entrevista para la profesora del área de lengua castellana de grado once de la Institución Educativa Colegio de San Simón.

Las preguntas que se encuentran en este apartado apuntan a estudiar en la profesora del área de lengua castellana, los conocimientos que trae consigo respecto a la integración de tecnologías digitales en la estructura de sus planeaciones. Su objetivo es encontrar información contundente respecto a la integración de TIC en lo curricular del área de lengua castellana. El uso en sus procesos de enseñanza, como también las experiencias (si las hay) de ambientes de aprendizaje con tecnologías digitales, serán reflejo de lo que con su discurso se ha creado colectivamente. Representaciones que posee la maestra frente al proceso de integración curricular de TIC.

Se inicia cordialmente la conversación frente a lo que hoy se conoce como TIC. Seguidamente se pregunta:

- Entendemos las TIC como Tecnologías de la Información y la Comunicación ¿Qué piensa de las TIC hoy que cumplen un papel importante para la vida social de las personas?
- En el PEI hay estipulado una orientación para las TIC en el área de Tecnología e Informática; para un área como la Lengua Castellana ¿Podría llevarse a cabo un proceso de integración de TIC? ¿Qué esperaría de tal integración?
- ¿Se encuentran el plan de área y de asignatura de Lengua Castellana encaminados a fortalecer competencias a partir del uso de TIC? ¿Qué se plantea frente a esta situación?
- Finalmente ¿Incorpora usted tecnología para abordar un contenido en las clases? ¿Qué tipo de tecnología? ¿De qué manera lo hace? ¿Logra los objetivos que plantea para dichas clases? ¿Le resulta favorecedor o por el contrario desfavorecedor? ¿Qué se espera con la incorporación? ¿A dónde quiere llegar usted?

Anexo F. Ficha De Observación.

Nombre del Practicante: JOHANS LEONARDO BULLA

Institución Educativa: SAN SIMÓN

Nombre del Asesor: ADRIANA GRIMALDO **Grado:** DÉCIMO

Fecha: 01 JUNIO/ 2015 **Hora:** 6:00 AM

Objetivo:

Interpretar los momentos de una clase del área de Lengua Castellana en el grado décimo de la Institución Educativa San Simón en la ciudad de Ibagué, departamento del Tolima.

ASPECTOS DE LA CLASE	CARACTERÍSTICAS	OBSERVACIÓN
1. Actividades de apertura		
2. Tratamiento de los contenidos		
3. Tipos de contenidos		
4. Trabajos solicitados		
5. Desarrollo de la clase		
6. Finalización de la clase		
7. Evaluación en el aula		
8. Proyección o perspectivas pedagógicas		

9. Descripción del espacio		
---------------------------------------	--	--

OTRAS OBSERVACIONES O FIRMA Y FECHA DE TERMINACIÓN:

--

Anexo G. Guía de entrevista para los estudiantes de grado undécimo (11-05) de la Institución Educativa Colegio de San Simón.

En esta serie de preguntas se aborda con mayor relevancia el asunto de integración de tecnologías digitales en lengua castellana, pues se estudiarán las representaciones sociales de los estudiantes. Su objetivo apunta a conocer percepciones, informaciones y conocimientos respecto al uso de TIC que han sido elaborados en el contexto social y educativo. Es el conocimiento común en donde afloran las ideologías, las actitudes, creencias, posturas, entre otras, que son analizadas mediante el proceso de objetivación y anclaje. Por esto, los conocimientos frente a dicha temática podrán hacerse visibles a través de los discursos tomados de la entrevista.

Se inicia cordialmente la conversación abordando la temática de las TIC en los espacios sociales.

- ¿Para usted qué son las TIC? ¿Ha tenido acceso y ha usado tecnologías? ¿Cuáles tecnologías ha usado? ¿En qué ocasiones y con qué fin la ha usado? ¿De qué manera aprendió sobre esas tecnologías? ¿Cómo fue su reacción al utilizarlas?
- ¿En la Institución educativa se utiliza tecnología para enseñar y aprender? ¿Con qué frecuencia lo hacen? ¿Cuáles tecnologías utilizan? ¿De qué manera la utilizan? ¿Le parece que aporta en algo para su vida?
- ¿En la Institución acude el profesor de Lengua Castellana a las TIC para enseñar y aprender algún contenido? ¿Cómo son las clases cuando se enseña y se aprende con TIC? ¿Existen otros espacios para enseñar y aprender? ¿Cuáles espacios?
- ¿Cómo se imagina un ambiente educativo con tecnología para el área de lengua castellana?
- ¿Cuál sería su papel como estudiante en un ambiente educativo con tecnologías?
- ¿Cuál sería el papel del profesor en un ambiente educativo con tecnologías?
- ¿Utiliza tecnología para complementar lo visto en una clase de Lengua Castellana? ¿A qué sitios o programas acude?

- ¿Cree que se puede aprender mejor de un contenido, por ejemplo las vanguardias literarias o los mensajes publicitarios si se enseña con uso de TIC?

Anexo H. Secuencias didácticas.

SECUENCIA DIDÁCTICA Nº 1 PARA LENGUA CASTELLANA EN EDUCACIÓN MEDIA
IDENTIFICACIÓN DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA
Institución educativa: Colegio de San Simón sede Central. Asignatura: Lengua Castellana. Docente: Johans Leonardo Bulla Estrada. Grado: Once-Cinco (11-5) jornada mañana. Periodo académico: Dos (2). Tiempo asignado: Dos (2) semanas. Número de sesiones: Ocho (8).
PROBLEMA SIGNIFICATIVO DEL CONTEXTO
Los estudiantes de educación media se encuentran actualmente rodeados de una era cargada de transformaciones a nivel sociocultural desde el ámbito de las tecnologías. Los procesos de enseñanza y aprendizaje han adquirido nuevas representaciones en cuanto a la formación integral del estudiantado ligándose a las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). El quehacer cotidiano de los alumnos se encuentra bajo la denominada brecha digital, por tanto son más propensos a la innovación constante de sus actividades básicas tales como la de comunicación e interacción con otros; no obstante, hoy en día se sigue integrando tecnología para fortalecer los procesos de formación en las instituciones educativas, pero sin profundizar más allá del uso que se le da a un artefacto o herramienta informática en las aulas de clase. Con esto, se busca determinar qué pasa con los estudiantes dentro de su círculo afectivo-motivacional cuando se muestran al cambio didáctico y pedagógico con tecnología. Es necesario, por tanto, incorporar objetos de

aprendizaje al área de lengua castellana que se encuentren íntegramente relacionados con los saberes que constituye todo modelo pedagógico basado en competencias. El motivo se debe a la incorporación de TIC en un contexto del cual se tiene poco conocimiento frente a las necesidades, expectativas, actitudes, comportamientos y demás representaciones que hacen parte del saber ser como elemento base para los procesos educativos de los estudiantes. Se requiere la implementación de actividades y diversas estrategias de aprendizaje que contribuyan al saber ser para la formación personal y social. Fortalecer las competencias que integran al hombre en los aspectos del saber al interior de la sociedad del conocimiento.

PROPÓSITO DE FORMACIÓN

- Incentivar el fortalecimiento de habilidades, destrezas y saberes de los estudiantes de educación media en relación a la identificación de las características de la literatura del siglo XX en pro de generar un ambiente de aprendizaje significativo apoyándose en actividades presenciales y a distancia.

TÍTULO DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA

VIAJE AL SIGLO XX: LA LITERATURA Y EL ARTE COMO MANIFESTACIONES CULTURALES

COMPETENCIA

Básica: Argumentativa
Específica: Pragmática

UNIDAD DE COMPETENCIA

1. Comprende el valor cultural de la literatura del siglo XX para afianzar los conocimientos de la universalidad de la literatura con base en algunos criterios de contextualización.
2. Comprende la influencia del contexto en la literatura del siglo XX para entrelazar los sucesos reales a los fabulados con el fin de generar argumentos en pro de discusión y a partir de los conocimientos adquiridos con anterioridad.
3. Comprende los rasgos distintivos de algunas obras literarias del siglo XX para enriquecer el conocimiento enciclopédico con base en algunos conceptos abordados durante las actividades.
4. Relaciona conceptos vistos en la literatura del siglo XX al interior de contexto colombiano para contrastar aspectos contundentes de modo que se generen posturas críticas a partir de criterios aportados a lo largo de las actividades.

SABER CONOCER	SABER HACER	SABER SER
<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoce las características del Siglo XX y las guerras mundiales que marcaron la historia, así como las propuestas artísticas contemporáneas. Analiza líneas de tiempo relacionadas a sucesos del siglo XX. 2. Analiza el concepto de violencia junto al conflicto armado 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realiza talleres en clase indagando abiertamente por la web sobre hechos históricos, artísticos y literarios. Contesta preguntas virtuales y presenciales relacionadas al siglo XX. Crea blogs virtuales como portafolio 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Expresa posturas y opiniones frente a los temas y conceptos del siglo XX. Escucha atentamente respetando y valorando puntos de vista de los otros. Piensa en los hechos políticos que han marcado la historia del país en materia de violencia. Analiza el rol del estudiante en la época actual.

<p>colombiano, así como autores y obras representativas del siglo XX. Consulta libremente en la web algunos conceptos no apropiados o comprendidos</p> <p>3. Estudia el autor y la obra que marcaron la literatura y la historia contemporánea (Franz Kafka-la metamorfosis), los roles sociales en la actualidad, además otros autores que estuvieron por la línea de los contemporáneos.</p> <p>4. Comprende la relación entre arte y literatura, historia y literatura.</p>	<p>para las evidencias.</p> <p>2. Realiza textos argumentativos con sentido crítico referidos a hechos o sucesos históricos del siglo XX.</p> <p>3. Interpreta los hechos históricos y sociales más representativos del siglo XX desde manifestaciones artísticas. Realiza ilustraciones que den cuenta de los temas vistos en la literatura contemporánea</p> <p>4. Realiza escritos en donde se evidencia lo aprendido del contenido junto a las actividades. Elabora expresiones artísticas tales como pintura, danza,</p>	<p>2. Reflexiona sobre los hechos violentos a nivel global y nacional para expresar opiniones públicamente. Permite el diálogo y la comunicación entre todos los compañeros del aula. Crea un ambiente armónico de participación y escucha, al mismo tiempo que tolera la diversidad de ideas.</p> <p>3. Piensa en los hechos que han marcado al mundo durante el siglo XX. Trabaja cooperativamente con el grupo para expresar a través de foros comentarios, ideas, posturas y demás, con total libertad. Manifiesta creativamente una idea acerca de la literatura contemporánea por medio del arte.</p>
--	---	---

	fotografía, música, etc., que muestren relación con el siglo XX.	4. Reflexiona sobre el papel representativo del arte y de la literatura en la vida social de las personas. Reflexiona sobre los hechos que han marcado a Colombia en temas como la violencia, la política, lo artístico, etc. Expresa a través del arte algunos sentimientos encontrados frente a acontecimientos históricos del siglo XX.
RECURSOS		
Computadores, objetos de aprendizaje (OA. CIER-SUR), vídeos en línea, plataformas web, blogs, parlantes o audífonos, materiales artísticos tales como: carteleras, pinturas, colores, etc.		
ACTIVIDADES		
Actividades con el docente	Actividades de aprendizaje autónomo	
<ul style="list-style-type: none"> • Realizar como actividad introductoria una observación general de autores y obras de la literatura contemporánea. • Analizar y comprender la línea de tiempo interactiva. • Generar un espacio de diálogo y participación en donde 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar las actividades planteadas en la plataforma “weebly”. • Participar comentando algunas ideas comprendidas sobre la literatura del siglo XX. • Explicar la relación entre algunos hechos 	

<p>se comente lo visto en los objetos de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dar acompañamiento en la creación de un blog virtual como evidencia procesual de las actividades así como en la realización de las mismas. 	<p>históricos y literarios vistos en el OA.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Investigar sobre el hecho histórico y literario de mayor interés para redactarlo vía web. • Crear un blog virtual como evidencia de las actividades, allí cada estudiante describirá los sucesos históricos que haya comprendido con anterioridad. Dicho blog deberá incluir elementos hipermedia (imágenes, vídeos, links, etc.) que complementen tal descripción.
<p>Tiempo: 2 horas.</p>	<p>Tiempo: 2 horas y extra clase.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Observar atentamente un vídeo para comprender los hechos históricos y su relación con la literatura. • Plantear el tema de la violencia para trabajarlo en clase, aquí se da la oportunidad de dialogar frente a lo visto y la relación directa con el contexto colombiano. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observar vídeos en donde se explican los sucesos históricos que marcaron la literatura del siglo XX. • Dialogar frente a la violencia global y nacional argumentando de manera oral y escrita (blog) sobre tales acontecimientos. • Participar de manera libre en la explicación de los autores y obras que influyeron en la literatura del siglo XX tomando como base la información del OA. • Redactar en el blog personal el modo de incidir de

	un contexto social y una obra literaria que haya encontrado.
Tiempo: 1 hora.	Tiempo: 1 hora y extra clase.
<ul style="list-style-type: none"> • Observar un vídeo sobre la obra “la metamorfosis” de Franz Kafka dando algunas explicaciones sobre autores y obras contemporáneas. • Invitar a los estudiantes a participar en un foro en donde se aborden conceptos vistos de la literatura del siglo XX superpuestos sobre el contexto colombiano. 	<ul style="list-style-type: none"> • Visualizar un vídeo y seleccionar un autor para complementar la información leída apoyándose desde la indagación libre por la web. Dicha información nueva deberá colgarse en el blog. • Completar la información planteada en la página “weebly” en donde se responde una serie de preguntas con base en el vídeo anteriormente reproducido. • Participar del foro en el que se expondrán conceptos relevantes de la literatura del siglo XX puestos en el contexto colombiano. • Realizar una manifestación artística (pintura, teatro, música, danza, etc.) que dé cuenta de lo aprendido en la clase, puede utilizarse todo tipo de materiales y recursos. Cada manifestación deberá compartirse en el grupo de <i>Facebook</i> y en el blog por medio de una fotografía.
Tiempo: 1 hora.	Tiempo: 1 hora y extra clase.

- Socializar algunas obras elaboradas por los estudiantes.
- Leer información respecto a la conceptualización y visualización de obras de arte inspiradas en los sucesos bélicos del siglo XX.
- Explicar los sucesos bélicos en la historia del siglo XX, y las actividades a consultar para complementar la información.

- Visualizar obras de arte contemporáneas.
- Leer información respecto a los sucesos bélicos que inspiraron a artistas del siglo XX.
- Ingresar a la página de “weebly” en donde explorarán abiertamente por la web buscando información respecto a obras de arte contemporáneas.
- Observar un vídeo en donde se muestra los aportes más importantes de la literatura y de la pintura.
- Realizar un contraste entre elementos significativos de la historia y la literatura del siglo XX frente al contexto colombiano.
- Formar grupos de cuatro estudiantes para realizar actividades que luego deberán publicar en el blog personal.
- Crear manifestaciones artísticas (pintura, fotografía, danza, música, teatro, etc.) utilizando materiales de su gusto. Cada obra deberá compartirse en el grupo de *Facebook* y en el blog a través de una fotografía.

Tiempo: 2 horas.	Tiempo: 2 horas y extra clase.		
EVALUACIÓN			
Criterios y evidencias	Nivel básico	Nivel alto	Nivel superior
<ul style="list-style-type: none"> • Relacionar hechos históricos y literarios a modo de participación. • Indagar sobre los sucesos que más llamaron la atención para compartir virtual y presencialmente. • Describir hechos históricos y literarios mayormente representativos. <p>Evidencias: Cuestionario en weebly debidamente resuelto. Blog con la información correspondiente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra actitud frente a la realización de actividades de consulta y en clase con relación a la literatura contemporánea. 	<ul style="list-style-type: none"> • Relaciona características, temas y autores de obras de la literatura contemporánea a través de actividades virtuales y en clase. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora un blog virtual en donde incluya los procesos llevados a cabo en las clases respecto a actividades realizadas con relación a la literatura contemporánea.
Ponderación: 25%			
<ul style="list-style-type: none"> • Comprender algunos sucesos históricos que marcaron el siglo XX en materia de violencia. • Compartir ante el grupo 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende características, temas y autores que tomaron la 	<ul style="list-style-type: none"> • Argumenta en forma oral y escrita los acontecimientos 	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora textos reflexivos en donde exprese críticamente el

<p>información respecto a relaciones halladas entre obras y autores del siglo XX.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Redactar de manera escrita el modo de incidir de un contexto en una obra literaria o viceversa. <p>Evidencias: Blog personal con la información correspondiente.</p>	<p>violencia como influencia para sus obras en el siglo XX.</p>	<p>que han marcado la historia del país en materia de violencia reflejados en el siglo XX.</p>	<p>modo de incidir de un contexto en una obra literaria contemporánea.</p>
<p>Ponderación: 25%</p>			
<ul style="list-style-type: none"> • Analizar autores y obras que influyeron en los contextos sociales durante el siglo XX. • Participar en los foros que dan cuenta de los conceptos a debatir frente a temas de la literatura contemporánea. • Manifestar a través de expresiones artísticas lo apropiado de los temas de la literatura contemporánea. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce autores y obras que influyeron en los contextos sociales del siglo XX. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa artísticamente los conocimientos adquiridos frente a la literatura contemporánea. 	<ul style="list-style-type: none"> • Argumenta a través de foros en línea las posturas personales críticas frente a temas y conceptos reflejados al interior de la literatura contemporánea.

<p>Evidencias: Manifestaciones artísticas compartidas en el grupo de <i>Facebook</i>. Blog con la información correspondiente.</p>			
<p>Ponderación: 25%</p>			
<ul style="list-style-type: none"> • Comprender los motivos por los cuales autores de obras de arte se inspiraron en los sucesos históricos y sociales del siglo XX. • Redactar bajo posturas críticas los sucesos que marcaron la historia del siglo XX tomando cuatro pinturas de artistas contemporáneos. • Expresar a través de manifestaciones artísticas los conocimientos adquiridos frente a la literatura contemporánea. <p>Evidencias: Cuestionario en weebly debidamente resuelto. Blog personal con</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Deduce los motivos por los cuales los artistas contemporáneos se inspiraron en los sucesos bélicos del siglo XX. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora manifestaciones artísticas que den cuenta del sentido crítico frente a sucesos históricos que marcaron el arte y la literatura del siglo XX. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escribe textos argumentativos en donde instaure posiciones críticas personales frente al arte y la literatura en el contexto colombiano.

la información correspondiente. Manifestación artística compartida en el grupo de <i>Facebook</i> .			
Ponderación: 25%			
METACOGNICIÓN			
<p>1. ¿Cómo puedo contribuir desde mi posición como ciudadano al mejoramiento de los conflictos sociales? ¿Cuáles son los motivos por los que se llega a una guerra local, nacional o mundial? ¿Existe un método con el que se pueda terminar un conflicto? ¿Cuál? ¿Por qué?</p> <p>2. ¿Puede el arte ser la llave hacia la liberación de la mente y/o el espíritu? ¿Por qué? ¿Puede una pintura cambiar la perspectiva de una persona frente a un tema como la violencia? ¿Cómo sería eso?</p> <p>3. ¿Qué relación tiene un contexto social con una obra artística o literaria? ¿Cómo puedo trabajar en una comunidad vulnerada desde una pintura o una obra literaria? ¿Es posible trabajar tales temas en dichas comunidades?</p> <p>4. ¿De qué manera el trabajo que se hace en clase produce cambios en mi forma de pensar? ¿Puedo incluir otras alternativas de trabajo para abordar los temas de la literatura contemporánea? ¿Cuáles? ¿Es significativo lo visto en temas de la literatura contemporánea?</p>			
ACUERDOS DE CONVIVENCIA			
<p>En general se tomaron junto con los estudiantes los siguientes acuerdos a tener en cuenta para el trabajo presencial y virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Responsabilidad con la realización de actividades presenciales y virtuales. • Respeto por el uso de la palabra y las diferencias individuales. • Puntualización a la hora de llegada y a la entrega de trabajos. 			

- Uso correcto de herramientas electrónicas a trabajar en clase y bajo la supervisión del docente. No se permite el uso de ellas sin propósitos académicos.
- No consumir alimentos ni bebidas al interior del aula.
- Atención a las explicaciones para el trabajo a realizar y orden en la ejecución de las mismas.
- Organización del espacio de trabajo al finalizar las sesiones (sillas acomodadas, computadores apagados, cero basuras).
- Completa actitud y motivación para realizar las actividades dentro y fuera de la institución.

SECUENCIA DIDÁCTICA Nº 2 PARA LENGUA CASTELLANA EN EDUCACIÓN MEDIA

IDENTIFICACIÓN DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA

Institución educativa: Colegio de San Simón sede Central.

Asignatura: Lengua Castellana.

Docente: Johans Leonardo Bulla Estrada.

Grado: Once-Cinco (11-5) jornada mañana.

Periodo académico: Dos (2).

Tiempo asignado: Dos (2) semanas.

Número de sesiones: Seis (6).

PROBLEMA SIGNIFICATIVO DEL CONTEXTO

Los estudiantes de educación media se encuentran actualmente rodeados de una era cargada de transformaciones a nivel sociocultural desde el ámbito de las tecnologías. Los procesos de enseñanza y aprendizaje han adquirido nuevas

representaciones en cuanto a la formación integral del estudiantado ligándose a las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). El quehacer cotidiano de los alumnos se encuentra bajo la denominada brecha digital, por tanto son más propensos a la innovación constante de sus actividades básicas tales como la de comunicación e interacción con otros; no obstante, hoy en día se sigue integrando tecnología para fortalecer los procesos de formación en las instituciones educativas, pero sin profundizar más allá del uso que se le da a un artefacto o herramienta informática en las aulas de clase. Con esto, se busca determinar qué pasa con los estudiantes dentro de su círculo afectivo-motivacional cuando se muestran al cambio didáctico y pedagógico con tecnología. Es necesario, por tanto, incorporar objetos de aprendizaje al área de lengua castellana que se encuentren íntegramente relacionados con los saberes que constituye todo modelo pedagógico basado en competencias. El motivo se debe a la incorporación de TIC en un contexto del cual se tiene poco conocimiento frente a las necesidades, expectativas, actitudes, comportamientos y demás representaciones que hacen parte del saber ser como elemento base para los procesos educativos de los estudiantes. Se requiere la implementación de actividades y diversas estrategias de aprendizaje que contribuyan al saber ser para la formación personal y social. Fortalecer las competencias que integran al hombre en los aspectos del saber al interior de la sociedad del conocimiento.

PROPÓSITO DE FORMACIÓN

- Incentivar el fortalecimiento de habilidades, destrezas y saberes de los estudiantes de educación media en relación a la comprensión de cuentos de ciencia ficción y la producción de cómics empleando actividades mediadas para generar ambientes de aprendizajes significativos.

TÍTULO DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA		
MUNDO DIGITAL: LA ERA DEL CÓMIC Y LA CIENCIA FICCIÓN		
COMPETENCIA		
Básica: Interpretativa Específica: Pragmática		
UNIDAD DE COMPETENCIA		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Analiza las características y estructura de una narración de ciencia ficción para enriquecer los conocimientos frente a este subgénero de la literatura a partir de elementos conceptuales abordados en clase. 2. Interpreta los mensajes implícitos hallados al interior de un cuento de ciencia ficción para afianzar la comprensión de las características de este subgénero con base en algunos criterios dados a lo largo de las actividades. 3. Elabora cómics en donde se evidencie la creatividad y apropiación de temas referidos a la ciencia ficción para estimular la imaginación desde diversas posturas. 		
SABER CONOCER	SABER HACER	SABER SER
1. Conoce temáticas y características de la literatura de ciencia ficción. Analiza	1. Elabora resúmenes y esquemas mentales de lo leído y abordado en clase. Relaciona en un	1. Participa activa y positivamente de las actividades presenciales y virtuales en la comprensión de

<p>mapas mentales que dan cuenta de las características de la ciencia ficción.</p> <p>2. Estudia los propósitos de los cuentos de ciencia ficción. Aprende sobre la vida y obras del representante del género de ciencia ficción en la literatura Isaac Asimov.</p> <p>3. Comprende qué es un cómic, la estructura y las características del mismo.</p>	<p>cuento de ciencia ficción los elementos que constituyen la literatura de dicho género. Publica en el blog personal las actividades realizadas en clase y las de trabajo en casa.</p> <p>2. Responde a incógnitas planteadas a manera de comprensión a partir de la lectura de cuentos de ciencia ficción. Realiza inferencias relacionadas a la temática y posibles sucesos en la historia de un cuento de ciencia ficción.</p> <p>3. Organiza de manera secuencial los sucesos de una historia de ciencia ficción. Elabora un cómic apoyándose en medios virtuales y teniendo en cuenta la estructura, características y temas. Manifiesta</p>	<p>la literatura de ciencia ficción. Demuestra interés en la realización de las actividades y autonomía en el orden de las ejecuciones. Piensa en su rol como estudiante en un ambiente tecnológico.</p> <p>2. Asume posturas críticas frente a fenómenos y situaciones reales referidas a la ciencia ficción. Permite el diálogo y la escucha en la confrontación de ideas relacionadas con la ficción utópica y distópica que plantea la ciencia ficción.</p> <p>3. Participa de manera activa en las socializaciones que se lleven a cabo. Piensa en torno a la función del lenguaje en la sociedad, las interacciones y el buen trato hacia los demás.</p>
---	--	--

	creativamente la apropiación del cómic elaborando historietas con coherencia y cohesión y compartiéndolas vía web.	Reflexiona sobre su quehacer como ser humano en un ambiente de tecnologías.
RECURSOS		
Computadores, objetos de aprendizaje (OA. CIER-SUR), vídeos en línea, plataformas web, blogs, parlantes o audífonos, cómics.		
ACTIVIDADES		
Actividades con el docente	Actividades de aprendizaje autónomo	
<ul style="list-style-type: none"> • Observar imágenes relacionadas a la ciencia ficción. • Visualizar el mapa mental sobre la ciencia ficción, características y temas. • Analizar animación sobre un cuento de Isaac Asimov. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observar imágenes referidas a ciencia ficción y responder preguntas relacionadas a tales imágenes en la plataforma “Weebly”. • Analizar mapas mentales sobre ciencia ficción tomando apuntes relevantes sobre temas y características para elaborar un resumen. • Responder preguntas en relación a la animación de un cuento de Isaac Asimov. • Elaborar un esquema mental sobre lo comprendido en la ciencia ficción y publicar en el blog personal. 	
Tiempo: 1 hora.	Tiempo: 1 hora y extra clase.	

<ul style="list-style-type: none"> • Leer un fragmento del cuento “sueños de robot” de Isaac Asimov. • Conformar grupos para trabajar con el cuento de Isaac Asimov. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observar un vídeo de la narración del cuento “sueños de robot” y leer las leyes de la robótica infiriendo el modo de afectar tales leyes al interior del cuento. • Responder preguntas en “Weebly” relacionadas a la narración del cuento “sueños de robot” desde la interpretación al mismo. • Trabajar en parejas relacionando ideas tomadas de la narración del cuento y luego socializar ante el grupo.
<p>Tiempo: 1 hora.</p>	<p>Tiempo: 1 hora y extra clase.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Explicar el modo de operar de la plataforma “Pixton” para realizar historietas o cómic. • Comentar la estructura y características de un cómic. 	<ul style="list-style-type: none"> • Relacionar los sucesos de un cuento en forma secuencial para elaborar una historieta o cómic. • Crear de una historieta o cómic usando como apoyo la plataforma “Pixton”. Socializar ante el grupo el resultado. • Desarrollar una actividad interactiva a manera de cuestionario con preguntas relacionadas a la ciencia ficción. • Escribir un comentario de cuatro párrafos teniendo en cuenta algunas preguntas relacionadas a un

	artículo sobre nanotecnología y publicar en el blog personal.		
Tiempo: 1 hora.	Tiempo: 1 hora y extra clase.		
EVALUACIÓN			
Criterios y evidencias	Nivel básico	Nivel alto	Nivel superior
<ul style="list-style-type: none"> • Determinar las temáticas y características de la literatura de ciencia ficción. • Relacionar elementos de la ciencia ficción al interior de un cuento del escritor Isaac Asimov. <p>Evidencias: cuestionario en weebly resuelto. Resumen subido al blog personal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende la estructura y las características del cuento de ciencia ficción. 	<ul style="list-style-type: none"> • Analiza mapas mentales para extraer información a partir de resúmenes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora esquemas mentales que den cuenta del conocimiento sobre ciencia ficción.
Ponderación: 30%			
<ul style="list-style-type: none"> • Realizar inferencias en un cuento de ciencia ficción. • Determinar las ideas principales en un cuento de ciencia ficción. 	<ul style="list-style-type: none"> • Determina las ideas principales al interior de un cuento de ciencia ficción. 	<ul style="list-style-type: none"> • Responde a preguntas formuladas en relación a la ciencia ficción. 	<ul style="list-style-type: none"> • Infiere el modo de incidir de algunos elementos en los cuentos de

Evidencias: preguntas en weebly resueltas.			ciencia ficción.
Ponderación: 30%			
<ul style="list-style-type: none"> • Conocer las características y estructura de los cómics. • Construir un cómic a partir de secuencias lógicas utilizando medios virtuales para su elaboración y difusión. <p>Evidencias: cómic elaborado. Comentario escrito en el blog personal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende las características y estructura del cómic. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ordena de manera lógica la secuencia de una historia de ciencia ficción. 	<ul style="list-style-type: none"> • Construye cómics a partir de elementos conceptuales y característicos.
Ponderación: 40%			
METACOGNICIÓN			
<p>1. ¿Es relevante la información aportada sobre la literatura de ciencia ficción? ¿Cómo motivar al estudiante a la realización de actividades apoyadas en tecnología? ¿Puede incluirse nuevas estrategias para la apropiación del tema abordado?</p> <p>2. ¿Cómo influye la ciencia ficción en el visionario de los estudiantes? ¿Se requiere de más información para abordar el tema? ¿Cómo generar un espacio de más participación frente a lo que se trate en clase?</p> <p>3. ¿Puede el cómic abrir nuevos campos hacia la comprensión del lenguaje en la sociedad? ¿De qué manera influye el lenguaje iconográfico en las interacciones humanas? ¿Puede tratarse un tema social actual para elaborar un</p>			


cómic o historita? ¿Cómo reaccionarían los estudiantes frente a un conflicto social evidenciado a través de una historieta?

ACUERDOS DE CONVIVENCIA

Para el trabajo en general se tomaron junto con los estudiantes los siguientes acuerdos a tener presente:

- Responsabilidad con la realización de actividades presenciales y virtuales.
- Respeto por el uso de la palabra y las diferencias individuales.
- Puntualización a la hora de llegada y a la entrega de trabajos.
- Uso correcto de herramientas electrónicas a trabajar en clase y bajo la supervisión del docente. No se permite el uso de ellas sin propósitos académicos.
- No consumir alimentos ni bebidas al interior del aula.
- Atención a las explicaciones para el trabajo a realizar y orden en la ejecución de las mismas.
- Organización del espacio de trabajo al finalizar las sesiones (sillas acomodadas, computadores apagados, cero basuras).
- Completa actitud y motivación para realizar las actividades dentro y fuera de la institución.

Anexo I. Encuadre pedagógico del grado undécimo.

			<p style="text-align: center;">INSTITUCION EDUCATIVA COLEGIO DE SAN SIMON Ibagué – Tolima Nit. 890.700.684-0 <i>“Hacia una cultura de calidad”</i></p>		
AREA: Humanidades Lengua Castellana		GRADO: 11º Segundo Periodo		FECHA: Mayo 2 - Agosto 19 de 2016	
DOCENTES: María Leida Olivera Morales, Jhon Perdomo Martínez, Ginethe Sierra, Adriana Grimaldo, Olga Rocío Cruz, María Eugenia Cruz Rios.					
NÚMERO HORAS QUE SE REQUIEREN PARA ALCANZAR LOS DESEMPEÑOS: 52 horas					
DESEMPEÑOS POR ALCANZAR: NIVEL BÁSICO: 1. Comprende características, temas y autores de obras de la literatura de vanguardia y contemporánea a través de talleres. 2. Comprende la estructura y características del ensayo periodístico, filosófico y literario, como también las características del texto icónico, Mediante esquemas mentales. 3. Demuestra y genera actitudes positivas en relación con el medio ambiente, la sana convivencia social y la valoración de sí mismo y de los demás. NIVEL ALTO: 1. Deduce a través de textos y esquemas mentales, cine-foros, exposiciones y pruebas icfes, temáticas y estilos en las obras de la literatura de vanguardia y contemporánea. 2. Argumenta con sentido crítico a través de talleres y plenarias las diferentes posturas presentadas en ensayos periodísticos, filosóficos y literarios, como también las significaciones semióticas e ideológicas de textos icónicos, NIVEL SUPERIOR 1. Elabora textos reflexivos donde exprese críticamente los contextos socio-culturales y estéticos en obras representativas de la literatura de vanguardia y contemporánea. 2. Elabora un texto escrito sobre un tema de su interés, teniendo en cuenta la estructura y características del ensayo, además crea textos icónicos.					
CONTENIDOS DE APRENDIZAJE: Estética del lenguaje: 1. Las vanguardias literarias: surrealismo, expresionismo, futurismo, creacionismo 2. Literatura Contemporánea (Española, Francesa, Inglesa, Italiana) Producción textual e interpretación de textos: 1. El ensayo (estructura, características, tipología y ejemplos) 2. Argumentos y contraargumentos. 3. Citas textuales. Otros símbolos: La imagen, el texto icónico (pintura, escultura). Ética del lenguaje: 1. El cine: El lenguaje cinematográfico, la organización de la imagen, el sonido en el cine.					
PREGUNTAS GENERADORAS: 1. ¿Cuáles fueron los hechos que originaron cambios en el arte de principios de siglo XX? ¿Cuáles fueron las principales movimientos literarios de vanguardia? 3. ¿Cuál es el propósito de escribir un ensayo? 4. ¿Cuál debe ser la actitud de los interlocutores durante el desarrollo de un foro? 5. ¿Qué aspectos se valoran en un texto iconográfico? 6. ¿Cómo interpretar el lenguaje verbal y no verbal del arte cinematográfico?					

los interlocutores durante el desarrollo de un foro? 5. ¿Qué aspectos se valoran en un texto iconográfico? 6. ¿Cómo interpretar el lenguaje verbal y no verbal del arte cinematográfico?

ACTIVIDADES DE AUTO APRENDIZAJE: 1. Consultar en la internet aspectos que permitan profundizar los contenidos anteriores, tanto de manera previa como posterior a la clase. 2. Desarrollo de talleres y guías de lectura. 3. Lectura de textos recomendados.

ACTIVIDADES PRESENCIALES: 1. Socialización de saberes. 2. Exposición y dramatizaciones grupales de obras asignadas. 3. Lectura y análisis de Ensayos. 4. Elaboración de Ensayos y socialización de los mismos. 5. Plenarias sobre temas de discusión en clase. 6. Ejercicios sobre vocabulario, ortografía y puntuación. 7. Revisión bibliográfica. 8. Elaboración de esquemas, mapas conceptuales y cuadros comparativos.

PROYECTOS TRANSVERSALES: 1. Conversatorio con los estudiantes sobre el manejo de basuras en la comunidad en general con la promoción de hábitos de limpieza permanente. 2. Diseño de folletos sobre enfermedades de transmisión sexual, pornografía y embarazos no deseados. 3. Dinámica: Juego de roles en donde se plantea la representación de una situación problemática y sus posibles soluciones. 4. Participación en cine-foro sobre la película "Magia salvaje".

RECURSOS.

Obras y autores sugeridos:

La metamorfosis de Frank Kafka,
Diario de Ana Frank.

Ensayo sobre la Ceguera, de José Saramago
Poesías de Rimbaud, Baudelaire, Verlaine
Tristan Tzara, André Breton, Filippo Marinetti

Obras o pinturas de Salvador Dalí, René Magritte, Max Ernst, Picasso.

Bibliografía:

Lenguaje Significativo 11. Editorial Libros y Libros
Castellano y Literatura Nuevo Portal del Idioma 11. Editorial Norma.
Intertextos 11. Editorial Educar
Nuevo Lenguaje 11. Editorial Santillana
Diccionario de la lengua castellana
Películas
Ensayos filosóficos, literarios y periodísticos

Sitios Web:

El diario de Ana Frank: <http://infovirtual.bc.uc.edu.ve/Libros/diario.pdf>

Las flores del mal. Baudelaire:

http://www.arquitrave.com/libreria/librospdf/charles_baudelaire.pdf

Manifiestos Dadaístas:

http://webdelprofesor.ula.ve/humanidades/belfordm/materias/corrientes_y_movimientos_literarios_contemporaneos/textos_de%20lectura/Tzara,%20Tristan%20-%20Siete%20Manifiestos%20Dada%20%5Bpdf%5D.PDF

La metamorfosis: http://www.edu.mec.gub.uy/biblioteca_digital/libros/k/kafka%20-%20la%20metamorfosis.pdf

<https://lahistoriadeldia.wordpress.com/.../saramago-ensayo-sobre-la-ceguera-descargar>.

acreditacion.unillanos.edu.co/...sep.../diez_pistas_composicion_ensayos.pdf, por Fernando Vásquez.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN:

1. Participación en plenarios y desarrollo de pruebas escritas en forma individual o grupal donde comprenderá características, temas y autores de Vanguardia y novela contemporánea
2. Realización de cine foros y exposiciones donde deducirá las concepciones de hombre y sociedad mostradas en obras de literatura de vanguardia y novela contemporánea.
3. Elaboración de esquemas, presentación de dramas, pruebas objetivas donde valorará y expondrá sus puntos de vista en diferentes dimensiones sobre obras representativas de la literatura de vanguardia y novela contemporánea.
4. Elaboración de esquemas donde interpretará la estructura y características de ensayos periodísticos, filosóficos y literarios.
5. Creación de textos escritos sobre un tema de su interés teniendo en cuenta la estructura y características del ensayo.
6. Realización de esquemas mentales donde comprenderá las características de los textos iconográficos en obras pictográficas de los siglos XVIII a XXI.
7. Desarrollo de un taller donde analizará con sentido crítico la significación semiótica e ideológica de obras pictográficas de los siglos XVIII a XXI.
8. Creación de un texto iconográfico expresando sus propias ideas.
9. Comprensión de los elementos del lenguaje cinematográfico a través de esquemas mentales
10. Organización y desarrollo de un foro sobre el contenido y elementos de una película.
11. Creación de un guión para cine a partir de una historia.

ACUERDOS DE CONVIVENCIA:

- Responsabilidad consigo mismo y con el grupo.
- Respeto por el uso de la palabra y las diferencias individuales.
- Puntualidad a la hora de llegada de la clase y en la entrega de trabajos.
- Realización lecturas significativas y reflexivas de las consultas.
- Hacer las citas bibliográficas, correspondientes al uso de textos o partes de textos en trabajos y consultas.
- Buena presentación de los trabajos escritos. Hojas tamaño carta sin líneas.
- Justificación oportuna de la inasistencia a clase con excusa justificada, 3 días hábiles.
- Cumplimiento oportuno de citación a los acudientes.
- Diálogo oportuno con el docente.
- Uso correcto de aparatos electrónicos con la orientación del docente.
- No recibir ni hacer llamadas por celular en horas de clase ni usar aparatos electrónicos sin ningún propósito académico

	SISTEMA DE GESTION DE LA CALIDAD	Página 1 de 3
	FORMATO DE AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	Código: GB-P04-F03
		Versión: 02

Los suscritos:

JOHANS LEONARDO BULLA ESTRADA	con C.C N°	1.110.532.782
	con C.C N°	
	con C.C N°	
	con C.C N°	
	con C.C N°	

Manifiesto (an) la voluntad de:

Autorizar

No Autorizar Motivo: _____

La consulta en físico y la virtualización de mi OBRA, con el fin de incluirlo en el repositorio institucional de la Universidad del Tolima. Esta autorización se hace sin ánimo de lucro, con fines académicos y no implica una cesión de derechos patrimoniales de autor.

Manifiestamos que se trata de una OBRA original y como de la autoría de LA OBRA y en relación a la misma, declara que la UNIVERSIDAD DEL TOLIMA, se encuentra, en todo caso, libre de todo tipo de responsabilidad, sea civil, administrativa o penal (incluido el reclamo por plagio).

Por su parte la UNIVERSIDAD DEL TOLIMA se compromete a imponer las medidas necesarias que garanticen la conservación y custodia de la obra tanto en espacios físico como virtual, ajustándose para dicho fin a las normas fijadas en el Reglamento de Propiedad Intelectual de la Universidad, en la Ley 23 de 1982 y demás normas concordantes.

La publicación de:

Trabajo de grado	<input checked="" type="checkbox"/>	Artículo	<input type="checkbox"/>	Proyecto de Investigación	<input type="checkbox"/>
Libro	<input type="checkbox"/>	Parte de libro	<input type="checkbox"/>	Documento de conferencia	<input type="checkbox"/>
Patente	<input type="checkbox"/>	Informe técnico	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Otro: (fotografía, mapa, radiografía, película, video, entre otros)					<input type="checkbox"/>

Fecha Versión 02: 04-11-2016

	SISTEMA DE GESTION DE LA CALIDAD FORMATO DE AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	Página 2 de 3
		Código: GB-P04-F03
		Versión: 02

Producto de la actividad académica/científica/cultural en la Universidad del Tolima, para que con fines académicos e investigativos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad del Tolima. Con todo, en mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada con arreglo al artículo 30 de la Ley 23 de 1982. En concordancia suscribo este documento en el momento mismo que hago entrega del trabajo final a la Biblioteca Rafael Parga Cortes de la Universidad del Tolima.

De conformidad con lo establecido en la Ley 23 de 1982 en los artículos 30 “...*Derechos Morales. El autor tendrá sobre su obra un derecho perpetuo, inalienable e irrenunciable*” y 37 “...*Es lícita la reproducción por cualquier medio, de una obra literaria o científica, ordenada u obtenida por el interesado en un solo ejemplar para su uso privado y sin fines de lucro*”. El artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, “*los derechos morales sobre el trabajo son propiedad de los autores*” y en su artículo 61 de la Constitución Política de Colombia.

- Identificación del documento:

REPRESENTACIONES SOCIALES DE ESTUDIANTES DE GRADO ONCE SOBRE EL USO Y LA APROPIACIÓN DE TECNOLOGÍAS DIGITALES EN PROCESOS DE APRENDIZAJE DE LENGUA CASTELLANA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO DE SAN SIMÓN DE IBAGUÉ

Título completo: Trabajo de grado presentado para optar al título de:

LICENCIADO EN LENGUA CASTELLANA

- Proyecto de Investigación correspondiente al Programa (No diligenciar si es opción de grado “Trabajo de Grado”):

- Informe Técnico correspondiente al Programa (No diligenciar si es opción de grado “Trabajo de Grado”):

- Artículo publicado en revista:

- Capítulo publicado en libro:

- Conferencia a la que se presentó:

Fecha Versión 02: 04-11-2016

