

# **COMUNICACIÓN Y EDUCACIÓN: LAS TIC COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA PRÁCTICA EDUCATIVA DE LOS JÓVENES.**

DESARROLLO DE UN AMBIENTE DE APRENDIZAJE  
MEDIADO POR LAS TIC (TELEVISIÓN E INTERNET),  
TENIENDO COMO FINALIDAD INCLUIR REALIDADES  
EDUCATIVAS DENTRO DE UN NOTICIERO ESCOLAR  
(PRUEBA PILOTO)

**Paula Andrea Escobar Henao – Jhorman Leandro  
Agudelo Ramos – Sebastián Bermúdez Osorio**

**30/05/2012**

**COMUNICACIÓN Y EDUCACIÓN:  
LAS TIC COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA PRÁCTICA EDUCATIVA DE  
LOS JÓVENES.**



**DESARROLLO DE UN AMBIENTE DE APRENDIZAJE MEDIADO POR LAS TIC  
(TELEVISIÓN E INTERNET), TENIENDO COMO FINALIDAD INCLUIR  
REALIDADES EDUCATIVAS DENTRO DE UN NOTICIERO ESCOLAR  
(PRUEBA PILOTO)**

**JHORMAN LEANDRO AGUDELO RAMOS  
SEBASTIÁN BERMÚDEZ OSORIO  
PAULA ANDREA ESCOBAR HENAO**

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVA  
PEREIRA  
2012**



**COMUNICACIÓN Y EDUCACIÓN:  
LAS TIC COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA PRÁCTICA EDUCATIVA DE  
LOS JÓVENES.**

**DESARROLLO DE UN AMBIENTE DE APRENDIZAJE MEDIADO POR LAS TIC  
(TELEVISIÓN E INTERNET), TENIENDO COMO FINALIDAD INCLUIR  
REALIDADES EDUCATIVAS DENTRO DE UN NOTICIERO ESCOLAR  
(PRUEBA PILOTO)**

**JHORMAN LEANDRO AGUDELO RAMOS  
SEBASTIÁN BERMÚDEZ OSORIO  
PAULA ANDREA ESCOBAR HENAO**

**PROYECTO PEDAGÓGICO MEDIATIZADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE  
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVA**

**DIRECTORA DE PROYECTO  
MÓNICA VILLANUEVA URREA**

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVA  
PEREIRA  
2012**

**NOTA DE ACEPTACIÓN**



---

---

---

---

**PRESIDENTE DEL JURADO**

---

**JURADO**

**CIUDAD:**

**FECHA:**

## **AGRADECIMIENTOS**

AGRADECIMIENTOS A LOS MIEMBROS DEL COLEGIO DIOCESANO MONSEÑOR BALTASAR ÁLVAREZ RESTREPO, QUIÉNES NOS ABRIERON LAS PUERTAS PARA LA CREACIÓN DE NUESTRA PROPUESTA Y NOS BRINDARON ACOGIDA DENTRO DE LA INSTITUCION PARA SU DIAGNÓSTICO INICIAL EN EL DESARROLLO DE ESTE PROCESO, DE IGUAL MANERA AGRADECEMOS A NUESTRA DIRECTORA DE PROYECTO QUIÉN DEDICÓ PARTE DE SU TIEMPO PARA ASESORARNOS EN LA ELABORACIÓN DE NUESTRA PROPUESTA Y POSTERIORMENTE EN LA SUSTENTACIÓN DE LA MISMA.

A CADA UNA DE NUESTRAS FAMILIAS POR BRINDARNOS SU APOYO INCONDICIONAL DURANTE EL DESARROLLO DE ESTE PROYECTO Y LA CULMINACIÓN DE ESTE PROCESO DE APRENDIZAJE.

## Contenido

<b>GLOSARIO</b>	<b>7</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>12</b>
<b>DESCRIPCIÓN DE ACTORES</b>	<b>14</b>
<b>JUSTIFICACIÓN</b>	<b>17</b>
<b>FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</b>	<b>21</b>
<b>OBJETIVOS</b>	<b>22</b>
<i>Objetivo General</i>	<b>22</b>
<i>Objetivos específicos</i>	<b>22</b>
<b>MARCO TEÓRICO</b>	<b>23</b>
<b>EDUCOMUNICACIÓN</b>	<b>24</b>
<b>AMBIENTE DE APRENDIZAJE</b>	<b>28</b>
<b>CONSTRUCTIVISMO</b>	<b>29</b>
<b>LA DIDÁCTICA</b>	<b>33</b>
<b>TIC (TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN).</b>	<b>35</b>
<i>Internet</i>	<b>37</b>
<i>Televisión</i>	<b>39</b>
<b>PROPUESTA METODOLÓGICA DEL PROYECTO</b>	<b>42</b>
<b>CONTENIDOS PROPUESTOS PARA LA APLICACIÓN DEL AMBIENTE DE APRENDIZAJE</b>	<b>46</b>
<i>Propuesta Didáctica para la Metodología</i>	<b>48</b>
<i>Cronograma de Actividades:</i>	<b>60</b>
<b>ANÁLISIS METODOLÓGICO DEL MARCO TEÓRICO EN RELACIÓN CON LA PROPUESTA (CONCLUSIONES)</b>	<b>61</b>
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	<b>66</b>

## GLOSARIO

7

- 1. Telemática:** Ciencia que reúne y combina las posibilidades técnicas y los servicios de la telecomunicación y la informática, haciendo alusión a las TIC como medio de soporte para los profesores, aportando nuevas visiones sobre conocimientos en programación, donde se incluyen los aparatos electrónicos para que funcionen en los procesos sociales y personales; estos a la vez alientan la reflexión individual/colectiva y la participación en la búsqueda de soluciones para las problemáticas del mundo. (TIC como categoría de análisis).
- 2. Ambientes de Aprendizaje:** Se define como un lugar o espacio donde el proceso de adquisición del conocimiento ocurre. Se habla de ambientes de aprendizaje dentro de la propuesta que desde los espacios en los cuales se desenvuelven los individuos se realiza una actividad que conlleve al aprendizaje; este no sólo se limitan a un espacio físico en el cual se reúnen varias personas, sino que también se da a entender el proceso de actividades que se realizan dentro en su interior.
- 3. Brecha digital:** Hace alusión a la diferencia socioeconómica entre aquellas comunidades que tienen accesibilidad a internet y aquellas que no; en la propuesta, específicamente, en la descripción de actores se habla de brecha digital cuando se evidencia una distancia tecnológica en la población, la cual debe ser considerada para puntualizar características específicas dentro del proyecto.
- 4. Corrientes Pedagógicas:** Son teorías de pensamiento o de investigación que describen, explican, conducen, y/o permiten la comprensión de los aspectos pedagógicos en un contexto educativo. Concepto en el abordaje de la propuesta ya que el diseño de un ambiente de aprendizaje exige una categoría o corriente pedagógica la cual fundamente y soporte las dinámicas educativas

dentro de las aulas, en este caso nuestra categoría de análisis (Constructivismo).

8

5. **Dinámicas Educativas:** Tienen la finalidad de contribuir a desarrollar el gusto por el aprendizaje efectuándolo de una manera agradable sencilla, amena y sobretodo creativo, dinamizar un ambiente de Aprendizaje propone una metodología que contribuye a implementar herramientas didácticas para dinamizar los procesos de aprendizaje.
6. **Educomunicación:** Educomunicación (educación en materia de comunicación) incluye "todas las formas de estudiar, aprender y enseñar, a todos los niveles y en toda circunstancia, la historia, la creación, la utilización y la evaluación de los medios de comunicación como artes prácticas y técnicas, así como el lugar que ocupan los medios de comunicación en la sociedad; su repercusión social, las consecuencias de la comunicación mediatizada, la participación, la modificación que producen en el papel del trabajo creador y el acceso a los medios de comunicación"<sup>1</sup>. Se usa la Educomunicación como categoría de análisis haciendo referencia a la relación conjunta entre la educación y la comunicación, puesto que estos dos conceptos proponen una dinámica colectiva donde la interacción es el factor fundamental en su práctica.
7. **Hardware:** Corresponde a todas las partes tangibles de una computadora: sus componentes eléctricos, electrónicos, electromecánicos y mecánicos; sus cables, gabinetes o cajas, periféricos de todo tipo y cualquier otro elemento físico involucrado. Se habla de Hardware en la descripción de actores y formulación del problema, específicamente en alusión a los equipos electrónicos con que cuenta la Institución Educativa.
8. **Lingüística:** nombra a aquello que pertenece o está relacionado con el lenguaje. Esta palabra también permite hacer mención a la ciencia que tiene a la lengua como objeto de estudio. De esta forma, la lingüística como ciencia

---

<sup>1</sup> <http://www.airecomun.com/educomunicacion/que-es.html>



hace foco en la naturaleza y las pautas que rigen al lenguaje. Requiere una atención fundamental a los valores que conllevan las lenguas y sus usos, el reconocimiento de la complejidad de educar a los niños, jóvenes, adultos, en esos valores y usos sociales.

**9. La lúdica:** Como proceso ligado al desarrollo humano, es predisposición del ser frente a la cotidianidad, una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella en esos espacios en que se producen: disfrute, goce y felicidad, acompañados de lo que originan actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la escritura, el arte y los medios tecnológicos.

**10. Ofimática:** La definición de ofimática puede explicarse como el conjunto de herramientas de un sistema de red que facilita el trabajo diario en una oficina o empresa, dentro de este conjunto existen dos tipos diferentes de herramientas: el Hardware y el Software.

Es debido decir que las herramientas más utilizadas suelen ser las computadoras, impresoras, scanner, dispositivos externos de almacenamiento (Cds; Dvds.; pen drive; entre otros) y todos aquellos aparatos que facilitan la manipulación, envío o almacenamiento de información.

Con respecto al software se debe decir que las herramientas más conocidas son los procesadores de texto, las planillas de cálculo, bases de datos, reproductores multimedia, editores de imágenes o textos, entre otros.

Desde la perspectiva del colegio y del área de sistemas y emprendimiento se comprende la utilización de la ofimática desde dos perspectivas, la primera comprende actividades utilizando software de Microsoft office (Word, Excel y PowerPoint específicamente) y la segunda apunta al reconocimiento del hardware como un elemento facilitador de las tareas diarias, es necesario comprender estos elementos puesto que la propuesta apunta al uso de TIC en el aula.

**11. Web:** Es un vocablo inglés que significa “red”, “telaraña” o “malla”. El concepto se utiliza en el ámbito tecnológico para nombrar a una red informática y en general, la Internet (en este caso, suele escribirse como Web, con la W mayúscula).

Además de nombrar la Internet en general, la palabra web puede servir para hacer mención a una página web, un sitio web o hasta un servidor web.

En el texto se hace mención a la Web puesto que dentro de la propuesta se posibilitará el uso de las Tic (Televisión e Internet) en el aula, por lo cual y específicamente nombrando la internet es necesario abarcar el termino Web para dar nombre a una relación entre las múltiples tareas que se realizan por medio de la internet.

**12. Deontológicos:** La deontología profesional se refiere al conjunto de deberes reconocidos dentro de una profesión, es decir; las normas a seguir de un medio profesional. Estas normas determinan los deberes mínimamente exigibles a los profesionales en el desempeño de su actividad. Siendo estas exigencias de orden moral puesto que regulan el comportamiento interno del sujeto y apelan a la conciencia y buena voluntad de este. Esto sugiere una de las intenciones de la redacción de los códigos deontológicos: explicitar la dimensión estrictamente moral de una profesión, aquellos comportamientos exigibles a los profesionales, aunque no estén delimitados jurídicamente. Hace referencia a los fundamentos que profesionalmente se deben de evidenciar en la práctica televisiva en su ética cuyo objeto de estudio se da desde el deber y las normas morales.

**13. Emergente:** Hace referencia a lo que sobresale, es saliente que procede a ser flotante. En relación con el trabajo utilizamos esta palabra para significar surgimiento, florecencia es decir, que surgen dentro de la sociedad nuevas carreras que obedecen al objetivo de motivar en la enseñanza por medios

innovadores hacia la búsqueda de la calidad de la educación, desde el área de la comunicación educativa.

11

**14. Sintaxis:** Se trata de la rama de la gramática que ofrece pautas creadas para saber cómo unir y relacionar palabras a fin de elaborar oraciones y expresar conceptos de modo coherente. En el proyecto se entiende como el grupo de normas que marcan las secuencias correctas de los elementos propios de la coherencia, reconociendo los parámetros a seguir para tener en cuenta para la producción audiovisual.

**15. Autorun:** Se denomina AutoRun a la capacidad de varios sistemas operativos para ejecutar una acción determinada al insertar un medio extraíble como un CD, DVD o flash, en este caso el Autorun consta de unos contenidos diseñados los cuales van dirigidos específicamente para el docente el cual va a implementar la propuesta, dentro del Proyecto Pedagógico Mediatizado es el valor agregado que se enmarca en el trabajo para que sirva como herramienta pedagógica para el maestro y como medio de apoyo para que oriente su metodología de clase.

## INTRODUCCIÓN

12

La importancia de los Licenciados en Comunicación e Informática Educativa se halla en brindar y crear ambientes de aprendizaje que faciliten la enseñanza a través de herramientas tecnológicas, como licenciados proponemos el diseño de esta propuesta metodológica perfilada para que cualquier institución educativa interesada en integrar las TIC (Televisión e Internet), en las dinámicas planeadas para su estudio puedan desarrollar productos audiovisuales que generen procesos comunicativos.

Esta propuesta está caracterizada por el desarrollo de un ambiente de aprendizaje mediado por las TIC (Televisión e Internet) a través de la implementación de herramientas tecnológicas en el aprendizaje, las cuales efectúen mejoramiento en la didáctica y las estrategias pedagógicas en el aula; empleando como modelo pedagógico el constructivismo y proponiendo una metodología para el docente quién será el único encargado y responsable de desarrollarla.

La propuesta está estructurada dentro de un formato digital denominado Autorun el cual incluye: los contenidos propuestos en este proyecto para que el docente los interrelacione con las temáticas que posee previamente en su plan de estudios, asimismo contiene un instalador de FLV, el cual es un reproductor de audio y video que soporta la mayoría de formatos, en este caso el docente lo puede descargar en su equipo con el fin de tener la mayor garantía de visualizar la prueba piloto desarrollada. Por otra parte el Autorun también contiene el archivo digital del proyecto pedagógico mediatizado para que el docente tenga como herramienta el trabajo escrito y pueda consultarlo en caso que sea necesario y, finalmente, contiene la prueba piloto que se realizó en el colegio para obtener impresiones previas de lo que puede ser la realización de un noticiero escolar en la institución.

Consecuentemente el producto final de la propuesta está esquematizado mediante el diseño y la formulación de un formato noticioso opcional, el cual corresponde a la propuesta final de estudio para el docente, en la implementación de las TIC como herramientas didácticas para dinamizar la asignatura.

Es así, como a través de los conceptos y estrategias empleadas por los medios de comunicación se genera una propuesta sobre la creación de un ambiente de aprendizaje caracterizado por desarrollar ideas, propuestas, críticas y demás posturas dentro del aula provenientes de la visión de los estudiantes sobre el medio con el cual interactúan, es por ello que el vínculo entre emisor y receptor es tan rico en significaciones ya que posibilita diversas funcionalidades que intervienen en el contexto educativo de los Jóvenes.

Por lo tanto, desde los colegios se puede avanzar estratégicamente en el fortalecimiento de las habilidades y los procesos comunicativos de los estudiantes a través de estrategias didácticas utilizando las TIC en el aula de clase, proponiendo como eje central el constructivismo y los cinco conceptos fundamentales que Vigotsky propone para considerar el nivel de conocimiento y fortalecer las habilidades del estudiante, dichos conceptos son: las funciones mentales, las habilidades psicológicas, la zona de desarrollo próximo, las herramientas psicológicas y la mediación.

Ahora bien, se pretende que el docente implemente una metodología basada en tres fases en las cuales se evidencia las condiciones de los estudiantes frente a los conocimientos adquiridos, la aplicación de contenidos y sus habilidades prácticas en la realización del producto final, teniendo como propósito la intervención de los jóvenes en las problemáticas educativas del colegio.

En la fase diagnóstica se caracteriza la población en la que se lleva a cabo la implementación del ambiente de aprendizaje; posteriormente, en la fase de diseño se hace una estructuración temática de acuerdo a los resultados obtenidos, consecuentemente, en la última fase los estudiantes ponen en práctica las

temáticas diseñadas para el desarrollo del noticiero escolar (propuesto opcionalmente para el docente).

14

Finalmente, el docente a través de la implementación del ambiente de aprendizaje facilita a los estudiantes la adquisición de unos conocimientos teóricos y prácticos para que apliquen las TIC en las diversas áreas de su aprendizaje.

## **DESCRIPCIÓN DE ACTORES**

### **Caracterización Grupo Focal – Fase Diagnostica**

El colegio Diocesano Monseñor Baltasar Alvares Restrepo cuenta con un campus y estructura física amplia, posee una sala de sistemas con 20 equipos, una sala audiovisual con televisor LCD y algunas herramientas tecnológicas como el video proyector, un computador portátil y un parlante de alta potencia los cuales son usados esporádicamente en las metodologías educativas de los docentes.

Este proyecto pedagógico mediatizado se caracteriza como un grupo focal conformado por jóvenes estudiantes entre 15 y 17 años de grado 9° del Colegio Diocesano Monseñor Baltasar Álvarez Restrepo, los cuales han sido participes de varias sesiones de clase en el área de sistemas y emprendimiento para lograr enmarcarlos en un diagnostico inicial de trabajo. De acuerdo a los resultados obtenidos y al desarrollo de las actividades procedentes de la etapa inicial de la fase diagnostica, se identifica que son provenientes de una cultura tecnológica ya que poseen mayor acceso a las redes informáticas, prima en ellos el uso de redes sociales, búsqueda de información, solución de tareas a través de la Internet, de igual forma usan la tv como medio para el entretenimiento, por ejemplo, la conexión durante las clases a través de equipos electrónicos como Smartphone evidenciando el uso de redes sociales y aplicaciones de juegos, incluso durante las horas de clase en el colegio.

También se identifica que los estudiantes de grado 9° hacen uso de las tecnologías en el desarrollo de actividades extraescolares de aprendizaje creando

una distancia educativa en el uso de las tecnologías entre estudiantes y profesores; los estudiantes demuestran ser activos y dinámicos en las actividades que tienen que ver con la tecnología y las temáticas actuales que median en su contexto académico y social.

Se identifica que en los procesos comunicativos de los jóvenes de grado 9º la productividad de los estudiantes es menor en el desarrollo de un mismo ejercicio en clase, se evidencian índices de desconcentración en la elaboración de actividades puesto que no permanecen en una misma actividad durante el desarrollo de la clase, lo que provoca que pierdan el interés por un tema determinado y, en consecuencia, surjan interrogantes distintos a las temáticas desarrolladas por el docente.

En este orden de ideas, se pretende intervenir en las dinámicas que surgen en el intercambio de información entre sujetos pares y la implementación de actividades que animan la conciencia humana con el uso de las TIC (televisión-internet), desarrollando la interactividad y el intercambio de ideas entre individuos, dando como horizonte el mejoramiento de los ambientes de aprendizaje a través del uso de la televisión como complemento metodológico y herramienta educativa.

El área de sistemas y emprendimiento está comprendida por dos funciones: la asignatura de tecnología y la asignatura de emprendimiento, entendidas como las asignaturas que permiten el desarrollo de competencias en los estudiantes, facilitando para ellos fortalezas prácticas que puedan utilizar en su vida, estas asignaturas hacen parte del plan de estudios del colegio de grados 6º a 9º, manejan unos contenidos que desarrollan temáticas referentes a la utilización de software mediante un procesador de texto, hojas de cálculo, dibujo y creación de diapositivas; que desde nuestra formación desde la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa se infiere que esa asignatura tiene un modelo pedagógico tradicional conductual porque apunta al desarrollo de contenidos, no al desarrollo de conceptos. Durante el proceso de diagnóstico el profesor propone actividades

similares para las clases, dedicadas a la realización de diapositivas y a la digitación de textos.

16

La metodología utilizada por el docente, está basada en la enseñanza de la ofimática la cual consiste en un aprendizaje elaborado para el logro de objetivos de aprendizaje establecidos.

La enseñanza de las asignaturas en el colegio se caracteriza por el direccionamiento cognitivo de los estudiantes hacia conductas fundamentadas en el cumplimiento de objetivos y planes de estudio basados en la memoria y en el pensamiento individual; así mismo es evidente que el método evaluativo no se desarrollaba mediante las habilidades que demostraban los estudiantes sino por su proceso obtenido durante los periodos académicos.



## JUSTIFICACIÓN

17

### **CREACION DE UN AMBIENTE DE APRENDIZAJE MEDIADO POR LAS TIC (TELEVISION E INTERNET).**

Los cambios en la educación han traído un gran avance en la forma en que deben de ser educados los individuos y, más aún con, toda la evolución de la tecnológica que se ha constituido en el conocimiento como un instrumento indispensable para el crecimiento en este espacio; es por medio de este avance que es necesario que la educación mediante la ciencia dinamice los procesos que emergen en las aulas de clase, los que a su vez han permitido que los seres humanos, específicamente, los jóvenes accedan a otros espacios formativos puesto que el campo de la educación se encuentra en expansión, entendiendo que todos los ambientes educan porque posibilitan intercambio de información, conocimientos, opiniones e ideas.

La evolución de la tecnológica tiene como esencia la utilización de equipos cada vez más rápidos, pequeños, eficientes y poderosos que permitan una transmisión de la información casi inmediata, es por esto que los profesores en su deber escolar han empleado instrumentos que ayudan en su labor docente, por ejemplo, además de los textos y fotocopias usan proyecciones audiovisuales como herramienta educativa para dinamizar sus clases. Todos estos avances se pueden usar para proporcionar a los estudiantes nuevos contenidos, habilidades o experiencias; consecuentemente han emergido proyectos pedagógicos de intervención en las aulas de clase que fortalezcan las metodologías de los docentes.

Con respecto a lo anterior surge la necesidad de innovar en la creación de ambientes de aprendizaje que posibiliten dinamizar los aprendizajes de los estudiantes; por medio del uso de las TIC (Televisión e Internet) dentro del aula que incluya todas las formas de estudiar, de aprender y de enseñar dentro de la

lógica de un modelo pedagógico que genere una relación interactiva entre los diferentes actores que hacen parte del ambiente y, además, que a partir de esas relaciones con los medios conlleve a la implementación de las TIC en el aula, las cuales sean un elemento potenciador que produzca nuevas formas de percibir, relacionar y articular las mediaciones con sus procesos de aprendizaje.

Para el desarrollo de nuevos ambientes de aprendizaje es necesario tener en cuenta la revolución de la tecnología puesto que durante décadas ha generado curiosidad en los docentes acerca del cómo experimentar en la creación de ambientes de aprendizaje para las aulas de clase, lo anterior con el fin de que los estudiantes tengan la posibilidad de aprender interactuando con los medios y en relación con la sociedad; caracterizando sus aprendizajes de forma creativa, didáctica y práctica, asimismo fortaleciendo sus saberes mediante las múltiples habilidades que brindan las herramientas tecnológicas y las comunicaciones para los diferentes espacios dentro de la escuela.

Desde la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa se viene pensando en estos nuevos escenarios formando futuros profesionales de la educación comprometidos con las dinámicas culturales contemporáneas, para tal evento este proyecto se ajusta al acuerdo 25 artículos 4 y 5 del 26 de Octubre del 2005 que versa lo siguiente: ***“Aplicación del conocimiento del Programa de formación: Es el trabajo teórico esquemático y organizado de carácter científico o tecnológico que comprende una aplicación o desarrollo coherente de los conocimientos adquiridos. Debe basarse en principios metodológicos y criterios de validez y confiabilidad serios, como normas técnicas o procedimientos validados con normas de calidad.”***<sup>2</sup>

Surge, entonces, la necesidad y el interés de crear un diseño metodológico para implementar en el aula durante las clases de sistemas y emprendimiento, basados

---

<sup>2</sup>EL CONSEJO ACADÉMICO DE LA UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA, A. (2005): Acuerdo 25. : [Fecha de consulta: 15/02/2012]

en la utilización de los distintos recursos audiovisuales y herramientas tecnológicas, que proporcionan espacios de reflexión y criticidad frente a sus usos a través de la interacción que se da dentro del espacio físico y el entorno educativo, dicha interacción es causada a partir de la construcción colectiva y permanente de los estudiantes con el docente, lo cual fortalece la educación de manera colectiva; así mismo el docente procede a intervenir en esta interacción por la necesidad de transmitir sus saberes en su rol de comunicador para formar sujetos íntegros en su enseñanza empleando la tecnología con la relación entre educación y el componente comunicativo.

Por tal razón, se considera que los estudiantes deben ser motivados a la reflexión crítica de su propio aprendizaje en la etapa escolar. La zona de desarrollo próximo posibilita a los individuos aprender en un ambiente social, en la interacción con los demás donde gradualmente el individuo asume la responsabilidad de construir su conocimiento y guiar su propio comportamiento, así la posibilidad de aprendizaje es mayor, debido al alto índice de sociabilidad que estos jóvenes poseen.

La importancia de implementar una didáctica fomentada en una metodología interactiva dirigida a los estudiantes de grado 9°, estaría orientada en propiciar bases que permitan alcanzar *“un conocimiento de los problemas claves del mundo, explicar y hacer visibles conceptos como el contexto, lo global, lo multidimensional o lo complejo, fomentando una inteligencia general que despierte la curiosidad intelectual y la necesidad de hacer preguntas.”*<sup>3</sup>

La desarrollo de un ambiente de aprendizaje tiene como finalidad se dinamizar los procesos educativos de los estudiantes frente a los conocimientos evidenciados en el proceso del aprendizaje, considerando la interacción entre sujetos, utilizando herramientas didácticas en este caso las TIC (televisión e Internet), orientadas desde la pedagogía constructivista, posibilitando el desarrollo de habilidades a

---

<sup>3</sup> GARCÍA MATILLA, A. (2002): Educomunicación en el siglo XXI. [En línea] Disponible en: [http://www.uned.es/ntedu/asignatu/7\\_Agutin\\_G\\_Matilla11.html](http://www.uned.es/ntedu/asignatu/7_Agutin_G_Matilla11.html) [Fecha de consulta: 22/09/2011]

partir de la adquisición de un lenguaje en el uso de las tecnologías. De este modo se puede intervenir en el colegio no sólo usando los distintos recursos multimedia para el entretenimiento, sino como herramienta interactiva que puede ser empleada en el desarrollo de un ambiente de aprendizaje.

Un proyecto de esta naturaleza se justifica en la medida en que se propone el diseño de estrategias comunicativas audiovisuales que complementan y facilitan la labor pedagógica de las instituciones educativas; entendiendo lo anterior, resulta importante incentivar a la comunidad educativa mediante nuevas e innovadoras intervenciones formativas que permitan la interacción no sólo desde la individualidad sino también a partir de la colectividad, dando como resultado una onda interactiva de aprendizaje entre docentes y estudiantes.

## FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

21

Después haber identificado una serie de problemáticas referentes al desarrollo de las temáticas educativas en el grado 9º del colegio Monseñor Baltasar Álvarez Restrepo, específicamente en el área de (Sistemas y Emprendimiento) se logran evidenciar falencias en el uso de las TIC dentro del desarrollo académico de la enseñanza de esta asignatura.

Las TIC como herramienta educativa se encuentran limitadas y la pedagogía conductista se ve reflejada en el desarrollo metodológico de la clase, evidenciando una desventaja frente a las metas que propone la sociedad en la educación.

Durante el proceso diagnóstico se observa el PEI (Proyecto Educativo Institucional) del colegio, el cual deja como resultado el reconocimiento del uso de la pedagogía conductista como metodología de aprendizaje y desarrollo evaluativo de los estudiantes.

La metodología donde la utilización de las TIC sean las herramientas que permitan facilitar el aprendizaje y a la vez permitan una mejor enseñanza de las diferentes áreas que se manejan en la educación son dejadas a un lado, es por esto que se inicia con la construcción de la presente propuesta en la cual se incorporan las TIC (Televisión e Internet), Como un apoyo esencial en el ambiente de aprendizaje a través de la metodología del docente.

## OBJETIVOS

### Objetivo General

22

- ✓ Diseñar un ambiente de aprendizaje para que los docentes de informática implementen las TIC (televisión e internet) en las dinámicas educativas de los estudiantes de grado 9º del colegio Monseñor Baltasar Álvarez Restrepo, específicamente en el área de sistemas y emprendimiento.

### Objetivos específicos

1. Diagnosticar el uso que le dan los estudiantes de grado 9º del colegio Monseñor Baltasar Álvarez Restrepo a las TIC en el campo educativo.
2. Proponer contenidos comunicativos y tecnológicos para el plan de estudio diseñado por el docente.
3. Elaborar actividades mediadas por las TIC (Televisión e Internet) con el fin de ser utilizadas como herramientas didácticas de formación en la metodología del docente.
4. Emplear actividades mediadas por las TIC (Televisión e Internet) como herramienta metodológica en la didáctica guiada por el docente.
5. Proponer la realización de un producto audiovisual (Noticiero Escolar).

# MARCO TEÓRICO

23

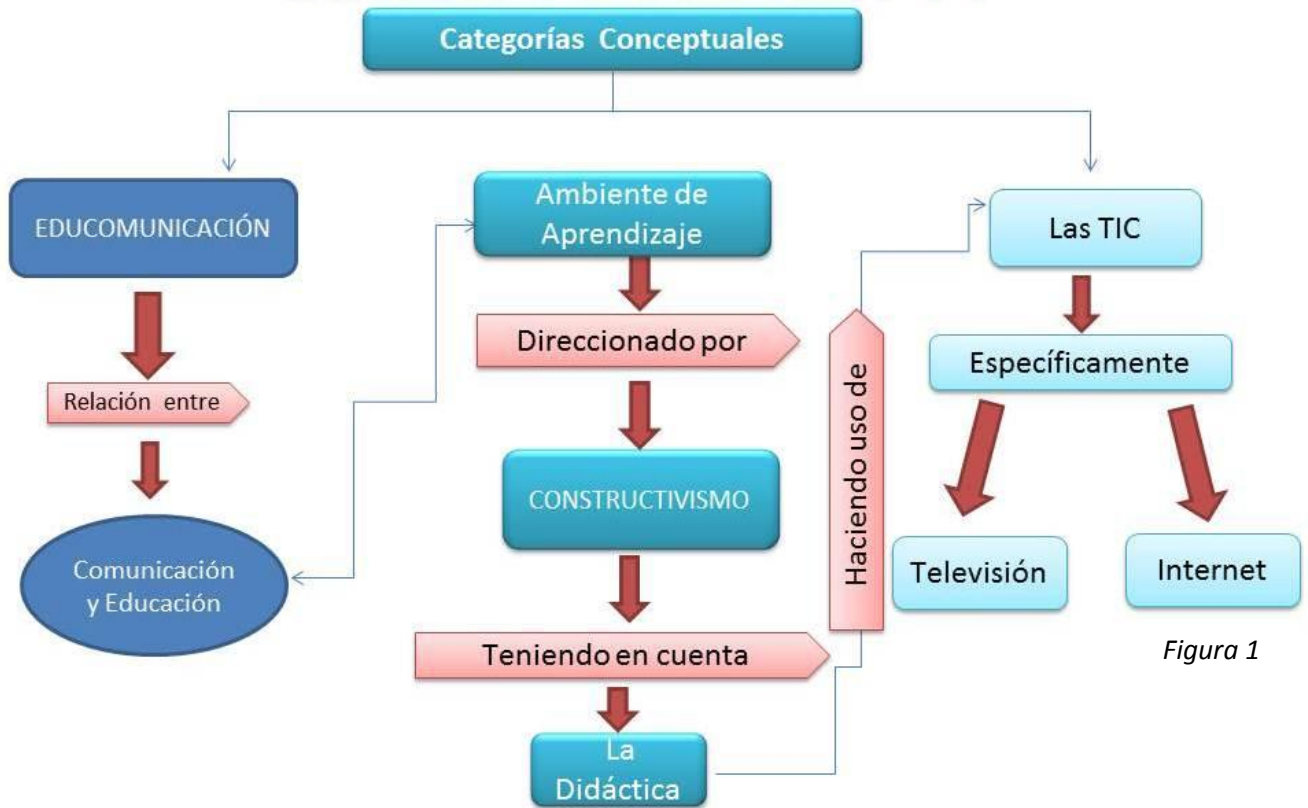


Figura 1

## MARCO TEÓRICO

En el presente proyecto es necesario definir de qué manera son comprendidas las categorías conceptuales, las cuales evidencian la importancia de la creación de un ambiente de aprendizaje a través de las estrategias incorporadas en el aula de clase, con el fin de dinamizar el aprendizaje de los jóvenes y generar nuevas formas en los procesos comunicativos y educativos a través de la utilización de las TIC.

En primer lugar el concepto de Educomunicación, específicamente desde su relación comunicación y educación, la cual permite reconocer las formas de estudiar, aprender y enseñar en todos los niveles de la educación, en segundo lugar se comprende también como categoría conceptual: ambiente de aprendizaje, considerado como los espacios en los cuales se desenvuelven los individuos para

realizar una actividad de aprendizaje y el encuentro con las personas en la promoción de actividades que estimulen la curiosidad, la capacidad creadora , el diálogo, y en donde se permita la expresión libre de las ideas, intereses y necesidades de los estudiantes.

Es así como se emprende la labor en la creación de nuevos procesos formativos a través del manejo de herramientas tecnológicas mediadoras para la transmisión de información, en este caso específico la televisión y la internet aplicados por medio de la metodología del docente, la creación de este ambiente de aprendizaje da cuenta del modelo pedagógico como guía en la enseñanza; siendo el constructivismo la categoría la cual se comprende en 5 ejes claves en el entendimiento del proceso escolar de los estudiantes.

## EDUCOMUNICACIÓN

En la educomunicación existe una relación recíproca entre la educación y la comunicación, puesto que estos dos conceptos proponen una dinámica colectiva donde la interacción es el factor fundamental en su práctica, es por ello que la educomunicación está en permanente construcción puesto que a medida en que la sociedad se transforma existen nuevas formas de ver, percibir y relacionarse con los individuos y las formas de interacción con el mundo, desde esta perspectiva, *“todo lo que es comunicación es sociedad y toda la sociedad se genera a través de procesos de interacción.”*<sup>4</sup>

Se puede entender entonces que las necesidades de los sujetos se atienden en el campo educativo formando una nueva percepción en su entorno, desde el contexto donde se relaciona, la forma de aprender y las herramientas y métodos que utiliza para su aprendizaje.

---

<sup>4</sup> VILLANUEVA. Urrea, Mónica. Comunicación y educación: Dinamizador de la praxis social. Pág: 4



Ismar de Oliveira Soares define a *“la educomunicación como el campo de planeamiento y ejecución de políticas de comunicación educativa, teniendo como objetivo la planificación, creación y desarrollo de ecosistemas comunicativos mediados por el uso de las tecnologías de la información y de los procesos de comunicación.”*<sup>5</sup> Es decir la relación entre comunicación y educación, no sólo por el uso de las herramientas tecnológica ya que paralelamente forman a los sujetos en una dinámica interactiva desde su corriente metodológica y su proceso comunicativo. Es decir una mirada practica acerca de los procesos comunicativos y tecnológicos en la reinención de sus usos dentro de la educación.

*“...más allá de los aparatos, viéndolos en la perspectiva de la transformación cultural que éstos producen en las subjetividades, en el saber, en nuestra manera de pensarnos como colectivos (Rueda y Quintana, 2004: 231 y ss.) Y que, además, podamos instaurar procesos que desarrollen la creatividad de los/as estudiantes en la generación de estrategias de control, almacenamiento, producción, circulación, uso y aplicación de los diversos saberes e informaciones”.*<sup>6</sup>

Asimismo estos dos campos (la comunicación y la educación) tienen amplias posibilidades de intervenir en las dinámicas sociales que emergen en el contexto,

*“...educomunicación mas allá de la educación para los medios y la educación popular, la educomunicación para el cambio social en dirección al dialogo con el otro, personal o institucional en la misma búsqueda por la autonomía, la liberación y la construcción de ciudadanía que genere articulaciones colectivas y dialógicas en función de herramientas y estrategias sociales para garantizar el progreso y desarrollo humano. (Barraquero de la universidad de Málaga, España).”*<sup>7</sup>

Potencializando así el aprendizaje como un factor importante en el cambio de las sociedades, ya que con una formación de calidad se aumenta la posibilidad de construir una sociedad integral con sujetos críticos y autónomos que respondan a

<sup>5</sup> SOARES. Ismar. Educomunicación: comunicación y tecnologías de la información en la reforma de la enseñanza americana. Pág: 138

<sup>6</sup> ESPITIA VÁSQUEZ. Uriel, VALDERRAMA H. Carlos. Hacia una apertura política del campo comunicación-educación. Pág: 166

<sup>7</sup> VILLANUEVA. Urrea, Mónica. Comunicación y educación: Dinamizador de la praxis social. Pág: 10

las necesidades económicas, comerciales y sociales de cada nación. *“La Educomunicación absorbe sus fundamentos de los tradicionales campos de la Educación y de la Comunicación, superando las barreras epistemológicas impuestas por la visión funcionalista de relaciones sociales, que las mantenía aisladas e incomunicables. Se trata de un campo en permanente construcción, teniendo en cuenta el continuo proceso de cambios sociales y de avances tecnológicos.”*<sup>8</sup>

Las TIC cumplen una función fundamental dentro de la educomunicación ya que sirven de soporte a los profesores al aportar nuevas visiones y programar todos los aparatos electrónicos para que funcionen en los procesos sociales y personales, que a la vez alientan la reflexión individual/colectiva y la participación en la búsqueda de soluciones para las problemáticas del mundo. *“Para la educomunicación es vital aprender a leer, tanto textos como imágenes, y los ordenadores y sus programas se convierten en instrumentos para lograrlo con mayor calidad.”*<sup>9</sup>

El proceso de educomunicación ayuda a la reflexión crítica de los problemas del mundo, puesto que alienta la participación de las personas en un sin número de propuestas para la solución de aspectos importantes. Los profesores cumplen la función de relacionarse y comunicarse con los demás; *“en este caso educación y comunicación como procesos de cambio, siendo la comunicación un proceso de interacción social entre dos o más personas para la construcción de sentido.”*<sup>10</sup>

*“El concepto de la Educomunicación permitirá sobre todo, que los educadores comprometidos con una perspectiva constructivista de trabajo didáctico y sus aliados comunicadores, defensores de una visión democrático- participativa de los*

<sup>8</sup> SOARES. Ismar. Educomunicación: comunicación y tecnologías de la información en la reforma de la enseñanza americana. Pág: 139

<sup>9</sup> MARTÍNEZ Enrique, SANCHEZ, Salanova, (2002): Educomunicación. [En línea] Disponible en: <http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0016educomunicacion>. Fecha de consulta: 22/09/2011]

<sup>10</sup> VILLANUEVA. Urrea, Mónica. Comunicación y educación: Dinamizador de la praxis social.

*procesos comunicativos, puedan aproximarse y complementarse en la táctica profesional cotidiana.”<sup>11</sup>*

27

Dado que ambos procesos tienen infinidad de elementos en común, tanto en cuanto a sus aspectos cognoscitivos, como en los que tiene que ver con la transmisión de información, los métodos, las técnicas y los recursos que hemos elaborado para la propuesta, basada en el diseño de un ambiente de aprendizaje, (abordada también como categoría conceptual); utilizando las TIC como herramientas dinamizadoras de las prácticas educativas.

La educomunicación es la manera como se abordan los procesos comunicativos/educativos para instaurarlos en el aula, gracias a esta unión se propicia un proceso de aprendizaje interactivo que facilita el uso de las tecnologías como complemento metodológico a aplicar, *“Desde esta perspectiva la comunicación es parte fundamental para la transformación y el reconocimiento mutuo de cada individuo, donde cada uno se construye en el otro”<sup>12</sup>*. Debido a la orientación del proyecto pedagógico mediatizado se comprende la importancia de incluir un modelo pedagógico, en este caso, el constructivismo como categoría conceptual, la cual permite incorporar el componente pedagógico con el que se direcciona la propuesta, ya que ésta permitirá el desarrollo metodológico del proceso que se debe llevar para la utilización de herramientas como las TIC para el manejo temático dentro del aula de clase, por lo cual se trabajará el formato televisivo en el ambiente de aprendizaje para el tratamiento de problemáticas que afectan el entorno educativo.

---

<sup>11</sup> SOARES, Ismar. Educomunicación: Comunicación y tecnologías de la información en la reforma de la enseñanza americana. Pág. 148

<sup>12</sup> HANS-Georg, Gadamer. En Verdad y Método, Capítulo La incapacidad para el diálogo. Editorial: Sígueme. España 1993.

## AMBIENTE DE APRENDIZAJE

Los ambientes de aprendizaje se denominan como los espacios en los cuales se desenvuelven los individuos para realizar una actividad que conlleve al aprendizaje, no sólo se limitan a un espacio físico en el cual se reúnen varias personas sino que también se da a entender el proceso de actividades que se realizan dentro de este espacio.

Por consiguiente *“El ambiente debe trascender entonces la noción simplista de espacio físico, como contorno natural y abrirse a las diversas relaciones humanas que aportan sentido a su existencia. Desde esta perspectiva se trata de un espacio de construcción significativa de la cultura.”*<sup>13</sup> Es decir, un ambiente de aprendizaje se caracteriza por el intercambio de ideas e información y se fundamenta en las dinámicas y las relaciones sociales que se dan en clase por medio de la interacción social entre sujetos, lo que conlleva a la creación colectiva del aprendizaje.

Por otro lado el maestro también interviene en la transmisión de conocimientos y formación de sujetos íntegros en su enseñanza, se diseñan nuevos ambientes de aprendizaje para la innovación, los cuales fortalecen el que hacer de los estudiantes.

*“El ambiente educativo se instaura en las dinámicas que constituyen los procesos educativos y que involucran acciones, experiencias vivencias por cada uno de los participantes; actitudes, condiciones materiales y socio afectivas, múltiples relaciones con el entorno y la infraestructura necesaria para la concreción de los propósitos culturales que se hacen explícitos en toda propuesta educativa.”*<sup>14</sup>

Es decir el ambiente de aprendizaje reúne condiciones tanto humanas como materiales las cuales posibilitan la transformación al sujeto de una manera íntegra, además de modificar su manera de aprender, interviene en su pensamiento crítico, por lo cual los docentes han instaurado nuevas metodologías utilizando las TIC.

---

<sup>13</sup> DUARTE. Jackeline. Revista Iberoamericana de Educación, . [En línea] Disponible en: <http://www.rieoei.org/deloslectores/524Duarte.PDF> pag. 03. Fecha de consulta: 10/09/2011]

<sup>14</sup> DUARTE. Jackeline. Revista Iberoamericana de Educación. [En línea] Disponible en: <http://www.rieoei.org/deloslectores/524Duarte.PDF> pag. 06. Fecha de consulta: 10/09/2011]

Debido al surgimiento de la evolución de la tecnología los medios de comunicación han sido incorporados dentro de la educación para ser usados en la enseñanza de los estudiantes. En las instituciones educativas, los escenarios educativos abren diversas posibilidades de aprender de manera creativa e innovadora, facilitando la comprensión de los mensajes sin dejar a un lado la necesidad de saber para qué se usan y cómo se usan estas herramientas.

Para lo cual, a través del uso de las TIC se promueve la imaginación, la participación activa aclarando los conceptos teóricos que promueven los docentes a cada uno de los integrantes del aula, lo que conlleve a integrar todos los momentos de aprendizaje de los estudiantes (casa, colegio, amigos, sociedad) es decir, *“Se trata de propiciar un ambiente que posibilite la comunicación y el encuentro con las personas, dar a lugar a materiales y actividades que estimulen la curiosidad, la capacidad creadora y el diálogo, y donde se permita la expresión libre de las ideas, intereses, necesidades y estados de ánimo de todos y sin excepción, en una relación ecológica con la cultura y la sociedad en general.”*<sup>15</sup>

En este sentido tejer las dinámicas de aprendizaje y, esencialmente, dentro de la creación de un ambiente de aprendizaje para la implementación de las TIC en el aula y en las didácticas del docente; se hace necesario abordar el modelo pedagógico constructivista para orientar la metodología dando forma secuencial y estructurada a la manera de abordar los contenidos y temáticas de la propuesta dentro del ambiente de aprendizaje.

## CONSTRUCTIVISMO

La Pedagogía es la teoría y disciplina que comprende, busca explicación y la mejora permanente de la educación y de los hechos educativos, implicada en la transformación ética de las instituciones formativas y de la realización integral de

---

<sup>15</sup> DUARTE. Jackeline. Revista Iberoamericana de Educación, . [En línea] Disponible en: <http://www.rieoei.org/deloslectores/524Duarte.PDF> pag. 08. Fecha de consulta: 11/09/2011]

todas las personas. La pedagogía a través de su evolución ha comprendido distintos modelos pedagógicos, cada uno da cuenta de un paradigma específico acerca de los métodos de enseñanza que se han empleado en la educación.

Para la propuesta es claro abordar una corriente pedagógica para estructurar y formar un horizonte educativo en su construcción metodológica, la teoría del Constructivismo Social de Vygotsky es acorde a las necesidades del colegio y a la educación actual que demanda nuevas formas de aprender haciendo énfasis en la interacción, la didáctica y trabajo colectivo.

El constructivismo social considera que el hombre es un ser social por naturaleza, que aprende por medio del entorno y de las personas que lo rodean; es decir que el conocimiento que adquiere el ser humano es producto de la interacción social con los demás y que la evolución cognoscitiva del ser humano no sólo es genéticamente, si no que se desarrolla y evoluciona gracias a la actividad social y cultural; así lo que asimila el individuo es fundamentalmente un reflejo de lo que pasa en la interacción social, en una sociedad determinada y una época histórica. Lo fundamental del enfoque de Vygotsky consiste en pensar al individuo como el resultado del proceso histórico y social donde el lenguaje desempeña un papel esencial y el conocimiento es entendido como un proceso de interacción entre el sujeto y el medio, pero el medio entendido social y culturalmente, no solamente físico.

Vigotsky hace una reflexión sobre cinco conceptos de aprendizaje que son fundamentales para el desarrollo de la propuesta a través de las tecnologías en el aula y para la implementación del Proyecto Pedagógico Mediatizado, estos cinco conceptos son: las funciones mentales, las Habilidades psicológicas, la zona de desarrollo próximo, las herramientas psicológicas y la mediación. En este sentido, se explica cada uno de estos conceptos en relación a la propuesta.

Según el enfoque de Vigotsky existen dos tipos de funciones mentales las cuales se dividen en dos partes. La primera son las funciones mentales inferiores las cuales obedecen a los aspectos genéticos de las personas y son las funciones innatas que están determinadas genéticamente puesto que son con las que el ser humano nace. Dichas funciones se vuelven fundamentales en el desarrollo del proyecto ya que dependiendo de los aspectos actitudinales provenientes desde la genética y los conocimientos adquiridos de los sujetos es donde se evidencia el fortalecimiento de las habilidades.

Por otro lado, las funciones mentales superiores cumplen un papel fundamental en el desarrollo de conocimiento las cuales se caracterizan por estar mediadas por la cultura y la sociedad, generadas a través de la interacción con el entorno; en este caso la interacción con los compañeros de aula y las distintas dinámicas ejercidas durante las actividades propuestas es donde el pensamiento individual se manifiesta en la construcción de un trabajo colectivo y unánime entre estudiantes y docentes.

En segundo lugar las habilidades psicológicas se manifiestan en el ámbito social y se desarrollan individualmente por el sujeto convirtiéndose progresivamente en destrezas propias del individuo; obedece a aspectos como: la atención, la memoria y el desarrollo de conceptos del ser humano, así mismo responden a conductas ejercidas por el individuo dentro del entorno educativo; en el desarrollo de la propuesta metodológica son reflejadas dentro del ambiente escolar en donde se incluyen características específicas del estudiante las cuales se manifiestan en el proceso de práctica del ambiente de aprendizaje.

En tercer lugar encontramos la zona de desarrollo próximo una de las más significativas, acorde a los objetivos del desarrollo del PPM, dado que es en el proceso de los estudiantes de grado 9° en donde se evidencia más el fortalecimiento de los aspectos cognitivos, ya sea desde la interacción social con

los demás y del sujeto con su entorno en los distintos escenarios (escuela, sociedad y familia).

32

En cuarto lugar se encuentran las herramientas psicológicas las cuales median nuestra forma de pensar, sentimientos y conductas, las habilidades interpsicológicas son “sociales” y las intrapsicológicas “personales”. Nuestras capacidades y nuestra manera de expresarnos dependen en gran medida de las funciones mentales superiores, ya sean interpsicológicas o intrapsicológicas, las cuales en el abordaje de la propuesta se estimarán, es decir, las problemáticas personales y sociales van a ser el pilar central para la implementación del proyecto.

En quinto lugar, la mediación juega un papel importante en el desarrollo de dichas habilidades, específicamente hablando de las mediaciones culturales las cuales contribuyen al reconocimiento social del sujeto, ser activo en la sociedad, así el ser se construye y se desenvuelve dentro de la cultura a partir del contenido histórico, su procedencia y trascendencia genética; allí es de donde se derivan los comportamientos del sujeto, es decir, a partir de la creación de cultura nos desarrollamos como sujetos íntegros adquiriendo conocimiento.

Los estudiantes como creadores y generadores de cultura emprenderán una labor en el desarrollo de la propuesta con el fin de incluir problemáticas culturales y educativas que dentro de la institución no han sido contempladas.

Finalmente es importante destacar los conocimientos que adquieren los sujetos a partir de la interacción social la cual se vuelve un ente fundamental para el desarrollo de conocimiento, Vygotsky enfatiza su discurso en cinco elementos muy importantes que caracterizan el proceso en la construcción de conocimiento y en el papel fundamental que adquiere el ser humano, desde lo contextual, en este caso es necesario identificarlas dentro del Proyecto Pedagógico Mediatizado para conocer las habilidades de los estudiantes y su forma de interactuar con los



demás desde la relación con su entorno, la comunidad, la escuela, la familia. Estudiante y profesor son quienes aportan utilidad significativa y reflejan importancia en el desarrollo de sociedad interactiva.

## LA DIDÁCTICA

La Didáctica es una disciplina de naturaleza pedagógica orientada por las finalidades educativas y comprometidas con el logro en la mejora cognoscitiva y metodológica del hacer de todos los seres humanos, mediante la comprensión y transformación permanente de los procesos sociales, la adaptación y desarrollo apropiado del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Es por esto que la transformación permanente de las maneras de enseñar permite que se generen nuevos escenarios y procesos de aprendizaje, en este caso específico las TIC (Televisión - Internet), las cuales se destacan como componentes importantes para su utilización en el aula, puesto que además de innovar en el ambiente de aprendizaje dinamizan también la metodología que el docente emplea en sus prácticas educativas.

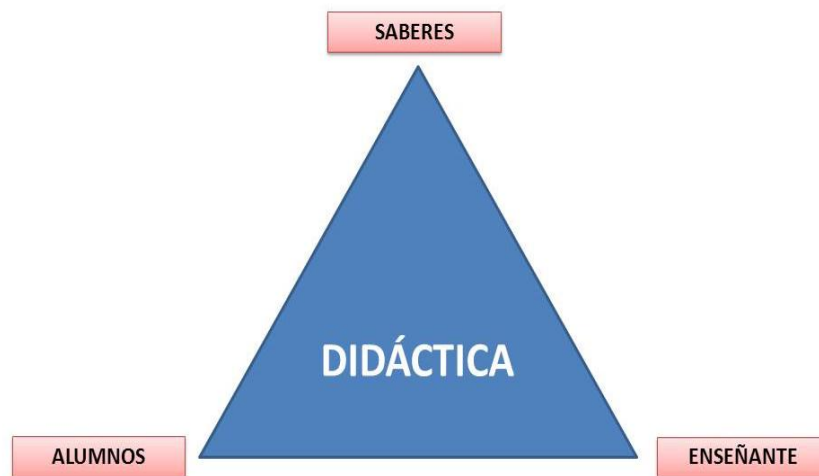
*“La Didáctica requiere un gran esfuerzo reflexivo-comprensivo y la elaboración de modelos teóricos-aplicados que posibiliten la mejor interpretación de la tarea del docente y de las expectativas e intereses de los estudiantes.”<sup>16</sup>*, por lo cual la didáctica es un factor fundamental en el proceso formativo, en este caso con la utilización de las tecnologías se propicia un ambiente reflexivo e interactivo ya que los estudiantes son fundamentales en los procesos de enseñanza. La didáctica va orientada a las maneras de enseñar y cómo enseñar, es allí donde la labor del docente se vuelve primordial en la implementación del diseño de ambiente de aprendizaje.

---

<sup>16</sup> <http://www.mailxmail.com/curso-didactica-disciplina-pedagogia-aplicada/didactica-pedagogia-definicion-conceptos>

Es importante reconocer los actores que juegan alrededor de la didáctica según *Halté y Martinand*, quien afirma que existen tres actores que son importantes para su comprensión, estos son: los saberes, los alumnos y el enseñante (docente) dichos componentes se exponen a continuación:

*“Triángulo didáctico el cual representa el sistema que une el saber, el alumno y al maestro.*



*Figura 2*

*En este triángulo, no solo hay que considerar los vértices, ya que cada uno de ellos corresponde a un dominio de investigación que no es didáctico, en sentido estricto, aunque la didáctica no pueda ignorarlos. Los vértices representan otros tantos dominios conexos y herramientas de análisis: la estructura conceptual y la epistemología del dominio (polo “saberes”), las diversas psicologías del aprendizaje (polo “Alumnos”, los modelos de enseñanza y la psicología (polo “enseñante”).<sup>17</sup>*

La didáctica se vuelve necesaria en las aulas de clase en tanto posibilita dinamizar las temáticas diseñadas por el docente, propicia interacción y habitúa el ambiente de aprendizaje para que la metodología utilizada sea adecuada para la formación.

La Didáctica *“Estudia muy en particular las situaciones de enseñanza y de formación, la significación de las tareas y actividades propuestas a los sujetos en*

<sup>17</sup> Astolfi, J.P. Conceptos clave en la didáctica de las disciplinas. Pág. 77-78

*formación*<sup>18</sup>. Sirve así de soporte al docente en el perfeccionamiento profesional de las metodologías dentro del aula, por lo cual se hace relevante la estructuración de metodologías que permitan el desarrollo de las temáticas acordes con las necesidades de la población. Por lo anterior, es importante que el docente tenga clara la metodología a aplicar mediante del desarrollo de la propuesta, ésta será la que activará las clases permitiendo una mayor interacción de los estudiantes con la temática, además de que permitirá la inclusión de las TIC como herramientas de trabajo.

## **TIC (TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN).**

Es claro entender que las TIC son los elementos y las técnicas usadas en el tratamiento y la transmisión de la información, destacando la lectura, la escritura, la informática, la internet, las telecomunicaciones, y en general todas las tecnologías que han permitido la transmisión de información y saberes a través de la evolución de la comunicación humana.

Las TIC no sólo se reducen a un sistema marcado por la informática y las telecomunicaciones, si bien desde la oralidad y la imprenta se distinguieron nuevas formas de comunicación a partir de la creación de un mundo audiovisual enmarcado desde la escritura, en la actualidad los procesos de comunicación se enmarcan desde las tecnologías audiovisuales.

Sin embargo las TIC, al ser pensadas como tecnologías guiadas por el intercambio de información desde diversos métodos, en la actualidad son mediadas considerablemente desde un enfoque tecnológico y comunicativo conllevando a que hoy en día sean consideradas las herramientas más difundidas y utilizadas en todos los estratos sociales. Los millones de usuarios de celulares, reproductores Mp3, DVD, entre otros equipos tecnológicos, constituyen la prueba de una realidad mediada por recursos informáticos y audiovisuales.

---

<sup>18</sup> VERGNAUD, G. (1983). Recherches en éducation et socialisation de l'enfant (informe carraz). París: La documentation franÇaise, pg: 85-86

*“Tradicionalmente, la educación ha sido considerada una prioridad de las políticas culturales, de bienestar social y de equidad. De la mano de las TIC, en la Sociedad de la Información la educación y la formación se convierte además en una prioridad estratégica para las políticas de desarrollo, con todo lo que ello comporta.*

*Pero lo que nos interesa subrayar ahora es que la centralidad creciente de la educación y la formación en la Sociedad de la Información ha estado acompañada de un protagonismo igualmente creciente de las TIC en los procesos educativos y formativos”<sup>19</sup>.*

Por eso hoy en día surgen propuestas para las formas de enseñar. Las tecnologías se han permitido nuevas estrategias metodológicas que permiten direccionar la educación a través de la comunicación y las facilidades que brinda la tecnología.

El avance de las tecnologías de la información y la comunicación ha tenido un impacto en los sectores de la educación modificando las interacciones educativas en la relación entre docente y alumno. Estas tecnologías implican nuevos modelos y metodologías para su implantación en el salón de clase, recrean a través de las TIC todos los espacios para la interacción y reinventan el tipo de actividades por medio de los recursos. *“(...) la capacidad mediadora de las TIC como instrumentos psicológicos es una potencialidad que, como tal, se hace o no efectiva, y se hace efectiva en mayor o menor medida, en las prácticas educativas que tienen lugar en las aulas en función de los usos que los participantes hacen de ellas”<sup>20</sup>*

Ahora bien, la integración curricular de las tecnologías de la información implica el uso de éstas para lograr un propósito en el aprender de un concepto, en el caso del PPM, integrar los ambientes de aprendizajes con las herramientas tecnológicas para el dinamismo de las clases, lo cual genera un proceso en una disciplina curricular específica. Se trata de valorar las posibilidades didácticas de las TIC en relación con objetivos y fines educativos. Al integrar curricularmente las TIC ponemos énfasis en el aprender y en el apoyo que éstas prestan en dicho

---

<sup>19</sup> COLL, Cesar, MONEREO Carles. Psicología de la Educación Virtual .Cap. 3. Pag 76

<sup>20</sup> COLL, Cesar, MONEREO Carles. Psicología de la Educación Virtual .Cap. 3. Pag 85

aprender. Es necesario no perder de vista que el centro es el aprender y no las TIC. Esta integración implica e incluye necesariamente el uso curricular de las TIC para la transformación cultural en las aulas de clase. La importancia del manejo temático a través de estas herramientas permitirá que las diversas culturas sufran transformaciones educativas a través de temáticas que los estudiantes practicarán con el uso de estas herramientas (noticiero educativo), dando a conocer problemáticas de su entorno educativo.

La integración curricular de las TIC implica: utilizar las tecnologías en el aula para apoyar las clases; usar las tecnologías para planificar estrategias facilitando la construcción del aprendizaje; y usar las tecnologías para aprender el contenido de una disciplina.

Las TIC han llegado a ser uno de los pilares básicos de la sociedad, de esta forma, hoy debe proporcionarse al ciudadano una educación que tenga en cuenta esta realidad puesto que existe una preocupación por modificar las enseñanzas en todos los niveles educativos para conseguir la correcta comprensión de los conceptos básicos de la informática y de las comunicaciones, con la intención de alcanzar la destreza suficiente para usar las TIC en la educación.

## **Internet**

En la sociedad actual una de las herramientas que propició la revolución tecnológica es la internet, ésta cuenta con un desarrollo a gran escala puesto que posee una gran fluidez en la transmisión de la información la cual está a disposición de cualquier persona.

*“Podemos definir a Internet como una "red de redes", es decir, una red que no sólo interconecta computadoras, sino que interconecta redes de computadoras entre sí.*

*Una red de computadoras es un conjunto de máquinas que se comunican a través de algún medio (cable coaxial, fibra óptica, radiofrecuencia, líneas telefónicas, etc.) con el objeto de compartir recursos.*

*De esta manera, Internet sirve de enlace entre redes más pequeñas y permite ampliar su cobertura al hacerlas parte de una "red global". Esta red global tiene la característica de que utiliza un lenguaje común que garantiza la intercomunicación de los diferentes participantes; este lenguaje común o protocolo (un protocolo es el lenguaje que utilizan las computadoras al compartir recursos) se conoce como TCP/IP.<sup>21</sup>*

La tecnología como recurso educativo produce enriquecimiento en el desarrollo del aprendizaje a través de la comunicación a distancia y las facilidades que brinda por el fácil acceso a la información. *"Internet significa computadoras conectadas localmente a una inmensa red de distribución de información. Desde mi casa o lugar de trabajo todas las distancias son abolidas y cualquiera de nosotros es "libre" de conectarse con millones de personas en todo el mundo."<sup>22</sup>*

Paralelamente, Alejandro Piscitelli en su libro *Cibeculturas* afirma que la Web es la cara grafica de la internet donde se refugia el texto dando nuevas formas de expresión por medio de textos, imágenes, colores y sonidos unidos a distancia; propiciando nuevas formas de enseñar, aprender, oír, comprar y entretener.

*"...También es conocida como la World Wide Web (www, prefijo bastante conocido por los que la navegan, ya que las direcciones o URLs por lo general comienzan utilizándolo), y su estructura actual data de la década de los 90`. Con su aparición, la revolución de la información terminó definitivamente por despegar a escala masiva. Son millones las personas, las cuales por medio de un módem y hoy en día, por medio de la banda ancha, acceden a millones de páginas, que contienen información de la más diversa índole. Existen páginas de carácter personal, educativas, y por supuesto orientadas a los negocios; de hecho, toda empresa lo suficientemente teologizada cuenta con una página en Internet".<sup>23</sup>*

La memorización será manejada en menor medida en las aulas de clase pues su conocimiento por medio de la internet podrá ser actualizado constantemente y por

<sup>21</sup> Computación Aplicada al Desarrollo SA de CV. Adelfa 213-A, Villa de las Flores, León Guanajuato: Que es Internet. [En línea] Disponible en: [http://www.cad.com.mx/que\\_es\\_internet.htm](http://www.cad.com.mx/que_es_internet.htm) [Fecha de consulta: 30/09/2011]

<sup>22</sup> PISCITELLI, A. Cibeculturas 2.0. En la era de las maquinas inteligentes. Cap. 08 La Web: un nuevo soporte para el conocimiento. 2. El universo multimediático de la Web. 2002. pág.155

<sup>23</sup> Que es Internet. [En línea] Disponible en: <http://www.misrespuestas.com/que-es-el-internet.html> [Fecha de consulta: 30/09/2011]

ende será un complemento educativo valioso ya que en la internet la información es incontable y los datos se pueden encontrar con facilidad; siendo pertinente para su uso en las clases. El concepto fundamental a manejar es la interacción puesto que por medio de ésta es posible transmitir la información como texto, imágenes, video y audio.

## **Televisión**

Los escenarios educativos cada vez son más diversos y complejos, los actores de estos procesos son más cambiantes, al igual que los medios donde se efectúan. Entender que el factor mediático es un determinante en la ética, la democracia, la ciudadanía, es una invitación a la evaluación de contenidos, formatos y objetivos propios de los medios de comunicación, en este caso, de la televisión.

La televisión vista desde la actividad de los canales privados de mayor difusión en nuestro país no es tomada en cuenta. Es una preocupación de la educación y las carreras emergentes desde la comunicación educativa hacer frente a esta problemática que, planteada dentro de las características contextuales, exige regulación, puntos críticos de análisis y propuestas contingentes que den pie a la utilización de la televisión en las aulas, que en términos morales es un compromiso que desde la ética de los medios debe asumirse con práctica cooperativa.

Sin embargo, es necesario entender que existe una educación desde el entretenimiento y la reflexión en el quehacer del bienestar de la sociedad que hace alusión a la comprensión del escenario audiovisual y lúdico de la televisión que son dejados de lado y que no están siendo aprovechados desde el ámbito educativo y cultural que implica este medio.

La televisión ofrece un escenario plural para la formación de los sujetos en los procesos de enseñanza aprendizaje, la imagen en movimiento, el sonido. Los formatos perfeccionados son una propuesta en el escenario educativo

aprovechada por la sociedad actual dentro de la posibilidad de reinventarla y utilizarla en los ambientes educativos de aprendizaje.

40

En el área educativa la utilización de los medios gráficos y audiovisuales es cada vez mayor; sin embargo, dichos medios son empleados frecuentemente como soporte de la enseñanza verbal y no como un elemento integrado al proceso de educación, donde deben propiciar enriquecimiento del ambiente pedagógico y favorecer el aprendizaje.

La televisión ha sido pensada desde sus inicios como un ente influyente en las distintas representaciones de la realidad, un aparato que construye, que modifica y que a través de los años se ha postulado como uno de los centros de atención en la cultura de masas. Es así como Omar Rincón se refiere a la televisión como un dispositivo que necesariamente debe ser comprendido desde su acción social y desde su potencial comunicativo, para poder hacer de ella un dispositivo más cercano a nuestros deseos y a nuestros intereses sociales y culturales, en este caso, en la implementación del PPM, las percepciones y las subjetividades provenientes de los educandos se vuelven un factor determinante en el desarrollo de la propuesta a partir del diagnóstico arrojado inicialmente, *“Comprender la televisión significa entendernos como sociedad, mirarnos como ciudadanos, pensarnos como audiencia.*

Si reconocemos cierto orden y reglas que rigen la puesta del mensaje televisivo, heredados de los lenguajes ya mencionados y adaptados a su condición de producción, estamos en presencia de ciertas gramáticas y sintaxis que constituyen el lenguaje. Para poder comprender entonces cómo funcionan los programas, debemos conocer cómo se articulan y es lo que precisamente dentro de la didáctica en la creación del ambiente de aprendizaje incluye las experiencias educativas, el aprovechamiento de los medios como factor de enseñanza y las TIC en la forma en cómo se involucran dentro de las aulas de clase para



contribuir con una manera diferente de recrear las dinámicas educativas en los colegios.

41

Esta propuesta es un vehículo que puesta frente a los propios ojos del televidente va invadiendo los modos de percepción, apropiación, producción y circulación de saberes, conocimientos, juicios, actitudes, pensamientos; pero que también, y sobre todo, transforma los usos sociales de lo percibido, apropiado y producido por las audiencias.

## PROPUESTA METODOLÓGICA DEL PROYECTO

42

Las transformaciones culturales y las tecnologías han causado un gran impacto en la educación. Las impresiones y los textos sirven de herramientas para el aprendizaje, sin embargo la implementación de las tecnologías en el aula han permitido una nueva forma de enseñar causando repercusión en el método de aprendizaje de los estudiantes, lo cual genera una nueva metodología de enseñanza.

A partir del constructivismo se plantea un ambiente de aprendizaje que sostiene múltiples visiones e interpretaciones a partir de la realidad, construcción de conocimiento y diferentes actividades que ayudan a retroalimentar conocimientos, propiciando con ello nuevos espacios de innovación y afianzando conocimientos a través del aprendizaje colaborativo junto con los aspectos creativos de los estudiantes. Esto permite aprender, al mismo tiempo que se divierten. Además, permite que el profesor como guía le otorgue al estudiante libertad para que explore en el ambiente tecnológico sin dejar a un lado su presencia, la cual es necesaria durante el desarrollo del ambiente de aprendizaje.

El PPM propone incorporar los contenidos comunicativos y tecnológicos en la metodología a aplicar por el docente, mediante cada una de las fases se permitirá avanzar en los objetivos del proyecto.



Figura 3

En primer lugar, la fase diagnóstica se caracteriza por el estudio de la población, observación y descripción de los aspectos más importantes del objeto de estudio en el que inicialmente se analiza con profundidad la realidad educativa, las problemáticas actuales y el contexto en el que se producen. En segundo lugar encontramos la fase de diseño: se empieza con el diseño metodológico con el cual el docente podrá brindar elementos teóricos y prácticos que permitirán a los estudiantes indagar acerca de las temáticas curriculares planteadas desde la utilización de las TIC Televisión e Internet, con el fin de utilizarla como herramienta didáctica de formación. Todo mediado bajo la teoría de la pedagogía constructivista la cual instaura un aprendizaje activo que permita transformar los salones en aulas de clase, en espacios y escenarios interactivos.

Finalmente la fase práctica, diseñada para el desarrollo final de las planeaciones dando como horizonte el mejoramiento de los procesos educativos de los estudiantes expuestos en la fase de diseño. El docente encargado del área (Sistemas y Emprendimiento) procede a la implementación de estos fundamentos

en la creación de los productos audiovisuales los cuales tendrán como estructura principal el uso de las TIC en el aula (Televisión e Internet).

44

Cada una de estas fases permite que la propuesta sea estructurada, concreta y a la vez permita el desarrollo del objetivo principal en la creación de un ambiente de aprendizaje para el docente, mediante la implementación de las TIC en los estudiantes de grado 9° del Colegio Diocesano Monseñor Baltasar Álvarez Restrepo en donde se busca que los estudiantes posean la capacidad de crear, compartir y dominar el conocimiento.

Para el desarrollo de la propuesta se proponen contenidos divididos para los períodos académicos del Colegio.

El desarrollo de este proyecto “Creación de un ambiente de aprendizaje para la implementación de las TIC (televisión e Internet) en el aula” se fundamenta en tres fases, éstas son:

- Diagnóstica
- Diseño
- Práctica

Cada fase se explica a continuación:

# FASES DE LA METODOLOGÍA

45

En esta fase el docente realiza el estudio de la población, la caracterización y descripción de los aspectos más importantes del grupo focal, teniendo en cuenta aspectos de la realidad educativa, las problemáticas actuales y el contexto en el que se producen.

Diagnóstica

En esta fase se da inicio al estudio de los resultados de la Fase diagnóstica, es aquí donde el docente comienza con la estructuración temática en relación con los resultados obtenidos, el plan de estudios de la asignatura previamente diseñado para la clases y los contenidos propuestos para el diseño del ambiente de aprendizaje.

Diseño

Práctica

Conclusiones

En esta fase el docente encargado del área (Sistemas y Emprendimiento) procede a la implementación de estos elementos en la creación de los productos audiovisuales (noticiero escolar, opcional) los cuales tendrán como finalidad incluir problemáticas sociales, culturales y ambientales del plantel educativo, lo anterior desarrollado con herramientas TIC (Televisión e Internet)

## CONTENIDOS PROPUESTOS PARA LA APLICACIÓN DEL AMBIENTE DE APRENDIZAJE

46

Para el desarrollo de la propuesta se realizarán 5 bloques comprendidos para los periodos académicos. Cada bloque contiene temáticas alusivas a un tema general con sus respectivas actividades.

### BLOQUE 1

#### **La comunicación:**

- Qué es la comunicación.
- Procesos comunicativos.
- Formas de comunicación: oral, escrita y a través de medios masivos de comunicación.

#### **Las TIC:**

- Qué son las TIC.
- Introducción a las TIC.
- Las TIC en la historia.
- Generalidades (Prensa, Radio, TV e Internet)
- La evolución de las TIC.
- Sociedad de la información y las TIC.
- Las TIC en la actualidad.

#### **Equipos electrónicos:**

- Videocámara.
- Cámara Digital.
- Computador.
- Celulares (que posean videocámara).

## BLOQUE 2

### Televisión:

- Qué es la Televisión.
- Introducción a la Televisión.
- La Televisión en la historia.
- La evolución de la Televisión en los años.
- Las Televisión en la actualidad.

## BLOQUE 3

### Internet:

- Historia
- Introducción al Internet.
- Conceptos básicos.
- Navegación.
- Evolución del internet a través de los años (Web 2.0).
- La Internet en la actualidad.

## BLOQUE 4

### Utilización de los equipos electrónicos:

- Conceptos básicos de cámara.
- Manejo de planos.
- Sonido.

## Propuesta Didáctica para la Metodología

### BLOQUE 1

48

#### La Comunicación

TEMA	ACTIVIDAD	ORDEN DE LA METODOLOGÍA
<b>DEFINICIÓN DE COMUNICACIÓN</b>	Consiste en la realización de un texto corto (1 cuartilla) en donde se describan los medios tecnológicos y comunicativos que utilicen y que conozcan, además deben argumentar el uso que les dan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Definiciones del contenido planeado para la clase por medio de un mapa conceptual expuesto por el docente en el tablero.</li> <li>Ejemplificación de medios y métodos comunicativos por medio de la proyección de imágenes en el televisor o video proyector.</li> <li>Actividad Texto argumentativo (revisión en la próxima).</li> </ul>
<b>PROCESOS COMUNICATIVOS.</b>	Realizar una dinámica interactiva denominada Vaso Teléfono en la cual intercambien información textual de los procesos comunicativos para lograr interrelación entre los estudiantes y posterior a esto recolecten apuntes de los aspectos más importantes, la actividad consiste en conformar parejas y a cada una se le asignan 2 textos para su lectura y comunicación por medio de los vasos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sustentación del texto descriptivo realizado en la clase anterior por cada uno de los estudiantes.</li> <li>Exposición de esquemas sobre los procesos comunicativos.</li> <li>Ejemplificación y conversatorio sobre procesos comunicativos.</li> <li>Ejercicio en clase: Vaso Teléfono</li> </ul>
<b>COMUNICACIÓN</b>	Proyección de un video en donde se especifique la evolución de la comunicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Proyección de un video sobre comunicación oral y escrita.</li> <li>Comentarios e intervenciones de</li> </ul>



<b>ORAL Y ESCRITA.</b>	oral y escrita, seguidamente conformados en grupos realizan intervenciones e intercambio de conocimientos para sacar una conclusión general del tema tratado.	los estudiantes con relación al video. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Intercambio de conocimientos de los estudiantes con los del docente.</li> </ul>
<b>COMUNICACIÓN A TRAVÉS DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN.</b>	Los estudiantes divididos en grupos cada uno dramatiza un medio de comunicación en los cuales se interprete el dinamismo y la funcionalidad que cada medio poseen.(TV, radio, teléfono, prensa, entre otros)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción por parte del docente sobre la historia breve de los medios de comunicación.</li> <li>• Actividad grupal.</li> <li>• Dramatización de los medios de comunicación.</li> </ul>

**Las TIC:**

<b>TEMA</b>	<b>ACTIVIDAD</b>	<b>ORDEN DE LA METODOLOGÍA</b>
<b>DEFINICIÓN E INTRODUCCIÓN A LAS TIC.</b>	Historia y aprendizaje: divididos en grupos de estudiantes escogen y personifican un personaje con el rol histórico que tuvo en la sociedad y la utilización de las TIC en ese momento de la historia.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Discusión grupal sobre el término de las TIC.</li> <li>• Que son las TIC (Mapa conceptual)</li> <li>• Ejercicio en clase: Historia y Aprendizaje</li> </ul>
<b>LAS TIC EN EL FUTURO Y SU EVOLUCIÓN.</b>	Evolución de las TIC 2050: los estudiantes se encargaran de mirar y crear como serán las TIC n el año 2050 a través de dibujos y su respectiva argumentación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Origen de las TIC (mapa conceptual digital)</li> <li>• Ejercicio en clase</li> </ul>

<p><b>GENERALIDADES (PRENSA, RADIO, TV E INTERNET),</b></p>	<p>Presentación de una película: “ Yo Robot ” inteligencia artificial</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evolución de las TIC por medio de un mapa conceptual proyectado.</li> <li>• Ejercicio en clase</li> </ul>
<p><b>SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN Y LAS TIC.</b></p>	<p>Sociedad de la Información: cada estudiante se encarga de llevar un artefacto tecnológico el cual permita la diferenciación de usos entre cada uno de ellos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflexiones sobre la película</li> <li>• Evolución de las TIC por medio de un mapa conceptual digital.</li> <li>• Ejercicio en clase: Sociedad de la información</li> </ul>

**Equipos Electrónicos:**

TEMA	ACTIVIDAD	ORDEN DE LA METODOLOGIA
<p><b>VIDEOCÁMARA Y CAMARA DIGITAL</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Por grupos de trabajo interactúan con la herramienta tecnológica, grabando distintos escenarios del colegio, narrando sobre lo que graban y exponiendo la experiencia dentro del campus educativo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exposición de cámaras y sus funcionalidades.</li> <li>• Exposición de cámara profesional e introducción a algunos planos de grabación.</li> <li>• Actividad dentro de la institución en donde intervengan los estudiantes en las distintas problemáticas educativas.</li> <li>• Socialización final del producto obtenido y recomendaciones a los estudiantes.</li> </ul>

<b>COMPUTADOR.</b>		
<b>CELULARES.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (VIDEO AFICIONADO) En grupos de trabajo, cada grupo selecciona un celular sin importar la gama y posteriormente graban un video aficionado de alguna situación o problemática dentro de la institución.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Importancia de un dispositivo de telefonía celular en cualquier situación, riña, problemática social o eventualidad.</li> <li>• Actividad institucional a través de un acto cultural o deportivo dentro de la institución.</li> <li>• Socialización final, conclusiones y recomendaciones.</li> </ul>

### ACTIVIDADES BLOQUE 1

Si bien la educomunicación posee una relación recíproca entre la educación y comunicación, ambos conceptos proponen una dinámica colectiva donde la interacción es el factor fundamental en su práctica, es por ello que las formas de aprender están en permanente construcción puesto que a medida en que la sociedad se transforma, se presentan nuevas formas de ver, percibir y relacionarse con los individuos en donde se construye las formas de interacción con el mundo.

Dentro de las temáticas empleadas en la construcción del bloque 1 la comunicación, la educación y las TIC, son los tres temas centrales en la elaboración de la propuesta. Dichas temáticas van relacionadas directamente con las distintas habilidades propuestas por Vygotsky, las cuales se relacionan con las habilidades psicológicas, se manifiestan en el ámbito social y se desarrollan individualmente por el sujeto, convirtiéndose progresivamente en habilidades propias del individuo; obedece a aspectos como: la atención, la memoria y el desarrollo de conceptos del ser humano, así mismo deben responder a las

habilidades ejercidas por el individuo dentro del entorno educativo; seguidamente, las herramientas psicológicas son las que median nuestra forma de pensar, sentimientos y conductas; las habilidades interpsicológicas son sociales; y las intrapsicológicas personales.

En este orden de ideas dichas habilidades y herramientas permiten constituir y relacionar: primero, los conocimientos de los estudiantes, adquiridos desde la niñez; las habilidades comunicativas y los conocimientos derivados desde la infancia; y las características instrumentales, propias de los estudiantes por ser sujetos provenientes de una cultura netamente digital.

Se puede entender, entonces, que el ser humano es un ser interactivo por naturaleza y las necesidades de los sujetos se atienden en el campo educativo formando una nueva percepción en su entorno desde el contexto donde se relaciona, la forma como aprende y las herramientas y métodos que utiliza para su aprendizaje.

## BLOQUE 2

### Televisión:

TEMA	ACTIVIDAD	DISEÑO METODOLÓGICO
<b>QUE ES LA TELEVISIÓN</b>	<b>Taller en grupos:</b> Realización de una lectura para el desarrollo de un taller con sustentación en la próxima clase.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Definición.</li> <li>Descripción de la televisión</li> <li>Ventajas y Desventajas.</li> <li>Actividad grupal.</li> </ul>
<b>INTRODUCCIÓN A LA TELEVISIÓN.</b>	<p><b>FORMATO TELEVISIVO:</b> por medio de grupos realizar una escena televisiva en diversos formatos (telenovela, noticias, farándula, deportes, comercial, entre otros.)</p> <p>Realizar un esquema acerca de los planos manejados acerca del</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sustentación del taller de la clase anterior.</li> <li>Formatos de televisión empleados en la pantalla Colombiana.</li> <li>Selección de un formato y exposición a través de un</li> </ul>

	formato escogido y su desarrollo.	dramatizado. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Esquema sobre planos empleados dentro del formato seleccionado.</li> </ul>
<b>LA TELEVISIÓN EN LA HISTORIA.</b>	Texto sobre la historia de la Tv en Colombia y en el mundo, impactos generados sobre la sociedad de masas, seguido de una lectura para enfatizar a profundidad la importancia de la Tv dentro de la educación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Intervención del docente en la definición del aspecto histórico (solvencia de dudas).</li> <li>• Apuntes en clase “dictado –lectura de orígenes de la TV”.</li> <li>• Dinámica</li> <li>• Tarea a investigar conceptos: “la TV en la actualidad”</li> </ul>
<b>LA EVOLUCIÓN DE LA TELEVISIÓN A TRAVÉS DE LOS AÑOS.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prototipos empleados en los continentes que adoptaron la TV durante los primeros años después de su origen.</li> <li>• Mapa conceptual sobre: (TV Americana, TV en la cultura occidental, la TV en la cultura oriental, influencia e impacto de las distintas culturas en la TV Latinoamericana)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sustentación de la construcción de los conceptos de TV.</li> <li>• Explicación de la tecnología empleada en la época.</li> <li>• Suministros de la TV Colombiana para adaptar un sistema de Televisión en las principales ciudades.</li> <li>• Mapa Conceptual.</li> <li>• Análisis grupal y sustentación.</li> </ul>
<b>LA TELEVISIÓN EN LA ACTUALIDAD</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• desarrollar la clase a partir de un esquema en donde se caracterice la TV en la actualidad, para que los estudiantes adquieran conocimiento acerca de los formatos televisivos.</li> <li>• realizar un texto en donde se ejemplifique cómo un estudiante ve la televisión en la actualidad, cómo se la imagina y en donde redacten con creatividad el concepto de la televisión vista desde cada una de sus miradas.</li> </ul>	<b>ORDEN DE LA METODOLOGÍA:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuadro sinóptico.</li> <li>• Esquemas.</li> <li>• La TV en la actualidad</li> <li>• Participación.</li> <li>• Lectura del texto creativo y sustentación del mismo.</li> </ul>

## ACTIVIDADES BLOQUE 2

54

Las actividades empleadas en el bloque 2 son características dentro del constructivismo propuesto por Vygotsky y específicamente hacen alusión a la mediación, la cual apunta directamente a las características socioculturales del individuo, fundamentales en el desarrollo de la propuesta en el bloque 2 de las planeaciones. La Mediación se caracteriza por la importancia del desarrollo de habilidades a través de lo empírico, específicamente, hablando de las mediaciones culturales que contribuyen al reconocimiento social del sujeto dentro de la institución. El ser pensado dentro de las actividades del bloque 2 corresponde a la construcción y desenvolvimiento del sujeto dentro de la sociedad. Comprender los comportamientos tanto de los estudiantes de las distintas complejidades que se presentan dentro de la institución es un determinante importante en la construcción de sujeto social.

La mediación apunta a características culturales, históricas y generacionales de donde se derivan los comportamientos del sujeto, es decir, a partir de la creación de cultura es en donde nos desarrollamos como sujetos íntegros lo que permite adquirir conocimiento. Los estudiantes como creadores y generadores de cultura emprenderán una labor en el desarrollo de la propuesta con el fin de incluir problemáticas culturales y educativas dentro de la institución educativa, que no han sido contempladas.

Finalmente, es importante destacar los conocimientos que adquieren los sujetos a partir de la interacción social la cual se vuelve un ente fundamental para el desarrollo de conocimiento. Vygotsky enfatiza en su discurso cinco elementos muy importantes que caracterizan el proceso en la construcción de conocimiento y en el papel fundamental que adquiere el ser humano desde lo contextual. En este caso, es necesario identificarlas dentro del Proyecto Pedagógico Mediatizado para conocer las habilidades de los estudiantes y su forma de interactuar con los

demás desde la relación con su entorno, la comunidad, la escuela, la familia, estudiante y profesor, quienes aportan utilidad significativa y reflejan importancia en el desarrollo de sociedad interactiva.

### BLOQUE 3

#### Internet:

TEMA	ACTIVIDAD	ORDEN DE LA METODOLOGÍA
<p><b>Definición e Historia</b></p>	<p><b>Discusión sobre el término Internet:</b> consta de la formación de varios grupos de estudio en el aula de clase los cuales discutirán y formarán una definición grupal acerca de los conocimientos previos que poseen sobre la internet, la leerán al resto de sus compañeros y posteriormente se la entregan al profesor.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Discusión en grupos sobre la definición del término internet.</li> <li>• Reproducción de diapositivas sobre la evolución que ha tendido el internet por parte del docente.</li> </ul>
<p><b>Introducción al Internet</b></p> <p><b>Conceptos básicos:</b> (Spyware, buscadores, TCP/IP, Link, numero IP, Cookie, el DNS, Streaming, telefonía Por Internet, Correo Electrónico, "Plug Ins" POP, SMPT y MIME, Flash, FTP, Comercio Electrónico Word Wide Web</p>	<p><b>Taller en grupos:</b> realización de unas preguntas de carácter argumentativo para la recopilación de opiniones y retroalimentación de conceptos sobre lo visto en clase. (revisión en la próxima clase)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación de un video sobre la creación del Internet y sus cambios a través del paso del tiempo.</li> <li>• Presentación de conceptos básicos de internet por medio de diapositivas.</li> <li>• Taller sobre adquisición de conocimientos en grupos de trabajo.</li> </ul>

<p>(WWW), SPAM y HTML)</p>		
<p><b>Navegación por Internet</b>  <b>(El correo electrónico, como usar los navegadores, Transferencia de ficheros (ftp), La comunicación en vivo y Aprender por internet)</b></p>	<p><b>Sustentación del taller de la clase anterior:</b> actividad de sustentación de las preguntas de la clase anterior, cada estudiante irá leyendo las respuestas de su grupo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sustentación del taller de la clase anterior</li> <li>• Desarrollo de un mapa conceptual sobre conceptos de navegación en el tablero por parte del docente.</li> </ul>
<p><b>Evolución del internet a través de los años (Web 2.0)</b></p>	<p><b>Lectura de textos y exposición:</b> consta de la formación de varios grupos de estudio en el aula de clase los cuales leerán un texto dado por el docente para su estudio, asimismo a medida que leen prepararán una exposición de mínimo 10 minutos para presentarla la próxima clase, deberán usar una ayuda audiovisual (a cada grupo se le dará un texto diferente)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lectura de textos en grupos sobre la web 1.0, web 2.0 y la Web 3.0</li> <li>• Preparación de Exposiciones.</li> </ul>
	<p><b>Participación en el blog de la materia:</b> de acuerdo a las temáticas vistas en clase, este blog estará abierto para realizar consultas y descargar material utilizado en clase,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exposiciones.</li> </ul>



<p><b>TIC en la actualidad.</b></p>	<p>además los estudiantes deberán realizar comentarios sobre las temáticas y contestar preguntas propuestas por el docente en este medio.</p> <p><b>Correo electrónico:</b> los estudiantes realizarán una presentación Power point sobre un tema específico (min. 5 diapositivas) y enviarla al correo electrónico del profesor.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conversatorio sobre el tema y aclaración de dudas.</li> <li>• Blog y correo electrónico.</li> </ul>
<p><b>La Internet en la actualidad.</b></p>	<p><b>Audio:</b> el docente formará grupos de trabajo, observando que mínimo un estudiante por cada grupo posea un celular donde se pueda reproducir un audio; el audio tiene como contenido temas sobre el internet y los estudiantes deberán realizar un mapa conceptual sobre lo escuchado y entregarlo al profesor.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Audio</li> </ul>

Las actividades incluidas dentro de este bloque obedecen al desarrollo cognitivo sobre medios tecnológicos para incluir en la didáctica interactiva de las clases, por lo tanto los elementos planteados de la propuesta apuntan al desarrollo de una metodología constructivista desde Vigostky, sobresaliendo en esta didáctica la interacción desde el medio y desde las personas que se desenvuelven en él, en este caso, las actividades en el aula de clase que conlleven a la interacción entre los sujetos. Es decir, con la implementación de estas actividades se permite que

los estudiantes hagan uso de su autonomía en los distintos escenarios de su aprendizaje.

58

Consecuentemente, los estudiantes construirán su propio aprendizaje desde los 5 aspectos que propone Vygotsky por medio de la realización de los ejercicios desde las acciones dependientes de sus conocimientos. En este tipo de actividades las funciones mentales dependientes de las actitudes provenientes desde la genética y los conocimientos adquiridos de los sujetos se evidencian el fortalecimiento de las habilidades puesto que poseen un papel de mediadoras en el proceso interactivo entre los estudiantes.

#### BLOQUE 4

##### Utilización de los equipos electrónicos:

TEMA	ACTIVIDAD
<b>Conceptos básicos de cámara.</b>	Por grupos de trabajo los estudiantes interactuarán con la herramienta tecnológica, grabando distintos escenarios del colegio y narrando sobre lo que graban, además de exponer las experiencias dentro del campus educativo.
<b>Manejo de planos.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•FORMATO TELEVISIVO: el docente formará grupos de trabajo los cuales se encargan de definir el guion de un formato televisivo para su posterior realización, los estudiantes deberán realizar un esquema acerca de los planos manejados acerca del formato escogido y su desarrollo.</li> <li>• EXPOSICIÓN: cada grupo de trabajo se encargará de salir y exponer su producto audiovisual,</li> </ul>

	la experiencia vivida en el proceso de aprendizaje.
<b>Sonido.</b>	Audio: el docente formará grupos de trabajo, observando que mínimo un estudiante por cada grupo posea un celular donde se pueda reproducir un audio; el audio tiene como contenido temas alusivos al manejo de cámara y características de realización de productos audiovisuales, los estudiantes deberán realizar un video exponiendo creativamente el contenido del audio..




En este bloque las actividades concernientes al manejo de cámaras y características de grabación y de formatos evidencian la mediación y la zona de desarrollo próximo, puesto que la interacción con el medio es esencial para el desarrollo de productos audiovisuales. La comprensión individual de las características de cada elemento de grabación se hace necesaria para encontrar un punto de debate a medida en que los estudiantes hagan uso de su conocimiento complementando el de sus compañeros.

La zona de desarrollo próximo interviene en este tipo de actividades puesto que en el proceso escolar de los estudiantes se evidencia el fortalecimiento de aspectos cognitivos en relación con el entorno y con los sujetos, por lo tanto al exponerse a las problemáticas culturales, sociales del colegio interactuarán más con los demás actores que hacen parte de la institución educativa y, asimismo, con las herramientas tecnológicas que le brinda el medio. Por otra parte la mediación, otro de los cinco elementos que propone Vigotsky, se ve reflejado en el desarrollo de dichas habilidades, específicamente hablando de las mediaciones culturales las cuales contribuyen al reconocimiento de las herramientas que posibilitan la dinamización de los aprendizajes en el colegio, por lo cual se reconoce a los estudiantes como creadores y generadores de cultura. Ésta será desarrollada por la tecnología en relación con la propuesta, con el fin de incluir problemáticas

culturales y educativas dentro de la institución educativa que no han sido contempladas anteriormente.

### **Cronograma de Actividades:**

Relación de actividades a realizar en función del período escolar del año lectivo, durante la ejecución del proyecto. Particularmente, la tabla que a continuación se presenta para el desarrollo del ambiente de aprendizaje está basada en la metodología planteada para los cuatro períodos de formación académica que existen en el colegio.

<b>Tiempo</b>	<b>Periodo I</b>	<b>Periodo II</b>	<b>Periodo III</b>	<b>Periodo IV</b>
<b>Fases</b>				
<b>Diagnóstica</b>				
<b>Diseño</b>				
<b>Practica</b>				

## **ANÁLISIS METODOLÓGICO DEL MARCO TEÓRICO EN RELACIÓN CON LA PROPUESTA (CONCLUSIONES)**

61

La teoría del constructivismo se caracteriza por la construcción del conocimiento a través de las experiencias mediadas dentro del medio y el contexto; el medio en este caso juega un papel importante en el desarrollo de las actividades esperadas por el docente y las habilidades propias de los estudiantes, específicamente, de las mediaciones culturales y sociales, las cuales van a ser reflejadas en el desarrollo de la metodología por medio de las fases del proyecto (diagnóstica-diseño-práctica) y de la implementación de las TIC (televisión e Internet) en el aula durante las clases de sistemas y emprendimiento.

Elaborar metodológicamente un ambiente de aprendizaje permite identificar actitudes e intereses en donde se evalúan las competencias y las necesidades requeridas culturalmente, especificadas en la realización del material didáctico. Además con la estructuración de un diagnóstico se permite percibir con propiedad las dinámicas a fortalecer, por medio de la comprensión de la didáctica y el modelo pedagógico a fortificar, por lo cual se realiza una propuesta al docente que contenga en su metodología planeaciones sobre temas acordes con las temáticas del plan de estudios ya diseñado para el área y con las TIC (televisión e Internet), Estas dan cuenta de los objetivos planteados por el docente que corresponden a las necesidades educativas y a un modelo pedagógico específico.

En este caso, el constructivismo ofrece una forma de avanzar metodológicamente en la didáctica del docente empleando las tecnologías como medio para la elaboración de materiales educativos. Así, se propicia la interacción como componente principal de las actividades de construcción de conocimiento permeado por los saberes previos y por las acciones de interacción con nuevos aprendizajes. Consecuentemente con la implementación de las tecnologías en el aula se permite una coherencia de los procesos educativos, en el caso del

proyecto pedagógico mediatizado, se dinamizan las clases a través de propuestas acerca de temáticas a desarrollar en conjunto con el plan de estudios que el docente ha planteado. Estas guías permitirán entender las TIC (televisión e internet) como herramientas para facilitar el aprendizaje de las temáticas. Por otra parte servirán como elemento educativo de las diferentes problemáticas que los jóvenes afrontan en su contexto educativo, por lo que se propiciará un aprendizaje autónomo a nivel social y a nivel individual, entre un grupo de personas (interpsicológico) y luego dentro de sí mismo (intrapsicológico). Esto se ve reflejado en la atención voluntaria de cada sujeto a la necesidad de desarrollar competencias, como en la memoria lógica y en la formación de conceptos, puesto que todas las funciones superiores se originan con la relación actual entre los individuos.

La propuesta diseñada para la institución educativa Diocesano Monseñor Baltasar Álvarez Restrepo permite establecer un vínculo efectivo entre el uso de las TIC en la educación y la teoría constructivista como mediadora para el manejo de las tecnologías en el aula. Esto permite explorar las tecnologías de la información en la aportación de aspectos significativos para el proceso de aprendizaje, por medio de actividades que involucren el uso de las tecnologías y a su vez que desarrollen conocimientos construidos por la interacción de los mismos estudiantes con las herramientas didácticas, estableciendo así un enfoque con estilo constructivista en donde la utilización de las herramientas aporten una nueva forma de aprender, creando una construcción de su propio conocimiento en relación con el medio.

Los entornos de aprendizaje constructivistas permiten una relación entre contexto y contenido dependiente de la construcción del conocimiento de los estudiantes. Según Vigotsky se destacan cinco elementos fundamentales en el proceso de interacción de los individuos: las habilidades psicológicas que se manifiestan en el ámbito social y se desarrollan individualmente por el sujeto se convierten progresivamente en habilidades propias del individuo; obedeciendo a aspectos

como: la atención, la memoria y el desarrollo de conceptos del ser humano, en este caso, al desarrollo de los conceptos: Televisión e Internet.

El modelo pedagógico constructivista posibilita a las personas el contacto con múltiples representaciones de la realidad que muestran la complejidad del mundo real. La zona de desarrollo próximo, una de las más importantes y la más acorde a los objetivos del desarrollo de la metodología, se distingue por el fortalecimiento de los aspectos cognitivos, ya sea desde la interacción social con los demás o del sujeto con su entorno en los distintos escenarios (escuela, sociedad y familia). Para la elaboración de materiales didácticos audiovisuales referentes a sus realidades y las realidades sociales, la metodología a trabajar con los estudiantes generará conocimientos a través de la práctica constructiva del noticiero escolar.

El aprendizaje constructivista se enfatiza al construir conocimiento dentro de la reproducción del mismo; en la fase de práctica se elaboran contenidos especificados por el docente los cuales son abordados por los estudiantes, de acuerdo a las perspectivas ideológicas y psicológicas las cuales median nuestra forma de pensar, sentimientos, conductas, capacidades y manera de expresarnos. De lo anterior parte el abordaje temático por el estudiante de acuerdo a la selección de los formatos televisivos vistos durante las clases, además del estudiante puede desarrollar competencias en lenguaje televisivo y en el manejo de herramientas tecnológicas, direccionado por el constructivismo para que de esta forma se incentive la autonomía y la responsabilidad frente a los procesos de aprendizaje.

Los entornos de aprendizaje constructivista apoyan la construcción colaborativa del aprendizaje, a través de la problemática social, y es acorde a los requerimientos y a las necesidades del colegio teniendo en cuenta las nuevas formas de aprender.

En la actualidad la tecnología, y las metodologías empleadas en las instituciones educativas juegan un papel fundamental dentro de la formación integral del

individuo. En lo académico se exigen métodos de enseñanza que faciliten y que ayuden a dinamizar los procesos de aprendizaje de una manera interactiva los cuales posean innovación e invención en la didáctica de los colegios.

Una plataforma tecnológica y una adecuada metodología de aprendizaje se vuelven fundamentales para el desarrollo de las asignaturas relacionadas con la informática.

**MEDIACIÓN:** la cultura es el determinante primario del desarrollo individual. Los seres humanos somos los únicos que creamos cultura y es en ella donde nos desarrollamos, y a través de la cultura, los individuos adquieren el contenido de su pensamiento, el conocimiento; más aún, la cultura es la que nos proporciona los medios para adquirir el conocimiento utilizando con herramientas las TIC ya que estas ayudan al manejo de la temática a desarrollar.

**ZONA DE DESARROLLO PRÓXIMO:** Para Vygotsky la relación entre el desarrollo y el aprendizaje constituye antes que nada un problema teórico. Pero como en su teoría la educación no era en modo alguno ajena al desarrollo y que éste, ya que la relación entre la teoría tiene lugar en el medio sociocultural real, su análisis hace referencia directamente sobre la educación de tipo escolar, en el desarrollo del ambiente de aprendizaje específicamente incorporando las metodologías en las didácticas del docente la zona de desarrollo próximo va a tener lugar de referencia específicamente en las tres fases que comprende el proyecto. El valor de este concepto de zona de desarrollo próximo en la concepción teórica del estudiante en tanto que ser social convierte la natural del individuo, y su aplicación requiere ser profundizada y, de hecho en los instrumentos recolectados del diagnóstico basado en esta noción. Se trata de obtener, gracias al diagnóstico del proceso de desarrollo las capacidades de los niños, por lo tanto la utilización de herramientas metodológicas transformarán las aulas de clases a través del desarrollo de competencias que permitirán observar las capacidades de los estudiantes para un mejor desarrollo temático.



**HERRAMIENTAS PSICOLÓGICAS:** Como herramienta psicológica más importante está el lenguaje. Inicialmente, usamos el lenguaje como medio de comunicación entre los individuos, progresivamente, el lenguaje se convierte en una habilidad intrapsicológica y por consiguiente, en una herramienta con la que pensamos y controlamos nuestro propio comportamiento.

El lenguaje es la habilidad que posibilita el cobrar conciencia de uno mismo y el ejercitar el control voluntario de nuestras acciones. Ya no imitamos simplemente la conducta de los demás, ya no reaccionamos simplemente al ambiente, por lo tanto, es la herramienta psicológica con la que el individuo se apropia de la riqueza del conocimiento. Además el lenguaje está relacionado al pensamiento, es decir a un proceso mental.

Lenguaje y Pensamiento (FASE PRÁCTICA)

**HABILIDADES PSICOLÓGICAS:** el término consiste en el desarrollo del individuo en donde llega a su plenitud en la medida en que se apropia, hace suyo, interioriza las habilidades interpsicológicas. En un primer momento, dependen de los otros; en un segundo momento, a través de la interiorización, el individuo adquiere la posibilidad de actuar por sí mismo y de asumir la responsabilidad de su actuar (FASE PRÁCTICA).

**FUNCIONES MENTALES:** De acuerdo con esta perspectiva, el ser humano es ante todo un ser cultural y es lo que establece la diferencia entre el ser humano y otro tipo de seres vivos, incluyendo los primates. El punto central de esta distinción entre funciones mentales inferiores y superiores es que el individuo no se relaciona únicamente en forma directa con su ambiente, sino también a través de y mediante la interacción con los demás individuos (fase práctica del desarrollo del ppm en donde los conocimientos adquiridos anteriormente por el estudiante se relacionan con las prácticas del bloque 3 en el desarrollo de la propuesta).

## BIBLIOGRAFIA

66

- COLL, C. MONEREO, C. Psicología de la educación virtual. Ediciones Morata, S.L. 2008
- CUKIERMAN, U. Tecnología Educativa. Recursos, modelos y metodologías. Prentice Hall. 2009
- DUARTE, J. Revista Iberoamericana de Educación, Archivo digital.
- GARCÍA MATILLA, A. (2002): Educomunicación en el siglo XXI. [En línea] Disponible en:  
[http://www.uned.es/ntedu/asignatu/7\\_Agutin\\_G\\_Matilla1.html](http://www.uned.es/ntedu/asignatu/7_Agutin_G_Matilla1.html)
- FUENZALIDA. V. Expectativas educativas de las audiencias televisivas.
- FUENZALIDA. V. nueva sociedad nro.107 mayo- junio 1990, Televisión para el Desarrollo Nuevos significados; fin a los mitos PP. 46-54.
- FUENZALIDA. V. la influencia cultural de la televisión.  
AULAVISUAL. Revista Digital. Lenguaje Televisivo. [En línea] Disponible en:  
<http://www.educarchile.cl/Portal.Base/Web/VerContenido.aspx?ID=139162>
- FUENZALIDA. V. TELENOVELAS Y DESARROLLO. III. DATOS DE LA RECEPCIÓN DE TELENOVELAS. 2.1. El lenguaje glamoroso [En línea] Disponible en: [http://www.dialogosfelafacs.net/dialogos\\_epoca/pdf/33-06ValerioFuenzalida.pdf](http://www.dialogosfelafacs.net/dialogos_epoca/pdf/33-06ValerioFuenzalida.pdf).

- MODULO DIDACTICA ESPECIAL. Segunda Promoción. Profesor: Carlos Javier Mosquera. Universidad Tecnológica de Pereira. Facultad de la educación. Departamento de Psicopedagogía.
- PISCITELLI, A. Cibeculturas 2.0. En la era de las maquinas inteligentes. Cap. 08 La Web: un nuevo soporte para el conocimiento. 2. El universo multimediático de la Web. 2002. pág.155 Paidós argentina.
- QUIROZ, M. La edad de la pantalla. Tecnologías interactivas y jóvenes peruanos. Mayo 2008. Universidad de lima. Fondo editorial Perú.
- RODRIGUEZ MEDINA. E. Las TIC's y el derecho a las comunicaciones. Ponencia, El regulador, el usuario y el Derecho a las Comunicaciones. Las TIC's.
- SOARES ISMAR. Educomunicación: comunicación y tecnologías de la información en la reforma de la enseñanza americana.
- TELEVISIÓN PÚBLICA DEL CONSUMIDOR AL CIUDADANO, Omar Rincón (Compilador), Martin Barbero, Rey, Portales, Fuenzalida, Mazziotti, Orozco, Otondo.
- UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA (2002). Licenciatura en Comunicación e Informática Educativas. Presentación. Acuerdo 25.
- VILLANUEVA. Urrea, Mónica. Comunicación y educación: Dinamizador de la praxis social. (2010) Pag:3,4 y 10.

## WEBGRAFÍA

68

- <http://definicion.de/sintaxis/>
- <http://www.buenastareas.com/ensayos/Definici%C3%B3n-De-Deontolog%C3%ADa/72569.html>
- <http://www.cursosdeofimatica.net/definicion-de-ofimatica.html>
- <http://definicion.de/web/>
- <http://www.airecomun.com/educomunicacion/que-es.html>
- [http://books.google.com.co/books?id=coXrbdkTU5QC&pg=PA81&dq=television+educativa+en+el+aula&hl=es&sa=X&ei=ncuFT9\\_4B42G8QSS\\_9S2CA&ved=0CFAQ6AEwBg#v=onepage&q=television%20educativa%20en%20el%20aula&f=false.](http://books.google.com.co/books?id=coXrbdkTU5QC&pg=PA81&dq=television+educativa+en+el+aula&hl=es&sa=X&ei=ncuFT9_4B42G8QSS_9S2CA&ved=0CFAQ6AEwBg#v=onepage&q=television%20educativa%20en%20el%20aula&f=false)