

GUÍA DE INFORMÁTICA DE GRADO 3° EN UN AMBIENTE DE APRENDIZAJE COLABORATIVO CON EL APOYO DE VIDEOTUTORIALES, PARA EL FORTALECIMIENTO DE LAS COMPETENCIAS COMUNICATIVAS DE LOS ESTUDIANTES DEL CENTRO EDUCATIVO FILO BONITO EN EL MARCO DEL MODELO ESCUELA NUEVA.

DANIELA OSORIO ECHEVERRI

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE ESPAÑOL Y COMUNICACIÓN AUDIVISUAL
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVAS**

**PEREIRA
2013**

GUÍA DE INFORMÁTICA DE GRADO 3° EN UN AMBIENTE DE APRENDIZAJE COLABORATIVO CON EL APOYO DE VIDEOTUTORIALES, PARA EL FORTALECIMIENTO DE LAS COMPETENCIAS COMUNICATIVAS DE LOS ESTUDIANTES DEL CENTRO EDUCATIVO FILO BONITO EN EL MARCO DEL MODELO ESCUELA NUEVA.

DANIELA OSORIO ECHEVERRI

TRABAJO DE GRADO

ASESOR

JOSÉ FRANCISCO AMADOR MONTAÑO

MG. TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN APLICADAS A LA EDUCACIÓN

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE ESPAÑOL Y COMUNICACIÓN AUDIVISUAL
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVAS**

PEREIRA

2013

Nota de aceptación

Firma Director

Firma Coordinador

Firma Calificador

Pereira, Colombia. Abril de 2013

CONTENIDO

LISTA DE ANEXOS	8
RESUMEN	8
DEFINICIÓN DEL PROBLEMA	9
CONTEXTO HISTÓRICO DEL MODELO PEDAGÓGICO ESCUELA NUEVA	10
CENTRO EDUCATIVO FILO BONITO	11
JUSTIFICACIÓN	13
PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	15
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	16
1. OBJETIVOS	16
1.1 GENERAL.	16
1.2 ESPECÍFICOS.	16
2. MARCO TEÓRICO	17
2.1 LA ESCUELA NUEVA COMO MODELO PEDAGÓGICO.	19
2.1.1 EPISTEMOLOGÍA DEL MODELO PEDAGÓGICO.	19
2.1.1.1 Modelos heteroestructurantes.	20
2.1.1.2 Modelos autoestructurantes.	20
2.1.2 EL ENFOQUE PEDAGÓGICO DEL MODELO ESCUELA NUEVA.	21
2.1.3 COMPONENTES FUNDAMENTALES DEL MODELO ESCUELA NUEVA.	22
2.1.3.1 Componente Administrativo.	22
2.1.3.2 Componente de Capacitación y seguimiento a los maestros.	22
2.1.3.3 Componente Comunitario.	23
2.1.3.4 Componente Pedagógico.	24
2.1.4 TEORÍA CONSTRUCTIVISTA DEL APRENDIZAJE COMO SOPORTE DEL MODELO ESCUELA NUEVA.	25
2.1.4.1 ¿Qué plantea la teoría constructivista del aprendizaje?	25
2.1.4.2 Estadios del desarrollo cognitivo.	27
2.1.4.3 Teoría constructivista del aprendizaje social.	28
2.1.4.4 Teoría del aprendizaje significativo.	29
2.1.5 TIPOS DE APRENDIZAJE A LOS QUE APUNTA EL MODELO PEDAGÓGICO ESCUELA NUEVA.	30

2.1.5.1 Aprendizaje Colaborativo.	32
2.1.5.1.1Paradigmas del aprendizaje colaborativo.	32
2.1.5.1.2 Diferenciación de las corrientes de aprendizaje colaborativo y aprendizaje cooperativo.	33
2.1.5.1.3 Las TIC como complemento del aprendizaje colaborativo.	35
2.1.5.1.3.1 El Aprendizaje colaborativo mediado por computador (CSCL).	35
2.1.5.1.3.2 El aprendizaje colaborativo “alrededor” y “a través de” los computadores como herramienta didáctica.	37
2.1.5.2 Aprendizaje Autónomo.	38
2.1.5.2.1 Referencias teóricas sobre el aprendizaje autónomo.	38
2.1.5.2.2 El concepto de educación en la actualidad.	40
2.1.5.2.3 El aprendizaje autónomo y su influencia en la estructura cognitiva.	42
2.1.5.2.4 Recursos que posibilitan el aprendizaje autónomo.	43
2.1.5.2.5 Aportes para una conceptualización del aprendizaje autónomo.	44
2.1.5.2.6 Aportes de las TIC al desarrollo de la autonomía.	46
2.2 GUÍAS DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO.	47
2.2.1 ESTRUCTURA Y CONTENIDO DE LAS GUÍAS DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO.	48
2.2.2 HERRAMIENTAS COMPLEMENTARIAS DE LAS GUÍAS DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO.	50
2.3 COMPETENCIAS COMUNICATIVAS.	51
2.3.1 ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS.	51
2.3.2 CONCEPTUALIZACIÓN SOBRE LAS COMPETENCIAS COMUNICATIVAS.	52
2.3.3 ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS COMUNICATIVAS.	54
2.3.4 LAS COMPETENCIAS COMUNICATIVAS EN LA ESCUELA NUEVA.	54
2.3.5 DESARROLLO DE COMPETENCIAS COMUNICATIVAS EN EL MARCO DE LAS TIC.	55
2.4 APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS.	56
2.4.1 CONTEXTO EDUCATIVO EN EL MARCO DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS.	56
2.4.2 DESCRIPCIÓN DEL MODELO DE APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS.	57
2.4.3 LAS TIC Y EL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS.	59
2.5 VIDEOTUTORIALES.	61
2.5.1 CARACTERÍSTICAS DEL CAMBIO EDUCATIVO GENERADO POR EL APRENDIZAJE MEDIADO.	61
2.5.2 VIDEOTUTORIALES COMO POSIBILITADORES DEL APRENDIZAJE AUTÓNOMO Y COLABORATIVO.	63
2.5.3 AMBIENTES DE MODIFICABILIDAD: POSIBILITADORES DEL APRENDIZAJE MEDIADO.	64
2.6 AMBIENTES DE APRENDIZAJE.	66
2.6.1 CONTEXTO EDUCATIVO PARA EL DESARROLLO DE NUEVOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE.	66
2.6.2 INTEGRACIÓN DE LAS TIC EN AMBIENTES DE APRENDIZAJE ESCOLAR.	68
2.6.2.1 Principales elementos de los ambientes de aprendizaje apoyados en TIC.	68
2.6.2.2 Los ambientes de aprendizaje apoyados en TIC en la actualidad.	69

CONSTRUCCIÓN METODOLÓGICA	71
1. CONSTRUCCIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO Y EL VIDEOTUTORIAL	71
1.1 APLICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE CON APOYO DEL VIDEOTUTORIAL.	71
1.1.1 OBJETIVO ESPECÍFICO.	71
1.1.2 ACTIVIDAD BÁSICA.	72
1.1.3 CUENTO PEDAGÓGICO O ESTUDIO DE CASO.	73
1.1.4 ACTIVIDAD PRÁCTICA.	73
1.1.5 ACTIVIDAD LIBRE.	74
1.1.6 EVALUACIÓN.	75
1.1.7 VIDEOTUTORIAL.	75
2. DIAGNÓSTICO DEL AMBIENTE	77
2.1 EL GRUPO FOCAL COMO INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.	77
2.1.1 GRUPO FOCAL.	79
2.2 LA ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA COMO MECANISMO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.	80
2.2.1 ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA.	80
3. EVALUACIÓN DE LA ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS COMUNICATIVAS	83
3.1 RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN A TRAVÉS DEL DIARIO DE CAMPO.	83
EVALUACIÓN DE LA GUÍA DE INFORMÁTICA DE GRADO 3° EN UN AMBIENTE DE APRENDIZAJE COLABORATIVO CON EL APOYO DE VIDEOTUTORIALES	86
1. ANÁLISIS DEL GRUPO FOCAL	86
2. ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA	88
3. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO	96
3.1 RESULTADOS DE LA AUTOEVALUACIÓN.	97
3.2 RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN CUALITATIVA	98
3.3 RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN CUANTITATIVA.	98
4. ANÁLISIS DEL DIARIO DE CAMPO	100
CONCLUSIONES	112

BIBLIOGRAFÍA	113
ANEXOS	116
2. HERRAMIENTAS DE RECOLECCIÓN	116
2.1 ANEXO A: GRUPO FOCAL.	116
2.2 ANEXO B: ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA.	118
2.3 ANEXO C: DIARIO DE CAMPO (FORMATO DVD)	123
2.4 ANEXO D: VIDEOTUTORIAL (FORMATO DVD)	123
2.5 ANEXO E: GUÍA DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO	123

LISTA DE ANEXOS

2. HERRAMIENTAS DE RECOLECCIÓN

2.1 ANEXO A: GRUPO FOCAL

2.2 ANEXO B: ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA

2.3 ANEXO C: DIARIO DE CAMPO (FORMATO DVD)

2.4 ANEXO D: VIDEOTUTORIAL (FORMATO DVD)

2.5 ANEXO E: GUÍA DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO

RESUMEN

La presente investigación aborda un proceso de innovación pedagógica en el marco del modelo pedagógico Escuela Nueva, fundamentado en el aprendizaje colaborativo y autónomo, para estudiantes de grado 3° de educación básica primaria del centro educativo Filo Bonito. Para cumplir los objetivos de esta investigación y sus características de innovación, se realiza una guía de aprendizaje autónomo para el área de informática, apoyada en el uso de un videotutorial como herramienta didáctica para la comprensión del programa Microsoft Word; bajo los preceptos teóricos de Cesar Coll y Julián Samper de zubiria, reforzado por autores constructivistas como Vigotsky, Piaget y Ausubel y la activa participación de los actores del centro educativo.

Palabras clave: Aprendizaje Autónomo, Aprendizaje Colaborativo, Aprendizaje Mediado, VideoTutorial, TIC, Competencias Comunicativas, Guías De Aprendizaje Autónomo, Ambientes De Aprendizaje.

DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

Hace algunos miles de años, cuando los primeros habitantes comenzaron a poblar la tierra y a vivir en comunidad; apareció la necesidad de transmitir significados, de comunicarse (del latín “*communis*” que se refiere a “*poner en común*”) con los demás. Entonces, se creó el lenguaje.

Desde tan remotos tiempos, han sido muchos los medios que se han utilizado para comunicarse, cientos de lenguajes parecidos y diferentes unos a otros, han pasado entonces por la historia de la humanidad. Dejando claro ante los ojos del mundo, el alto grado de relevancia que tiene la comunicación.

La evolución mundial es evidente en todos los campos; los habitantes dejaron de ser nómadas y solitarios, para sembrar y cosechar las tierras en comunidad. Tierras que se volvieron territorios y dieron inicio al significado de la palabra propiedad. Territorios que necesitaron delimitarse. Límites que necesitaron acordarse. Acuerdos que necesitaron del lenguaje, para ponerse en común.

Los grupos sociales comenzaron a crecer, las familias se volvieron aldeas, las aldeas se volvieron ciudades y las ciudades se volvieron países. Países que necesitaban normas para convivir. Normas que requerían de líderes para hacerlas cumplir.

Al ser las familias ahora países, los metros de tierra se convirtieron en hectáreas de cultivos y las manos de los hombres no fueron suficientes para cosecharlas; entonces, aparecieron las máquinas.

Revoluciones tecnológicas, culturales, religiosas y comunicativas; le dieron forma día con día al mundo que hoy conocemos, a la sociedad de la información y la

comunicación en la que hoy vivimos. Una sociedad permeada por la informática, y con trascendental influencia en el campo educativo.¹

“Cada momento histórico tiene sus necesidades y formas de expresión que le son propias, lo que conduce a que se cree “el habla de la época”, indicando que la lengua posee vida y tiene la posibilidad de la mutabilidad. El lenguaje se “acomoda” permanentemente a las necesidades históricas de comunicación, dependiendo en última instancia, de las condiciones de la estructura social vigente en cada periodo.”²

A partir de esta evolución y teniendo en cuenta la importancia de la informática en todos los procesos comunicativos de los que hace parte la humanidad, se manifiesta la urgencia de conocimiento sobre las TIC, como un primer paso a la solución de tantas problemáticas sociales que se presentan en torno a la comunicación.

Contexto histórico del modelo pedagógico Escuela nueva

La Escuela Nueva es un modelo pedagógico autoestructurante, diseñado por Vicky Colbert, Beryl Levinger y Óscar Mogollón en Colombia en 1975, como respuesta a las problemáticas de las escuelas rurales de Pamplona, Norte de Santander. Está construido con base en el modelo de escuela unitaria y como una alternativa de acceso a la básica primaria completa para las zonas rurales de baja densidad de población. Poco tiempo después de su construcción, fue aplicado a

¹ LEVY. Pierre. Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio. Washington, DC. Marzo de 2004. Pág. 40.

² LÓPEZ FORERO. Luis. Introducción a los medios de comunicación. Universidad santo tomas – USTA. Pág. 27.

manera de pilotaje en 120 escuelas rurales de Santander, Boyacá y Cundinamarca.

Tras el éxito demostrado en varias investigaciones, en 1979 se presentó como proyecto nacional ante la UNESCO y Colciencias; esto unido al apoyo del Banco Interamericano de Desarrollo, el Comité de Cafeteros de Caldas y otras entidades, provocó que hacia 1987 funcionaran aproximadamente 24.000 escuelas de esta modalidad en todo el país.

Desde 1994 hasta hoy, con el apoyo de UNICEF, la Asociación Empresarial para el Desarrollo, el Banco Mundial, entre otros; el modelo Colombiano de Escuela Nueva, ha sido implementado en más de 15 países adoptando diferentes nombres y albergando a más de cinco millones de niños.

Centro educativo Filo Bonito

La escuela rural Filo Bonito, ubicada cerca al corregimiento de Altagracia, trabaja bajo la modalidad de Escuela Nueva. El grado 3° de primaria, objeto de esta investigación, cuenta con 12 estudiantes entre 8 y 10 años de edad y una docente para todas las materias.

La sala de sistemas de esta institución, tiene seis computadores y espacios restringidos para la movilidad de sus estudiantes; por lo cual, es difícil seguir la metodología que plantea, para otras áreas, el modelo pedagógico Escuela Nueva.

Ante esto y teniendo en cuenta la importancia de esta área en los procesos de enseñanza y aprendizaje, se pretende construir un plan de mejoramiento basado en una guía de autoaprendizaje complementado con un videotutorial para la enseñanza de la informática, específicamente del procesador de texto Microsoft Word; cumpliendo con los parámetros estipulados por el modelo pedagógico

Escuela Nueva y fundamentado en sus pilares: aprendizaje colaborativo y aprendizaje autónomo.

Debido al pertinente conocimiento y manejo de programas informáticos como los procesadores de texto y el acceso a internet; especialmente en el contexto educativo rural de la escuela Filobonito, la cual funciona bajo el modelo pedagógico Escuela Nueva, se hace necesario implementarlos como complemento para unificar y maximizar³ los procesos de comunicación y aprendizaje de manera eficaz, teniendo en cuenta las metodologías utilizadas en esta población; especialmente el aprendizaje por descubrimiento y el autoaprendizaje basado en las guías de trabajo que tanto podrían beneficiarse de las TIC y sus posibilidades. *“La dinámica escolar que generan las guías de aprendizaje promueve en el alumno el desarrollo de habilidades, actitudes, destrezas, etc.”*⁴. Permitiendo al maestro modificar los contenidos según las características de la zona donde está ubicada la escuela y respondiendo así a las expectativas de los alumnos y la comunidad en general.

Dichas particularidades permiten el fortalecimiento de valores como el compañerismo, la solidaridad, la comprensión, la cooperación y el respeto para una armoniosa convivencia, gracias a las metodologías de trabajo individual, en parejas y/o grupal.

³ COLL. Cesar. MONEREO. Carles. Psicología de la educación virtual. Ediciones Morata, S.L. Cap. 3. .

⁴ Compilado Ministerio de Educación Nacional. En la metodología Escuela Nueva: un cambio de actitud del maestro, del alumno y de la comunidad. Pág. 14.

JUSTIFICACIÓN

La Escuela Nueva es un modelo pedagógico autoestructurante, que se utiliza en las zonas de baja densidad de población, cuyo funcionamiento depende de cuatro componentes fundamentales que son el administrativo, el comunitario, el de capacitación a los maestros y el pedagógico. Este trabajo se centra especialmente en el pedagógico, el cual fundamenta su funcionamiento en las guías de aprendizaje autónomo, las cuales al estar diseñadas para que los niños trabajen de manera autónoma, a su propio ritmo y con ayuda de sus compañeros, permiten al profesor tener tiempo para atender varios grados a la vez.

Es prioridad en este trabajo, abrir un escenario de reconocimiento e intervención en procura de identificar las fortalezas del modelo pedagógico Escuela Nueva y así potenciar un proceso de innovación en el grado 3° de educación básica primaria de la escuela Filo Bonito; como parte del proceso de culminación de la formación docente y pedagógica, siendo este requisito fundamental para ser candidato al grado de Licenciada En Comunicación E Informática Educativas de la Universidad Tecnológica de Pereira. Partiendo del cumulo teórico y pedagógico del modelo Escuela nueva y utilizando recursos didácticos apoyados en las TIC como la guía de aprendizaje autónomo y el videotutorial, que aporten al fortalecimiento de este modelo y de su plan de trabajo en la escuela, en aras del desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje en el marco del modelo pedagógico anteriormente citado.

La escuela Filobonito ubicada en el corregimiento de Altagracia, objeto de esta investigación, opera bajo el modelo pedagógico Escuela nueva desde hace 25 años. La importancia de esta investigación, radica entonces en las nuevas posibilidades que se pretenden brindar a esta institución educativa, en el grado 3° de educación básica primaria; como complemento teórico y herramienta de innovación al modelo pedagógico Escuela Nueva; a partir del desarrollo de una

guía de aprendizaje autónomo complementada con un videotutorial para la asignatura informática, basados en los recursos que brindan las TIC al proceso de enseñanza y aprendizaje, unificándolos con los parámetros del modelo pedagógico utilizado en la escuela Filo Bonito.

Con lo cual se pretende aportar al debate educativo conocimiento pedagógico basado en el modelo pedagógico Escuela Nueva, utilizado en las escuelas colombianas con baja densidad de población; potenciando el uso de las TIC como herramienta didáctica e innovadora en el proceso de enseñanza y aprendizaje como un elemento que fortalece la inmersión de los actores de la escuela a un mundo globalizado y mediado por la internet. Esta investigación también busca crear un espacio de reflexión en torno a los procesos de enseñanza y aprendizaje en la escuela rural aportando una visión pedagógica de innovación que responda a lo que la sociedad y la escuela necesitan para la inclusión en un contexto nuevo, como parte de un estado que necesita una transformación de sus instituciones más importantes, entre ellas la escuela; recalcando el papel del docente en formación en este tipo de experiencias de investigación e implementación pedagógicas, haciéndolo fundamental en la construcción de profesionales de la educación y en su posterior ejercicio en la labor docente.

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿De qué manera la guía de informática de grado 3° en un ambiente de aprendizaje colaborativo con el apoyo de videotutoriales, fortalece las competencias comunicativas de los estudiantes del centro educativo Filo Bonito en el marco del modelo Escuela Nueva?

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1. OBJETIVOS

1.1 GENERAL.

Identificar cómo la guía de informática de grado 3° en un ambiente de aprendizaje colaborativo y con el apoyo de videotutoriales, fortalece las competencias comunicativas de los estudiantes del centro educativo Filo Bonito en el marco de modelo Escuela Nueva.

1.2 ESPECÍFICOS.

- Elaborar una guía de aprendizaje autónomo apoyada en el uso de videotutoriales para la asignatura informática, para el grado 3° del centro educativo Filo Bonito en el marco de modelo Escuela Nueva.
- Diagnosticar la funcionalidad de los videotutoriales y la guía en un ambiente de aprendizaje colaborativo, en los estudiantes de 3° del centro educativo Filo Bonito.
- Evaluar la adquisición de competencias comunicativas de los estudiantes de grado 3° del centro educativo Filo Bonito, con base en la utilización de la guía de aprendizaje autónomo de informática y su respectivo videotutorial.

2. MARCO TEÓRICO

La propuesta teórica de este trabajo de investigación se basa principalmente en el modelo pedagógico Escuela Nueva bajo la luz de las teorías constructivistas del aprendizaje; esta investigación busca sustentar teóricamente su intervención pedagógica de manera tal que su propuesta de implementación y construcción de conocimiento pedagógico, vaya de la mano con una intencionalidad de innovación parcial a un modelo pedagógico estructurado y funcional en la escuela rural, específicamente a la escuela Filo Bonito con los estudiantes de grado 3° en el área de informática, área en la cual las guías de aprendizaje autónomo, sustento metodológico del modelo Escuela Nueva, no han sido trabajadas de una manera juiciosa por parte de los actores responsables del modelo pedagógico; razón por la cual esta investigación buscará una alternativa de trabajo que tenga un aporte significativo tanto en construcción de conocimiento pedagógico como en una innovación parcial dando argumentos de contextualización del modelo a un mundo mediado por las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

El uso de las guías de aprendizaje autónomo, teniendo en cuenta su estructura y las herramientas complementarias, posibilitan realizar un seguimiento al proceso de aprendizaje individual de una manera organizada y controlada por parte del maestro y del estudiante; lo que puede utilizarse a la hora de construir la guía de aprendizaje autónomo con apoyo del videotutorial, para convertirlos en una herramienta didáctica que permita involucrar al modelo pedagógico Escuela Nueva en el campo de la informática, partiendo de las herramientas y metodologías que propone, con el fin de hacer participes a sus estudiantes de las ventajas que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación TIC.

Dichas guías pretenden impulsar la relación entre las competencias comunicativas con apoyo de los videotutoriales y el modelo pedagógico Escuela Nueva, siendo estos el eje central del proceso de innovación que se pretende llevar a cabo en

este trabajo; partiendo de los componentes fundamentales del modelo, los cuales están soportados en los pilares del constructivismo, teniendo en cuenta tres vertientes principales: el aprendizaje social, el aprendizaje significativo y los estadios del desarrollo cognitivo.

Uno de los estilos de aprendizaje que se utilizarán para la elaboración, el diagnóstico y la evaluación de la adquisición de competencias comunicativas en las guías de aprendizaje autónomo con apoyo del videotutorial; es el aprendizaje colaborativo, el cual busca que los estudiantes hagan parte de un proceso de aprendizaje donde se tengan en cuenta la durabilidad, aplicabilidad, productividad y transferencia del conocimiento de forma colaborativa, es decir; de manera conjunta y con objetivos de aprendizaje en común. A la vez que pretende contribuir al desarrollo del aprendizaje social a partir de la mediación del maestro y los compañeros, entre el nivel del desarrollo actual del niño y el nivel de desarrollo potencial; es decir, el nivel al que se pretende llegar.

Uno de los sustentos metodológicos y teóricos fuertes del modelo pedagógico Escuela Nueva y que hace referencia significativa a la pertinencia de esta investigación tanto en su proceso de intervención como en su propuesta de trabajo, es el aprendizaje autónomo que como su nombre lo indica busca una cierta independencia del modo de trabajo tradicional y enfatiza en la adquisición de habilidades por parte de los estudiantes para resolver de manera individual problemáticas propuestas a lo largo de su proceso de enseñanza y aprendizaje, resaltando la adquisición de competencias tanto comunicativas como argumentativas y analíticas .

Según lo plantado anteriormente se hace necesario la creación de ambientes de aprendizaje que resalten el valor de un nuevo espacio, donde los recursos tecnológicos sean prioritarios y propicios para un buen desarrollo de la propuesta parcial de innovación e implementación de la investigación pedagógica, ya que con el desarrollo de nuevos ambientes de aprendizaje, los estudiantes tendrán una

herramienta didáctica y tecnológica alternativa, acorde con el contexto actual de la educación; siendo esto uno de los objetivos principales de esta investigación, la cual pretende el acercamiento de los estudiantes a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Para lo que utilizará los videotutoriales como estrategia posibilitadora del aprendizaje autónomo, y teniendo en cuenta que el objetivo con el que será construido está en total acuerdo con las características de las guías de aprendizaje, las cuales inducen a los estudiantes a trabajar de manera independiente y a su propio ritmo. Gracias a las fases propuestas por Galvis, con las que al momento de pensar en la estructura del videotutorial se puede notar la relación directa que tienen con las características de las guías de aprendizaje autónomo

Por último se hace énfasis en la creación por parte de estudiantes y docentes de un aprendizaje basado en proyectos, lo cual busca fomentar las habilidades propuestas a lo largo de esta investigación, haciendo énfasis en los intereses particulares de los estudiantes y promoviendo el uso de la interdisciplinariedad de las áreas del conocimiento a beneficio de su propuesta de trabajo, en aras de un mejoramiento de la enseñanza y aprendizaje de la escuela.

2.1 LA ESCUELA NUEVA COMO MODELO PEDAGÓGICO.

2.1.1 Epistemología del modelo pedagógico.

Todo modelo pedagógico está fundamentado en cinco preguntas esenciales ¿Para qué enseñar? ¿Qué enseñar? ¿Cuándo enseñar? ¿Cómo enseñar? ¿Qué, cuándo y cómo evaluar? Planteadas en 1994 por Cesar Coll en el libro Psicología y currículo; las respuestas a estos interrogantes brindan claridad en el proceso educativo sobre los propósitos, contenidos, secuencia, estrategias metodológicas y evaluativas respectivamente.

Estas preguntas pueden ser relacionadas con la diferenciación que propone Louis Not entre dos grandes modelos pedagógicos: los autoestructurantes y los

heteroestructurantes, los cuales desde su punto de vista, encierran la esencia de todas las variaciones de modelos pedagógicos conocidos.

2.1.1.1 Modelos heteroestructurantes.

Los modelos pedagógicos heteroestructurantes suponen que la creación del conocimiento se da por fuera del aula de clases, debido a esto se considera a la escuela como la transmisora de la cultura humana, otorgándosele una estrategia metodológica magistral en la cual se considera “(...) *la construcción del conocimiento como algo externo al estudiante y la enseñanza como la manera de garantizar su asimilación.*”⁵

El objetivo de la escuela tradicional se fundamenta en la enseñanza rutinaria y mecánica de conocimientos específicos y normas de convivencia, con el fin de llevar a los estudiantes a la mayoría de edad Kantiana, sin trascender un método de enseñanza y aprendizaje que no modifica los esquemas de conocimiento ni las representaciones mentales de los estudiantes al acudir a profesores cuya principal función es la de repetir y corregir.

2.1.1.2 Modelos autoestructurantes.

Por su parte, los modelos pedagógicos autoestructurantes defienden la capacidad innata del niño para procurar su desarrollo; este tipo de modelo pedagógico es impulsado por una escuela activa, la cual revoluciona pedagógicamente el sistema escolar dándole una posición paidocentrista, donde el estudiante es el eje fundamental del proceso educativo. De esta manera la educación muestra respeto ante los intereses y las necesidades del niño, ya que es él quien aprende y quien se autoeduca; dando prioridad a sus palabras, cuestionamientos, procesos de socialización y su felicidad.

⁵ DE ZUBIRIA SAMPER. Julián. ¿Qué modelo pedagógico subyace a su práctica educativa? Fundación Alberto Merani. 19° edición. Pág. 2. 2002.

“Pese a sus indudables aportes al reivindicar las motivaciones infantiles, rechazar el autoritarismo y luchar contra el mecanismo propio de la escuela tradicional, dada la visión autoestructurante de la escuela activa, sus transformaciones pedagógicas no lograron generar un impacto sensible en los contenidos y las enseñanzas a trabajar. Equivocadamente se creyó que cambios metodológicos generarían cambios sensibles en el aprehendizaje y la educación.”⁶

Es decir, este modelo pedagógico promueve la adquisición de conceptos cotidianos, pero no con ello apoya el desarrollo del pensamiento abstracto y teórico que solicitan autores como Merani, Davidou y Reich.

A pesar de sus falencias, el constructivismo defiende el modelo autoestructurante y ha contribuido al giro que ha dado la educación durante los últimos años, donde es evidente el cambio de pensamiento de los funcionarios de los ministerios de educación, directivos docentes y maestros, sin con esto afirmar que el modelo predominante en la mayoría de las escuelas del mundo haya dejado de ser el tradicional.

2.1.2 El enfoque pedagógico del modelo escuela nueva.

Ante la predominancia de los modelos heteroestructurantes, han aparecido diversos enfoques autoestructurantes que pretenden generar un cambio radical a nivel mundial respecto a la educación. Entre estos modelos pedagógicos se encuentra el denominado “Escuela Nueva” el cual tiene como precursores a Rousseau, Pestalozzi, Tolstoi y Friedrich Fröbel; y lucha contra los parámetros de la escuela tradicional: autoritarismo, mecanicismo, formalismo y poca reflexión, postulando la libertad de expresión y acción, el aprendizaje por experiencia, la protección por la bondad, el naturalismo y los intereses del niño; y convirtiendo al estudiante en el eje central del proceso educativo.

⁶ Ibíd. Pág. 3.

2.1.3 Componentes fundamentales del modelo escuela nueva.

El éxito de este modelo de innovación para zonas de baja densidad de población, está basado en la interrelación de cuatro componentes fundamentales que dan factibilidad y coherencia al modelo, además de posibilitar la construcción y puesta en marcha de cada una de las escuelas.

2.1.3.1 Componente Administrativo.

La funcionalidad de este componente esta soportada en un comité departamental, que brinda apoyo a la administración del proyecto y regula la oportuna respuesta ante las necesidades específicas de las escuelas dada por el supervisor zonal; el cual combina su labor como administrador y supervisor logrando así un cambio en su rol tradicional.

Con el apoyo del comité departamental de cafeteros de caldas, la colonia escolar la enea, la universidad de caldas y la secretaría de educación del departamento, el centro experimental piloto CEP y las administraciones municipales, se realizó un proyecto de innovación en el que se pretendía extender la educación primaria hasta el grado sexto, en la colonia escolar La Enea.

Este proyecto demuestra, entre otras cosas, que la práctica administrativa de las instituciones que trabajan bajo el modelo pedagógico Escuela Nueva, se favorece al conjugar el gobierno escolar con el componente administrativo, posibilitando la coadministración institucional y captando la atención de instituciones privadas.

2.1.3.2 Componente de Capacitación y seguimiento a los maestros.

Para el desarrollo de este componente, se recurre a tres tipos de talleres secuenciales que enseñan al maestro todo el funcionamiento de una escuela bajo este modelo pedagógico.

El primer taller es de capacitación, realizado bajo la supervisión departamental, en el cual el maestro visita una escuela de demostración y hace uso de material de apoyo como el manual de capacitación para el maestro y el supervisor, con el fin de aprender el funcionamiento básico de las herramientas de trabajo como el gobierno escolar, los rincones de aprendizaje, la disposición de los enseres en el espacio escolar, entre otros.

El segundo taller es de iniciación para maestros, en el cual se especifica la manera correcta de administrar la escuela con todo lo que esto implica: organización del poder, ambientes propicios para el aprendizaje, relaciones con la comunidad, manejo del material didáctico y las guías de aprendizaje autónomo.

Y por último talleres mensuales de seguimiento, los cuales son realizados en sitios locales de reunión, dirigidos por el supervisor zonal y apoyados en el manual de capacitación, el cual tiene un diseño similar a las guías didácticas que utilizan los niños con el fin de que el maestro experimente el proceso que vivirán sus estudiantes; la guía para el maestro sobre el material de los niños y un curso de bibliotecología. La intención de estos talleres es lograr en el maestro un cambio de actitud favorable hacia la innovación curricular, para que pueda aplicar por sí solo los materiales de apoyo que se le dan y logre adaptarlos a las necesidades especiales de su zona de trabajo, teniendo en cuenta tanto a los niños como a la comunidad.

2.1.3.3 Componente Comunitario.

Este componente contribuye al buen funcionamiento del modelo pedagógico Escuela Nueva, desde el fortalecimiento de las relaciones entre escuela y comunidad. El cual se construye a partir del apoyo brindado por los padres a los maestros, en las actividades escolares y en los proyectos comunitarios; a los niños en las actividades curriculares; y en el uso de los recursos de la escuela, como la sala de sistemas.

Algunos de los resultados en el proyecto de innovación en la colonia escolar la Enea son:

- *“La misma comunidad ha redimensionado, valorado y resaltado el papel de la escuela al concebirla como un lugar de convergencia, en el cual se proponen soluciones, problemas concretos de alumnos, maestros, padres de familia y se fomentan planes de desarrollo comunitario.*

- *La comunidad, ha despertado la fe y la confianza en la institución escolar.*

- *La ejecución de proyectos comunitarios por parte de los alumnos se ve en ocasiones muy limitada por la carencia de apoyo técnico y recursos.”⁷*

2.1.3.4 Componente Pedagógico.

Este componente soporta la adecuación de los procesos académicos de la escuela en las necesidades del medio rural en el cual se desarrollan y en la implementación de las guías didácticas, complementadas por actividades de evaluación, recuperación, experiencias educativas y ambientes propicios para el aprendizaje, los cuales complementen, amplíen y apoyen el aprendizaje.

El proyecto de innovación en la colonia escolar la Enea también arrojó resultados respecto a este componente:

- *“El profesor orienta el proceso y el alumno aprende haciéndolo.*

⁷ GALLEGO G. Luis. GARCÍA DE VELÁZQUEZ. Rosalba. OSPINA OSORIO. Raúl. Post-primaria rural con metodología Escuela Nueva en Escuela Hojas Anchas Supia-Caldas. Proyecto Multinacional de Educación Básica PRODEBAS. Pág. 31.

- *Se lleva una secuencia lógica que asegura un aprendizaje inductivo.*
- *Se logra integración dentro del grupo.*
- *El estudiante desarrolla sus propias habilidades, destrezas y determina su propio ritmo de aprendizaje.*
- *La autoinstrucción ayuda al desarrollo de la personalidad.*
- *Genera una mayor capacidad analítica en los alumnos.*
- *El alumno dinamiza el conocimiento y lo asimila a su propia realidad.*
- *Aunque los alumnos conocen bien el proceso, se detecta cierto grado de dependencia frente al maestro.*
- *La transferencia metodológica de la primaria a la post-primaria, ha creado un sano desajuste que origina inicialmente un desconcierto tanto en el maestro como en el alumno.”⁸*

2.1.4 Teoría constructivista del aprendizaje como soporte del modelo Escuela Nueva.

2.1.4.1 ¿Qué plantea la teoría constructivista del aprendizaje?

Los cuatro componentes fundamentales del modelo pedagógico Escuela Nueva anteriormente mencionados, apuntan principalmente hacia dos tipos de aprendizaje basados en la teoría constructivista.

⁸ *Ibíd.* Pág. 28.

“El constructivismo pedagógico se sustenta sobre los más importantes avances alcanzados a nivel epistemológico y psicológico durante el siglo pasado, al concebir el conocimiento como una construcción del ser humano y no como una copia de la realidad y al considerar la ciencia como constructora y no como “descubridora” de realidades”

Es decir, plantea una visión de cómo aprendemos los seres humanos, y busca crear una relación de reciprocidad entre el individuo y el conocimiento; con lo que el estudiante logre la apropiación de los contenidos, intención permanente de las guías de aprendizaje autónomo; para esto vincula los temas a necesidades, experiencias e intereses cercanos a los contenidos. Logrando que disfrute del aprendizaje, que sea autodidacta y que esos conocimientos en su esquema cognitivo, tengan durabilidad, aplicabilidad, productividad y transferencia.

- La *durabilidad* del conocimiento, hace referencia a la comprensión de habilidades concretas, su uso, sentido y significado.
- La *aplicación* del conocimiento, es directamente relacional a los contenidos que se enseñan a partir de aplicaciones concretas; es decir, acerca los contenidos al contexto cotidiano del que aprende, logrando con esto, que se familiarice con ellos. Según Sylvia Schmelkes, para que esto suceda, es imprescindible que los educandos sientan y disfruten lo que aprenden.
- En cuanto a *producción*, hace referencia a todo lo que el estudiante crea a partir de los conocimientos adquiridos; una vez interiorizados y relacionados con las experiencias previas; como la solución de problemas cotidianos de manera creativa.

- La *transferencia*, se refiere a utilizar un conocimiento en un contexto diferente al contexto en el que se aprendió. Como habilidades psicomotoras o cognoscitivas.⁹

2.1.4.2 Estadios del desarrollo cognitivo.

En el libro PIAGET Y VIGOTSKI en el aula. El constructivismo como una alternativa de trabajo docente; Patricia Ganem y Martha Ragasol; plantean el aprendizaje constructivista como parte de la solución a los grandes retos de la sociedad; ya que está caracterizado por poseer una cualidad de compromiso personal, poner en juego factores afectivos y cognitivos, por ser auto-iniciado; es decir, no se basa en el currículo predeterminado, sino en la autoselección de los planes de estudio. Donde el aprendizaje que se produce es permanente, pues no consiste en un simple aumento de caudal de conocimientos, sino que se enlaza con la vida misma del educando. Es decir, introduce una verdadera diferencia en la vida de quien lo realiza, ya que produce grandes cambios conductuales, actitudinales y de personalidad.

Ante este proceso, Piaget plantea cuatro estadios cognitivos en el desarrollo del niño:

- *Estadio sensorio-motriz*: tiene lugar desde el momento del nacimiento hasta los 2 años, en ese tiempo los niños de manera innata comienzan a reaccionar ante sus reflejos, a identificar los efectos en algunas conductas y a repetirlos observando el resultado.
- *Estadio pre-operacional*: entre los 2 y los 7 años se desarrolla la interiorización de lo aprendido en la etapa anterior, todo tiene una causa,

⁹ GANEM. Patricia. RAGASOL. Martha. Piaget y Vygotski en el aula. El constructivismo con alternativa de trabajo docente. 2010, Editorial Limusa, S.A. De C.V. Grupo Noriega Editores.

una razón específica y un autor; los símbolos y la intuición comienzan a tener sentido y la capacidad de reversibilidad no existe.

- *Estadio de las operaciones concretas:* se desarrolla entre los 7 y los 12 años de edad; rango en el cual cabe la población objetivo de la guía de Aprendizaje Autónomo; se caracteriza por tratar conceptos y operaciones de manera efectiva y lógica para solucionar problemas, capacidad de usar y conservar los símbolos y generalizarlos; y capacidad de reversibilidad, es decir; puede compensar las transformaciones con otras a la inversa.

- *Estadio de las operaciones abstractas o formales:* a partir de los 12 años el niño se encuentra en capacidad de desarrollar pensamientos abstractos, flexibles, deductivos y reflexivos; logra ir de lo general a lo particular, generar leyes y construir hipótesis.

2.1.4.3 Teoría constructivista del aprendizaje social.

Como complemento a los postulados de Piaget; se toman en cuenta las posturas de Vygotski. Él, plantea que el desarrollo cultural de los seres humanos no ocurre solo; de ahí su teoría del aprendizaje social. La cual se fundamenta en la interacción social durante toda la vida y como resultado de esta, el desarrollo cognoscitivo.

“Por mediación de los demás, por mediación del adulto, el niño se entrega a sus actividades. Todo absolutamente en el comportamiento del niño está fundido, arraigado en lo social. De este modo, las relaciones del niño con la realidad son, desde el comienzo, relaciones sociales. En este sentido, podría decirse del niño de pecho que es un ser social en el más alto grado.”¹⁰

¹⁰ IVIC, Ivan. Lev Semionovich Vygotsky (1896-1934). En: Perspectivas: revista trimestral de educación comparada (París, UNESCO: Oficina Internacional de Educación, 1999), vol. XXIV, nos 3-4, 1994, pág. 3.

Este proceso se lleva a cabo en lo que él denomino Zona de Desarrollo Próximo y la cual describe en 1978 como:

“La distancia entre el nivel del desarrollo actual determinado por la solución independiente de problemas y el nivel de desarrollo potencial determinado por la solución de problemas bajo la dirección de un adulto o en colaboración con una vigilancia más experta”¹¹

Entonces, la Zona de Desarrollo Próximo se refiere al puente que enlaza lo que se conoce con lo que se va a conocer; mediado por un adulto o experto en el tema. Esta teoría requiere de un proceso, colaborativo y bidireccional por parte de maestros y estudiantes.

2.1.4.4 Teoría del aprendizaje significativo.

Otro de los autores que permiten comprender la intencionalidad de este modelo pedagógico en el que está basado el modelo Escuela Nueva, es David Ausubel con su teoría del Aprendizaje Significativo, pues Según pozo en 1989, se trata de una teoría constructivista, ya que es el propio individuo-organismo el que genera y construye su aprendizaje. Esta es una teoría psicológica del aprendizaje en el aula; que se ocupa de los procesos mismos que el individuo pone en juego para aprender en el aula: en la naturaleza de ese aprendizaje; en las condiciones que se requieren para que éste se produzca; en sus resultados y, consecuentemente, en su evaluación. Aborda todos y cada uno de los elementos, factores, condiciones y tipos que garantizan la adquisición, la asimilación y la retención del contenido.

¹¹. GANEM, Patricia y RAGASOL, Martha. Piaget y Vygotski en el aula. El constructivismo con alternativa de trabajo docente. 2010, Editorial Limusa, S.A. De C.V. Grupo Noriega Editores. Pág. 57.

Con esta teoría Ausubel intenta conocer y explicar las condiciones y propiedades del aprendizaje, que se pueden relacionar con formas efectivas y eficaces de provocar de manera deliberada cambios cognitivos estables, susceptibles de dotar de significado individual y social a partir del lenguaje, los símbolos y la comunicación con otros y con uno mismo.

El aprendizaje significativo es entonces, el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o información con la estructura cognitiva del que aprende, a partir de conocimientos previos presentes en el aprendiz, susceptibles de relacionarse, enriquecerse, modificarse y dotar de significado a los nuevos conocimientos, generando una transformación en la estructura cognitiva y posibilitando nuevas ideas de anclaje más potentes y explicativas; como base para futuros aprendizajes.

2.1.5 Tipos de aprendizaje a los que apunta el modelo pedagógico escuela nueva.

Sobre la base de la teoría del aprendizaje constructivista, se encuentran dos tipos de aprendizaje que trabajan en conjunto apuntando al desarrollo de los cuatro componentes principales del modelo Escuela Nueva.

- **Aprendizaje colaborativo:** en él los estudiantes contribuyen de manera conjunta a la solución de un problema, buscando alcanzar objetivos de aprendizaje en común.
- **Aprendizaje autónomo:** Se da cuando el estudiante está en la capacidad de investigar, resolver, discutir y plantear problemáticas y situaciones por sí mismo. Ya sea de manera individual o colaborativa.

El modelo pedagógico Escuela Nueva, busca alcanzar dichos estilos de aprendizaje apoyándose en el desarrollo de competencias democráticas, las cuales son adquiridas por los estudiantes mediante la participación en el gobierno

escolar y teniendo en cuenta para ellos los valores humanos; y la promoción flexible, la cual pretende reconocer las capacidades de los estudiantes, mediante una evaluación por módulos, lo que permite que la ausencia de clases, propia de las zonas agrícolas debido a las temporadas de cosecha, no afecte la promoción de los estudiantes y no se vean obligados a repetir el año, teniendo que aprender de nuevo lo que ya aprendieron e interrumpir su ciclo de formación, sino que a su regreso a clases puedan continuar su proceso desde el último módulo aprobado y a su propio ritmo, posibilitando a los niños el alcance de los objetivos mínimos de aprendizaje, lo que puede tardar más de un año.

Las competencias democráticas, la promoción flexible y la evaluación por módulos se complementan utilizando herramientas como:

- *Mesas de trabajo en equipo*, en las cuales es posible desarrollar actividades para fomentar el aprendizaje cooperativo y colaborativo, gracias a la forma trapezoidal de las mesas que permiten la adecuada distribución del espacio en el aula.

- *Bibliotecas de aula*, estantes administrados por el comité de biblioteca del gobierno escolar, con 100 libros seleccionados entre los cuales encuentran diccionarios, literatura infantil y sobre el área rural y textos especializados por materias, lo que permite a los maestros complementar las guías de aprendizaje autónomo, brindar nuevas actividades a los estudiantes adelantados y fomentar la investigación en los grupos de trabajo.

- El material que se encuentra en estas bibliotecas es integrado a los *rincones de aprendizaje*, espacios sobre matemáticas, ciencias naturales, ciencias sociales y lenguaje dentro del aula de clases en los que se encuentran objetos hechos por los estudiantes o donados por la comunidad como mapas, revistas, entre otras cosas que permiten a los niños potenciar su capacidad de observación.

2.1.5.1 Aprendizaje Colaborativo.

2.1.5.1.1 Paradigmas del aprendizaje colaborativo.

El aprendizaje colaborativo está generando en las últimas décadas grandes intereses investigativos, los cuales se intensifican debido a las expectativas generadas por las TIC en su labor de apoyo a este tipo de aprendizaje.

Existen tres paradigmas que proponen distinguir Dillenboure y Cols en 1996, referidos a las relaciones entre los estudiantes. El primero es denominado "*paradigma del efecto*" y está relacionado con las formas de organización social dentro del aula, lo cual posibilita la cooperación entre alumnos y esto lleva a una mejora en el rendimiento escolar. Las investigaciones sobre este paradigma realizadas en los 70's y 80's demostraron que la organización social en el aula puede producir mejoras en el rendimiento escolar de los estudiantes, pero esto no se produce en todos los casos ni de manera automática.

A partir de estos resultados se produjo un nuevo paradigma "*el paradigma de las condiciones*" en este, las investigaciones están centradas en reconocer las características de cada una de las situaciones de aprendizaje cooperativo en las que se pueden presentar mejores resultados en el rendimiento escolar; teniendo en cuenta tres factores:

- Composición del grupo en tamaño, edad y género.
- Características de las actividades a desarrollar o los contenidos a interiorizar.
- Comportamiento del profesor.

El tercer paradigma, el "*de la interacción*" surge una vez comprendido que las características de cada uno de estos elementos no tienen simples connotaciones

en los resultados de aprendizaje, al contrario, la interacción de estos elementos es compleja y requiere una preocupación extra por desarrollar maneras de aumentar la interacción productiva entre los alumnos y contribuir así al aumento del rendimiento académico, ya sea estructurando de antemano las reacciones participativas que deberán presentarse durante determinada actividad, fomentando la toma de decisiones en conjunto, la división del trabajo por roles, entre otras.

Entender que es necesario analizar y comprender los procesos de interacción que se desarrollan entre los estudiantes, permite identificar la necesidad de aclarar cómo y cuándo dichos procesos posibilitan realmente el aprendizaje colaborativo.

2.1.5.1.2 Diferenciación de las corrientes de aprendizaje colaborativo y aprendizaje cooperativo.

De esta manera surgen un gran número de autores que proponen entender de manera diferente el aprendizaje colaborativo y el aprendizaje cooperativo. Según las definiciones de Dillenbourg y Cols en 1996, Lehtinen y Cols en 1995, y Roschelle y Teasley en 1995; el aprendizaje cooperativo está relacionado con un proceso de división del trabajo en el cual los estudiantes se ayudan entre sí para lograr metas individuales, en este caso solo existe coordinación por parte de los integrantes al momento de reunir los resultados individuales de cada miembro del equipo.

Es decir, el aprendizaje Cooperativo, busca maximizar el aprendizaje mediante el empleo didáctico de grupos de trabajo conformados por dos, tres o cuatro personas. Hay tres tipos de grupos utilizados en el aprendizaje cooperativo; el primero de ellos es el Grupo informal, suele ser utilizado para desarrollar ejercicios o actividades cortas que permitan interiorizar algún concepto o concluir una clase, las actividades con este tipo de grupo pueden durar pocos minutos o máximo una hora. El segundo tipo es el Grupo Formal, es conformado para realizar actividades que pueden durar una hora o varias semanas de clase, con este se pretende

trabajar en equipo para que todos los integrantes logren los mismos objetivos. Por último, está el Grupo de Base utilizado para ejecutar actividades de larga duración, son conformados desde el principio del año escolar y no aceptan cambios en sus integrantes, ya que todos poseen habilidades diferentes y están previamente seleccionados para cumplir diferentes roles y conseguir así apoyo mutuo durante todo el año, a partir de relaciones responsables y permanentes que los alienten y motiven cognitivamente y socialmente a alcanzar los objetivos personales y grupales.

A la hora de acudir a estos grupos para realizar alguna actividad, es necesario tener en cuenta que su funcionalidad depende de cinco elementos clave del Aprendizaje Cooperativo. La Interdependencia positiva sugiere el compromiso consciente que debe asumir cada estudiante de un grupo, de trabajar responsablemente para el bien propio y común. La Responsabilidad individual hace alusión al compromiso que obtiene cada integrante de realizar las tareas que le sean asignadas en su grupo de trabajo. La Interacción de los integrantes de un grupo debe ser en primera medida promovida por el docente, el cual asigna a cada grupo la cantidad de material didáctico necesario para que todos tengan que compartir los recursos, con esto se evita que alguno de los integrantes se aisle de los demás y se promueve la solidaridad y la alegría por el esfuerzo y los logros de los demás. Además, es necesario fomentar las habilidades interpersonales y grupales, para que los miembros estén en capacidad, de manera respetuosa y eficaz, de dirigir, decidir, confiar unos en otros, comunicarse y motivarse mutuamente y de realizar la evaluación grupal, para la cual deben analizar el progreso individual y grupal hacia el alcance de las metas comunes y determinar las conductas favorables para el buen funcionamiento del grupo y las que deben ser reemplazadas.

Por su parte, el aprendizaje colaborativo busca que los estudiantes contribuyan de manera conjunta a la solución de un problema; en este tipo de aprendizaje es necesario tener en cuenta elementos y metas comunes para todo el equipo

respecto a la actividad a desarrollar, donde se coordine sincronizadamente la construcción de un concepto o la solución de un problema.

A diferencia del aprendizaje cooperativo, donde los estudiantes son evaluados de manera individual; en el aprendizaje colaborativo el resultado de la evaluación de un integrante del grupo, da cuenta de los objetivos alcanzados por el grupo completo.

2.1.5.1.3 Las TIC como complemento del aprendizaje colaborativo.

2.1.5.1.3.1 El Aprendizaje colaborativo mediado por computador (CSCL).

Hacia 1984 un grupo de desarrolladores de software e investigadores, exploraron la función de la tecnología en entornos laborales de trabajo en grupo, debido a una iniciativa de la empresa Digital Equipment Corporation y el Massachusetts Institute of technology (MIT). Como respuesta a ello se creó el concepto Computer Supported Cooperative Work (CSCW) “trabajo colaborativo mediado por ordenador”.

A partir de este concepto y aplicando ideas y herramientas informáticas desarrolladas para el CSCW en situaciones de enseñanza y aprendizaje, se creó una ramificación denominada Computer Supported Collaborative Learning (CSCL) “aprendizaje colaborativo mediado por computador” una nueva disciplina que promueve el aprendizaje colaborativo apoyado en TIC. El desarrollo de esta disciplina se basa entonces en dos pilares fundamentales, el primero se refiere a la interacción de los estudiantes y el segundo a la investigación sobre el trabajo colaborativo mediado por computador (CSCW).

Cesar Coll en su libro psicología de la educación virtual, resalta la dificultad teórica para definir CSCL como un concepto, ya que su carácter es multidisciplinar y se le han hecho aportaciones desde diversos campos del conocimiento como la psicología, la lingüística, la inteligencia artificial, la sociología, entre otras. Sin

embargo existe una conceptualización hecha por Sfard en 1998 a partir de las diversas interpretaciones sobre CSCL, que puede definirse a partir de tres metáforas.

“la "metáfora de la adquisición", que considera el aprendizaje, incluido el que se realiza en situaciones de colaboración, como una cuestión de adquisición y almacenamiento individual del conocimiento, y la "metáfora de la participación", en la que el aprendizaje consiste en la participación progresiva en comunidades de práctica. LIPPONEN y Cols. (2004) Añaden una tercera metáfora: la metáfora de la "creación del conocimiento", basada en la creación de nuevos objetos de conocimiento o prácticas sociales mediante la colaboración.”¹²

Dentro de las diversas definiciones teóricas de este concepto, Cesar Coll resalta dos fuentes principales derivadas del constructivismo. La primera es una perspectiva cognitiva que parte de los planteamientos de Piaget y de la psicología del procesamiento de información y la segunda es una Perspectiva sociocultural a partir del trabajo de Vigotsky y sus discípulos.

“Desde ambas perspectivas, el aprendizaje colaborativo se conceptualiza como un proceso de interacción en el que conjuntamente se comparten, negocian y construyen significados para solucionar un problema, crear o producir algo; igualmente una y otra resaltan la importancia de la comprensión compartida por parte de los participantes.”¹³

Cabe resaltar que estos dos enfoques se encuentran en desacuerdo respecto a los mecanismos propuestos como fundamento de la influencia social y a los

¹² COLL. Cesar. MONEREO. Carles. Psicología de la educación virtual. Aprender y enseñar con las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Ediciones MORATA, S.L 2008. Pág. 236.

¹³ Ibid. Pág. 236.

procesos benéficos para los individuos que brindan las relaciones sociales. Todo esto en lo que concierne a las definiciones que pueden clasificarse dentro de esta perspectiva, sin desconocer las que se clasifican en perspectivas diferentes. Debido a esto, no se ha permitido considerar el CSCL un paradigma científico, sin dejar por ello de intentar dársele un carácter más integrado que le permita serlo en el futuro.

2.1.5.1.3.2 El aprendizaje colaborativo “alrededor” y “a través de” los computadores como herramienta didáctica.

La tecnología como apoyo del aprendizaje colaborativo tiene tantas formas de utilizarse como definiciones tiene dicho concepto. Para comenzar es necesario aclarar que el CSCL “aprendizaje colaborativo mediado por computador”, como su nombre lo indica, requiere el uso de computadoras, más no necesariamente de internet.

Como complemento a esta afirmación en 1994, Crook distinguió, en su análisis sobre como los ordenadores pueden facilitar el aprendizaje colaborativo en las escuelas, entre la interacción “alrededor” y “a través de” los computadores. Al hablar de la interacción alrededor de los computadores, se hace referencia al uso de estos como herramientas facilitadoras de la comunicación cara a cara en parejas o grupos pequeños, donde la colaboración se evidencia a la hora de construir o explorar representaciones virtuales; y la comunicación con el maestro se da de forma presencial.

Mientras la interacción a través de los computadores, es decir en entornos virtuales, radica en las oportunidades que brindan las TIC de combinar elementos de manera sincrónica o asincrónica con el fin de posibilitar la construcción conjunta o colaborativa de conocimientos. Para posibilitar el aprendizaje colaborativo “a través” de los computadores, en entornos de aprendizaje orientados hacia la comunicación unidireccional, bidireccional y multidireccional de

los participantes de manera sincrónica o asincrónica, pueden utilizarse tableros electrónicos, e-mail, foros, chats, video y audio conferencias.

2.1.5.2 Aprendizaje Autónomo.

2.1.5.2.1 Referencias teóricas sobre el aprendizaje autónomo.

La comprensión del significado de aprendizaje autónomo se facilita al revisar el concepto de autonomía. Al respecto A. Chene hace el siguiente planteamiento: *“Autonomía significa que uno puede fijar, y en realidad fija, sus propias normas y que puede elegir por sí mismo las normas que va a respetar”*. En síntesis, la autonomía se refiere a la capacidad de un individuo para elegir lo que es valioso para él, es decir, para realizar elecciones en consecuencia con su autorrealización.

Brockett y Hiemtra desarrollan el concepto de aprendizaje autodirigido en lugar de aprendizaje autónomo. Al respecto afirman que *“la autodirección en el aprendizaje es una combinación de fuerzas tanto interiores como exteriores de la persona que subrayan la aceptación por parte del estudiante de una responsabilidad cada vez mayor respecto a las decisiones asociadas al proceso de aprendizaje.”*¹⁴

Otros autores han hecho planteamientos en el mismo sentido: “proceso personal de aprender a aprender, a cambiar, a adaptarse” (C. R. Roger). La enseñanza es una “situación provisional que tiene por objetivo hacer al estudiante... autosuficiente” (j. S. Bruner). “El objetivo de la educación de adultos o de cualquier tipo de educación es convertir al sujeto en un estudiante continuamente dirigido desde adentro y que opera por sí mismo” (J. R. Kidd). “Autodirección es la capacidad que tiene el estudiante adulto de asumir la responsabilidad de la planificación y dirección del curso de su aprendizaje” (A.M. Tough).

¹⁴ BROCKETT. Ralph. HIEMTRA. Roger. El aprendizaje autodirigido en la educación de adultos. Barcelona: Paidós. 1993. P. 24

M. S. Knowels asocia el aprendizaje autodirigido con andragógico y lo considera como un proceso en el cual los individuos toman la iniciativa en el diseño de sus experiencias de aprendizaje, diagnóstico de necesidades, localización de recursos y evaluación de los logros. Afirma que los adultos generalmente tienen una elevada necesidad psicológica de ser autodirigidos. De igual manera justifica el desarrollo de habilidades para el aprendizaje autodirigido a partir de razones como:

- Las personas que toman la iniciativa en el aprendizaje tienen más posibilidades de retener lo que aprenden que el estudiante pasivo.
- El hecho de tomar la iniciativa en el aprendizaje está más acorde con nuestros procesos naturales de desarrollo psicológico.
- En la práctica gran cantidad de desarrollos educativos recientes sitúan la responsabilidad del aprendizaje en manos de los estudiantes.

También se plantea que la capacidad de aprender por uno mismo, se ha convertido de repente en un requisito previo para vivir en este nuevo mundo. Los seres humanos continuamente están tomando decisiones y realizando diversas acciones con autonomía. En algunas ocasiones se aplica dicha autonomía sobre cosas o aspectos cotidianos o elementales y en otras se ejercen para tomar decisiones sobre proyectos trascendentales. El ejercicio autónomo se realiza en casi todos los aspectos de la vida: el hogar, el trabajo, el estudio.

Cuando se habla de aprendizaje autónomo se refiere al grado de intervención del estudiante en el establecimiento de sus objetivos, procedimientos, recursos, evaluación y momentos de aprendizaje. En la práctica, en un programa educativo, no es usual que exista un grado absoluto de autonomía en dichos aspectos y posiblemente tampoco es muy aconsejable; sin embargo, la experiencia ha demostrado que cuando el estudiante tiene una mayor participación en las

decisiones que inciden en su aprendizaje, se facilitan la motivación y efectividad en el proceso educativo.

Hoy en día son comunes las ideas y conceptos alrededor de términos afines como autodirección, autoeducación, aprendizaje andragógico, aprendizaje autónomo, aprendizaje planificado por uno mismo, educación a distancia; sin embargo, los planteamientos, desarrollos conceptuales y prácticas específicas al respecto no son nada recientes. Por el contrario, antes de la organización de centros educativos formales, la educación autónoma fue casi la única opción que tuvieron las personas para instruirse o comprender las cosas que sucedían en su entorno inmediato.

Diversos historiadores afirman que la autoeducación fue importante en la vida de los filósofos griegos. Sócrates se consideraba un autodidacta y reconocía que aprendía continuamente de quienes le rodean. Platón consideraba que el fin último de la educación de los jóvenes era el de desarrollar sus capacidades para actuar como autodidacta durante la edad adulta. Aristóteles explicó la autorrealización como una sabiduría potencial que podía desarrollarse ya fueses con la orientación de un maestro o sin esta.

Durante la América Colonial muchas personas practicaron la autodirección en el aprendizaje y dada la escasa disponibilidad de material educativo escrito se utilizó bastante la tradición oral. Buena parte de próceres, líderes y personajes que han hecho historia no tuvieron acceso a una educación formal completa y la educación autodirigida se constituyó en elemento fundamental para su proceso de autorrealización.

2.1.5.2.2 El concepto de educación en la actualidad.

En los últimos años y especialmente a partir de la segunda mitad del siglo XX se han presentado variaciones sustanciales en las concepciones, enfoques y

metodologías sobre educación y aprendizaje. Tradicionalmente en el centro del proceso educativo ha ido el maestro y por lo tanto los alumnos se han venido agrupando a su alrededor en las llamadas “clases” ya que aquel ha sido quien ha estado decidiendo los objetivos de aprendizaje, los contenidos, las estrategias, los momentos en el tiempo, los indicadores de logro, etc.; por tanto el estudiante ha sido altamente dependiente del profesor.

Cada vez es más fuerte y radical el desplazamiento de las prácticas pedagógicas hacia un aprendizaje centrado en el estudiante y por tanto se presenta un cambio en el papel del maestro: ya no se dedica a transmitir conocimientos o a instruir, sino a orientar el proceso educativo en ambientes en los cuales el estudiante sea capaz de identificar y decidir lo que quiere aprender y las condiciones en que va a hacerlo.

En otras palabras, se ha venido dando mayor importancia al aprendizaje autodirigido, en el cual el estudiante debe ser capaz tanto de identificar sus necesidades de aprendizaje como de acudir a las fuentes de información y a procesos de formación para satisfacer dichas necesidades. Bajo esta concepción el aprendizaje no se limita a las cuatro paredes del aula ya que los límites de ésta se amplían a todos los escenarios en que interactúa el estudiante. Este tipo de aprendizaje se viene aplicando ampliamente en procesos de instrucción relacionados con la formación profesional en diversas disciplinas, el desarrollo de recursos humanos en la empresa, la educación continuada.

Una opción adecuada para responder a estas realidades es la de aumentar la autonomía del estudiante en su propio proceso de aprendizaje, de tal manera que esté en capacidad de relacionar problemas por resolver y destrezas por desarrollar con necesidades y propósitos de aprendizaje, así como de buscar la información necesaria, analizarla, generar ideas para solucionar problemas, sacar conclusiones y establecer el nivel de logro de sus objetivos.

2.1.5.2.3 El aprendizaje autónomo y su influencia en la estructura cognitiva.

Los comportamientos de independencia y autonomía han sido investigados e interpretados por diversos expertos. Heathers distingue entre independencia instrumental e independencia emocional.

Cuando se está desarrollando una tarea o actividad y se procede a solucionar los problemas que se van encontrando, sin solicitar ayuda, se emplea la *independencia instrumental*. Si se considera que no necesita aprobación por parte de otra u otras personas para estar seguro de la calidad de trabajo que se ha realizado o del grado de dominio que tiene sobre dicha tarea, está empleando su *independencia emocional*.

Los comportamientos motivados por la necesidad de aprobación por parte de otras personas son sintomáticos de dependencia emocional. En realidad está comprobado que todos los seres humanos requieren, en menor o en mayor grado, de alguna forma de aprobación externa como un mecanismo de refuerzo o de validación de los conocimientos y destrezas.

Cuando un estudiante autónomo está desarrollando un programa de aprendizaje, valora por sí mismo el nivel de avance o de logro en sus propósitos de formación (auto aprobación) y por tanto es emocionalmente independiente. En la medida en que acuda al profesor en busca de aprobación estará empleando un menor grado de autonomía.

Knowles plantea que en la medida en que un niño empieza a formar su propia identidad va descubriendo que puede tomar decisiones por sí mismo. Pero, desafortunadamente, en la mayoría de los casos el ingresar en un programa educativo se debe acostumbrar a que las decisiones y la responsabilidad por su propio proceso formativo las asuman sus profesores y sus padres. De esta manera se inhibe el desarrollo de su capacidad autónoma. En consecuencia el llegar a la edad adulta presenta dificultades para realizar aprendizajes

autodirigidos. Cuando una persona se da cuenta de que puede comportarse de manera totalmente autodirigida puede afirmar que ha llegado a ser psicológicamente adulta.

Knowles también afirma que el comportamiento autónomo es adulto y por tanto una educación apropiada de adultos debería basarse en el restablecimiento y apoyo de la autonomía del estudiante a través de metodologías de aprendizaje adecuadas. Explica el aprendizaje autónomo como un proceso en el cual las personas asumen la iniciativa, con o sin ayuda de otras, en el diagnóstico de las necesidades de aprendizaje, la formulación de objetivos, la identificación de los recursos necesarios para aprender, la elección y aplicación de las estrategias adecuadas y la evaluación de los resultados de su aprendizaje.

Brockett y Hiemtra plantean que el concepto de autodirección en el aprendizaje involucra dos dimensiones distintas, pero relacionadas: aprendizaje autodirigido y autodirección del estudiante. El término aprendizaje autodirigido se refiere a un método de instrucción mediante el cual el estudiante asume responsabilidad primaria en la planificación, elaboración y evaluación de su proceso de aprendizaje, aun cuando pueda intervenir un agente educativo como facilitador de este proceso. El término autodirección del estudiante involucra las características de la personalidad del individuo y se centra en las preferencias del estudiante por asumir la responsabilidad de su aprendizaje.

2.1.5.2.4 Recursos que posibilitan el aprendizaje autónomo.

Un elemento importante para facilitar el aprendizaje autónomo lo constituyen los recursos, los cuales se pueden agrupar en: audiovisuales, individualizados, institucionales y con el docente.

Entre los recursos audiovisuales que se puede emplear están: módulos de autoinstrucción, textos educativos, revistas, periódicos, videos educativos, videos

interactivos, computadores, tutoriales interactivos por computador, redes electrónicas, televisión, radio.

Como recursos individualizados se destacan: viajes de estudio, visitas de observación, proyectos de aprendizaje, registros personales, juegos de creatividad, evocación estimulada, conversación con uno mismo.

En cuanto a los recursos institucionales podemos anotar: bibliotecas, laboratorios, centros de práctica, aulas, auditorios, salones de proyección, bases de datos, conferencias presenciales, teleconferencias, audioconferencias, museos, grupos de debate, correo electrónico.

Las ayudas que se pueden emplear en interacción con el docente también pueden ser de distinto tipo: tutoría presencial y a distancia, orientación para la realización de actividades de aprendizaje, debates en grupos de estudio, comunicación telemática, informes de actividades realizadas.

2.1.5.2.5 Aportes para una conceptualización del aprendizaje autónomo.

El aprendizaje autónomo se da cuando el estudiante está en la capacidad de investigar, resolver, discutir y plantear problemáticas y situaciones por sí mismo. El aprendizaje autónomo como concepto aplicado a la educación y a la psicología abre el debate con la necesidad de mediar entre el poder de las nuevas tecnologías de la información, buscando como eje central replantear la manera de adquirir conocimiento como objeto imprescindible en la educación.

La base fundamental del aprendizaje autónomo a nivel educativo radica en la necesidad de hacer una renovación al estilo de aprendizaje, sujeto a la conducta del individuo; partiendo de la concepción básica de lo que se entiende por autonomía y que va directamente ligada al concepto de aprendizaje. La autonomía es entendida por niveles en lo que se refiere a educación, en su esencia tiende a mostrar su avance en fases de independencia de orden

ascendente y escalonado, dando muestra de un complejo proceso de liberación a nivel educativo, desde la total ausencia de un tutor por parte del aprendiz o simplemente como un proceso de cambio hacia una independencia del aprendizaje por parte del individuo, buscando cumplir unos logros a través de la interacción del organismo – objeto educativo.

Este tipo de aprendizaje tiene unas características principales, una de las más sobresalientes y en la que hacen énfasis la mayoría de autores sobre este concepto, es que el aprendizaje autónomo no es un concepto unidireccional sino una concepción teórica con un cúmulo de aspectos relevantes para el aprendizaje, donde se establece un concepto identificado fundamentalmente en la complejidad e interacción del sujeto con el medio educativo implicado en cada caso particular.

Los modelos educativos tradicionales suponen que los estudiantes sólo aprenden en el aula bajo la supervisión del profesor y fuera del aula recopilan información o refuerzan los conceptos mediante la realización de ejercicios. Sin embargo el avance en el conocimiento está forzando el cambio de estas concepciones y se acepta que no sólo se aprende en el aula sino que el estudiante es capaz de aprender de manera independiente y trascender lo que ha aprendido en esta. Se ha tomado conciencia de que la vida es un constante aprendizaje.

Lo que se llama trabajo autónomo se manifiesta mediante tareas para desarrollar fuera de clase consistentes en la búsqueda de información, realización de trabajos de aplicación, de vinculación de diferentes temáticas de estudio, de vinculación entre asignaturas y disciplinas o trabajos de investigación de nuevos descubrimientos que tengan que ver con la asignatura en estudio.

El trabajo autónomo, en teoría, busca que el estudiante desarrolle autocontrol, se automotive, se autoevalúe y sea autónomo. Se espera que él mismo dirija su proceso de aprendizaje. El concepto de autonomía se relaciona entonces con la libertad de elección de vías y medios para la realización de las tareas.

Un estudiante autónomo es capaz de buscar información adicional a la que le plantea el profesor, determinar por sí mismo características que constituyen un fenómeno, planear y llevar a cabo acciones para solucionar problemas sin necesidad de que le den una guía detallada de cómo hacerlo; manejar su motivación, darle sentido a lo que hace y administrar su tiempo.

2.1.5.2.6 Aportes de las TIC al desarrollo de la autonomía.

- Son actualmente el medio principal de los estudiantes para buscar y acceder a información en fuentes secundarias y primarias ya sea a través de bases de datos, de sitios web o del correo electrónico.
- Permiten acceder a laboratorios y simuladores de procesos físicos o químicos.
- Permiten plasmar y concretar sus trabajos en ensayos o documentos escritos mediante el procesador de palabras.
- Facilitan acceder a ejercicios, teoría, audios, ejemplos para avanzar en el aprendizaje de otra lengua.
- Permiten expresarse en otros lenguajes diferentes al texto lineal tradicional tales como dibujos, animaciones, presentaciones, videos, páginas web multimedia
- Facilitan la realización de resúmenes mediante mapas mentales, conceptuales, diagramas de causa-efecto o líneas del tiempo.
- Facilitan la realización de cálculos, gráficos, análisis matemáticos o simulaciones mediante hojas de cálculo, paquetes estadísticos o software especializado.

- Permiten presentar sus ideas de formas amenas en formatos multimedia.

Evidentemente las TIC tienen características que pueden potenciar el desarrollo de la autonomía. Sin embargo contar con todas estas posibilidades y facilidades no implica que el estudiante desarrolle su autonomía. Es indispensable diseñar estrategias pedagógicas para el trabajo independiente que invite a los estudiantes a usar nuevas herramientas, a ser creativos, a buscar en nuevos sitios, a consultar directamente a autores y a personalidades, a intercambiar información que apoye su aprendizaje, a mirarse a sí mismos como aprendices.

El docente que facilita el desarrollo de la autonomía propone problemas abiertos, significativos y motivantes, problemas en los que los estudiantes se involucran por completo y toman conciencia de que son ellos los que están en el centro del proceso de aprendizaje, de que son ellos los que tienen que buscar, trabajar, escribir, desarrollar o probar.

2.2 GUÍAS DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO.

Otra de las herramientas utilizadas por el modelo pedagógico Escuela Nueva y quizás la más importante, son las guías didácticas o de aprendizaje autónomo, que funcionan como instrumento de orientación e instrucción de actividades para los niños, permitiéndoles alcanzar los objetivos propuestos de manera individual, posibilitándole al maestro identificar las fortalezas y debilidades de cada estudiante con el fin de prestar especial atención a quienes lo requieran; en parejas, donde un estudiante más avanzado puede apoyar a su compañero o donde se apoyen mutuamente; o en grupos pequeños, la estrategia que proponen las guías, ya que han sido creadas con el fin de fomentar el aprendizaje cooperativo e instruir a los estudiantes para la vida en sociedad y responsabilizarse colectivamente de la adquisición de conocimientos y del cumplimiento de metas de aprendizaje. De esta manera se requiere poco la

ayuda del maestro, lo que le permite a este atender varios grados a la vez y prestar especial atención a los estudiantes que tienen alguna dificultad de aprendizaje.

2.2.1 Estructura y contenido de las guías de aprendizaje autónomo.

Dichas guías contienen actividades y ejercicios graduados y secuenciales estructurados así:

1. Objetivo específico de aprendizaje, con el cual se presentan a los estudiantes las habilidades que deben alcanzar una vez culminadas las actividades propuestas para desarrollar el tema.

2. Actividad Básica, relacionada con la cotidianidad de los estudiantes y mediante la cual es posible desarrollar habilidades investigativas, de trabajo grupal, prácticas y adquirir competencias científicas, ciudadanas, matemáticas y comunicativas; con el fin de alcanzar el objetivo propuesto.

3. Cuento Pedagógico o Estudio de Caso, es un cuento, dibujo, crucigrama, entre otros, que permite ejemplificar el objetivo propuesto y la actividad básica relacionándolas con situaciones cotidianas.

4. Actividad Práctica, se refiere a la aplicación de conceptos, métodos e ideas a nuevas situaciones, con el fin de fortalecer el objetivo propuesto.

5. Actividad Libre, busca culminar el proceso de asimilación, acomodación y desequilibrio que se desarrolla en las secuencias de actividades de las guías de aprendizaje. En el cual, el estudiante interioriza un nuevo concepto y lo relaciona con los conocimientos previos; logrando utilizarlo en nuevas situaciones. “como

resultado de eso, el esquema no sufre un cambio sustancial en su naturaleza, sino que se amplía para aplicarse a nuevas situaciones”¹⁵

A continuación viene el proceso de Acomodación; en el cual, el esquema cognitivo del que aprende, se modifica para poder incorporar la nueva información. Y por último el Desequilibrio o Equilibración, donde se procede a dar coherencia al mundo, a partir de lo aprendido.

Todo esto con la firme intención de que el niño verifique y vincule los conocimientos adquirido en su contexto particular, a partir de diversas actividades que pueden ser realizadas en parejas, grupos, con la ayuda de la familia o de forma individual. “La actividad libre también tiene la función de desarrollar la capacidad de juicio del niño y su habilidad para tomar decisiones propias sobre el uso del tiempo de estudio y los temas que quiere profundizar”¹⁶ permitiéndole escoger la cantidad y el tipo de actividades que desarrollará para conseguir determinada nota.

6. Evaluación, se realiza a través de la evaluación formativa, basada en los registros del cuadro de control; la autoevaluación, con ella se comprueba si el objetivo propuesto fue alcanzado mediante las actividades desarrolladas utilizando una serie de preguntas previamente diseñadas sobre los objetivos de la unidad; y la evaluación cualitativa, la cual permite avanzar de una unidad a otra teniendo en cuenta el número de actividades libres requeridas para lograr determinada calificación. En caso de no alcanzar algunos de los objetivos propuestos, el maestro asigna actividades de recuperación.

¹⁵ GANEM, Patricia. RAGASOL, Martha. Piaget y Vygotski en el aula. El constructivismo con alternativa de trabajo docente. 2010, Editorial Limusa, S.A. De C.V. Grupo Noriega Editores. Pág. 52.

¹⁶ GÓMEZ, Víctor Manuel. Visión crítica sobre la escuela nueva en Colombia. Revista Educación y Pedagogía Nos 14 y 15. Pág. 287.

2.2.2 Herramientas complementarias de las guías de aprendizaje autónomo.

Existen guías de matemáticas, lenguaje, ciencias naturales y ciencias sociales para los grados de segundo al quinto; y para el primer grado hay tarjetas de lectura, ya que estos niños pasan la mayor parte de su tiempo aprendiendo a leer y a escribir. Las guías pueden ser adaptadas por los maestros con base en la ficha de adaptación, una hoja en blanco que se encuentra al final de cada guía, en la cual se deben consignar los cambios de terminología, actividades y/o materiales, teniendo en cuenta siempre la importancia de respetar el objetivo de aprendizaje propuesto.

Otro de los instrumentos utilizados por los maestros respecto a las guías didácticas es el cuadro de control de progreso, en el cual se hace un seguimiento del proceso de cada estudiante utilizando la evaluación cualitativa de cada una de las actividades básicas, prácticas, libres y de recuperación que el niño le presente. Este cuadro les permite a ambos identificar en qué punto del proceso se encuentra y cuanto le falta para pasar a la siguiente unidad. Debe realizarse uno de estos cuadros por unidad de aprendizaje y materia.

Para asegurar su funcionalidad, los ejercicios en ellas propuestos se complementan con el uso de elementos didácticos, articulados en torno a las guías, como los rincones de trabajo, la biblioteca de aula y el gobierno escolar; instrumento de gran importancia en el desarrollo del aprendizaje de los niños, ya que permite iniciarse en la vida cívica, contribuir al orden y a la participación, desarrollar actitudes de cooperación, compañerismo, autoridad, responsabilidad, solidaridad y liderazgo, afianzar la capacidad de trabajar cooperativamente y especialmente de hablar en público; fomentar el desarrollo socio-afectivo y la autoestima, orientar hacia el respeto por los derechos humanos, la libre expresión, la formulación de problemas y el aporte de soluciones. Todo esto a través de la elección democrática del presidente, el vicepresidente, el secretario y los comités con sus líderes, integrantes y ayudantes; elecciones que se realizan periódicamente para que todos los estudiantes puedan desempeñar en algún

momento un cargo de autoridad y disfrutar de la experiencia democrática que posibilita desempeñar cualquiera de los roles del gobierno escolar y tener la posibilidad de aplicarlos en el contexto social y familiar.

2.3 COMPETENCIAS COMUNICATIVAS.

2.3.1 Adquisición de competencias.

El termino competencia proviene del terreno laboral con el cual se pretende describir los objetivos alcanzados tras un proceso de aprendizaje. En el campo educativo las competencias, según Coll son un *“conjunto de capacidades y habilidades específicas y genericas y unos contenidos teóricos que una persona a lo largo de su vida puede potencialmente adquirir, movilizar y aplicar y de esa manera contribuir a formar a la persona desde un punto de vista global.”*¹⁷

La diferencia entre competencias y habilidades radica en que las primeras representan cierta combinación dinámica de atributos relacionados con el conocimiento y su aplicación, actitudes y responsabilidades que dan cuenta de los objetivos alcanzados tras la culminación de un proceso de aprendizaje, mientras las habilidades hacen referencia a conductas que tras la práctica, se pueden desarrollar con rapidez, exactitud y eficacia.

Para Coll las competencias se adquieren mediante un proceso activo, continuo e integro que una persona realiza, ya que sus resultados se evalúan de manera significativa y no como un resultado puntual de un ejercicio o tarea realizado. O como dirían Majó y Marqués en 2002, se refieren a la capacidad de poner en marcha de manera integrada los conocimientos adquiridos y rasgos de

¹⁷ POZO VICENTE. Cristina. Las competencias comunicativas interculturales y los usos interactivos de internet de los estudiantes Erasmus alemanes y españoles. Universidad de Huelva. Departamento de educación. Pág. 178.

personalidad que permiten resolver situaciones diversas; también podría decirse que no se trata de una probabilidad de éxito respecto a una tarea, sino de una capacidad real que pueda ser demostrada y determine de forma positiva el desarrollo personal, profesional y social del estudiante.

Con base en esto, es posible afirmar que los procesos educativos construidos sobre la base de las competencias, abordan aspectos relacionados con la sociedad, la ciencia y la educación; con el fin de crear conocimientos y cambios que puedan utilizarse en el proceso de aprendizaje que tiene una persona a lo largo de la vida y en la realización de trabajo en equipo, además es necesario apuntarle a un aprendizaje significativo que apoye favorablemente el desarrollo personal del estudiante.

2.3.2 Conceptualización sobre las competencias comunicativas.

Las actividades propuestas en las guías, promueven entonces la adquisición de un conjunto de conocimientos y habilidades en desarrollo permanente, que le permiten a una persona entender y participar en el mundo; es decir, la adquisición de competencias matemáticas, científicas, ciudadanas y comunicativas.

Las competencias comunicativas son un conjunto de procesos lingüísticos: hablar, escuchar, leer y escribir; que tienen como finalidad la participación en la sociedad humana con eficiencia y destreza, desarrollando la producción discursiva y la interacción comunicativa para mejorar la capacidad de comprender, interpretar y expresar el mundo de manera verbal y no verbal, ya sea, a través de la pintura, el dibujo, la música, la poesía, la literatura, el cine, el teatro, entre otras.

En el proceso de socialización las competencias comunicativas dan cuenta de unos parámetros básicos, condicionados por el medio social y la cultura, en donde se interactúa según el contexto. Estas competencias comunicativas están fuertemente influenciadas por los códigos lingüísticos y simbólicos, llevando a las personas a estar socialmente condicionadas a distinguir los diversos contextos

referentes en su entorno; proporcionando las capacidades necesarias para corregir estratégicamente los posibles conflictos comunicativos, mejorando la interacción social.

Las competencias comunicativas también se refieren a las habilidades del individuo para comportarse de manera adecuada en cualquier situación en la que se requiera algún tipo de interacción social, utilizando códigos simbólicos o componentes lingüísticos o sociolingüísticos.

Este tipo de habilidades prueban cómo el individuo puede sobresalir y destacarse en algún campo o contexto determinado, entendiéndose este tipo de campos como espacios donde las relaciones de poder están fuertemente ligadas al componente lingüístico y a los contornos de una sociología del poder que contiene como premisa básica la tesis según la cual los intercambios simbólicos no constituyen meros actos de comunicación, sino que, por el contrario, encubren y reflejan relaciones de poder instituyente de la realidad y del orden de lo real, la palabra es fundamentalmente poder, sobre cosas y hombres; capacidad organizativa del mundo que codifica tanto lo social como lo natural.

“Hay que mostrar que, por legítimo que sea tratar las relaciones sociales - y las propias relaciones de dominación - como interacciones simbólicas, es decir, como relaciones de comunicación que implican el conocimiento y el reconocimiento, no hay que olvidar que esas relaciones de comunicación por excelencia que son los intercambios lingüísticos son también relaciones de poder simbólico donde se actualizan las relaciones de fuerza entre los locutores y sus respectivos grupos¹⁸”.

¹⁸ BORDIEU, Pierre. ¿Qué significa hablar? Economía de los intercambios lingüísticos. Akal, Madrid, 1999. p. 13.

2.3.3 Adquisición de competencias comunicativas.

La Adquisición de competencias comunicativas está directamente relacionada con la calidad del aprendizaje, esto se logra evidenciar cuando se dominan procesos lingüísticos comunes como hablar, escuchar, leer y escribir; lo que permite avanzar en el desarrollo de las competencias hacia la adquisición de nuevas habilidades como la intervención oportuna y adecuada en una conversación, es decir, el conjunto de capacidades y habilidades que desarrollan todos los seres humanos a lo largo de la vida para saber que decir, cuándo, a quién y cómo decirlo, qué y cuándo callar; la manera correcta de expresarse por escrito, teniendo en cuenta la estructura de las ideas y la adecuada redacción con el fin de expresar sentimientos, pensamientos o fantasías; y la forma correcta de leer, entendiendo e interiorizando la información.

El perfeccionamiento de estas habilidades a través de las relaciones personales y la interacción con diversas culturas, teniendo en cuenta las características formales e informales, semánticas y pragmáticas de cada escenario, permite al hombre interactuar eficazmente en diversas situaciones comunicativas presentes en todos los contextos sociales, ya sean verbales o no verbales; concediendo acceso a la información y a la construcción desde diversas fuentes, en cualquier campo del conocimiento.

2.3.4 Las competencias comunicativas en la escuela nueva.

El desarrollo de dichas competencias se promueve en la Escuela Nueva mediante el uso de elementos didácticos como las bibliotecas de aula, los rincones de trabajo y el gobierno escolar; lo que permite el aprendizaje por objetivos y fomenta el aprendizaje activo según los intereses y el proceso de aprendizaje de cada estudiante, facilitando con estos elementos el aprendizaje autónomo.

El aprendizaje activo es una metodología que fundamenta la adquisición de conocimientos en actividades de aprendizaje individualizadas y flexibles, las

cuales tienen lugar en espacios diferentes al salón de clases, en las que se orienta al estudiante en lugar de instruírsele de manera pasiva y se le permiten avanzar según sus propias necesidades, intereses y capacidades. Los contenidos impartidos en este tipo aprendizaje deben estar relacionados con el contexto del estudiante, lo que los convierte en contenidos útiles y replicables, generando mayor interés y motivación.

2.3.5 desarrollo de competencias comunicativas en el marco de las TIC.

Desde el campo que concierne a las TIC, en cuanto a comprensión, producción y difusión de prácticas apoyadas en tecnologías digitales, se promueve la adquisición de competencias y habilidades específicas relacionadas con el uso funcional y eficiente de estas tecnologías.

“La alfabetización en TIC supone mucho más que aprender a manejar “ratones y teclas”; supone sobre todo aprender a utilizar las TIC obteniendo el máximo provecho de las posibilidades que estas tecnologías ofrecen para el manejo de la información, la comunicación y la colaboración en el abordaje de situaciones y problemas y en el establecimiento y logro de objetivos personales y sociales.”¹⁹

Posibilidades que también pueden ser usadas en el campo presencial y en todas las áreas del conocimiento, pues cualquier práctica comunicativa puede transformarse y enriquecerse a partir de las TIC.

¹⁹ COLL. Cesar. MONEREO. Carles. Psicología de la educación virtual. Aprender y enseñar con las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Ediciones MORATA, S.L 2008. Pág. 338.

2.4 APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS.

Las experiencias educativas que promueven las guías didácticas, están fundamentadas en este método de innovación pedagógica; el cual permite trabajar con estudiantes que posean estilos de aprendizaje y habilidades diferentes. Esta estrategia consiste en plantear un problema real a un grupo, para que sea resuelto de forma colaborativa, teniendo en cuenta las pautas iniciales o reglas generales, los roles individuales y la total autonomía con el fin de motivar, incrementar la participación, alcanzar objetivos comunes e individuales, aumentar las habilidades sociales y las competencias comunicativas, aplicar los resultados al mundo real y fomentar e integrar las diversas áreas del conocimiento favoreciendo un ambiente de globalidad. Para garantizar el éxito del proyecto se deben definir los roles fundamentados en el diseño, en donde los estudiantes planean, implementan y evalúan su proyecto con una aplicación viable y real, fundamentado específicamente en un tema de la vida diaria.

2.4.1 Contexto educativo en el marco del aprendizaje basado en proyectos.

Frente a la crisis por la que atraviesa la educación en este tiempo, se hace necesaria una estrategia metodológica basada en proyectos con diversos enfoques y aplicaciones a nivel pedagógico. El aprendizaje basado en proyectos tiene como característica fundamental, la interacción de los actores de la escuela en grupos de trabajo sobre temas de importancia relevante escogidos en consenso.

El aprendizaje basado en proyectos es un método de aprendizaje de innovación pedagógica que tiene como objeto salirse de los parámetros tradicionales de la educación memorística y mecánica; y busca trascender del área del conocimiento y evolucionar al estudio interdisciplinario.

Aunque dicho método surgió a principios del siglo XX, sigue aún vigente, complementando los procesos de innovación en la enseñanza y aprendizaje en la escuela, con el objetivo principal de incentivar el trabajo autónomo.

2.4.2 Descripción del modelo de aprendizaje basado en proyectos.

El método del aprendizaje por proyectos se fundamenta en la teoría constructivista, buscando partir de los intereses particulares de los estudiantes, incentivándolos para que a partir de sus gustos y afinidades creen, desarrollen y evalúen un proyecto basado en un problema real contextualizado en un ambiente escolar y comunitario; y traten de unificar las diversas áreas del conocimiento con un tratamiento interdisciplinar, en donde tengan la capacidad de construir aprendizajes nuevos a partir de conocimientos previos, lo que en teoría vendría siendo un enfoque de aplicabilidad constructivista y de aprendizaje significativo.

Existen diversos tipos de proyectos en este método didáctico los cuales han sido clasificados por los teóricos con base al contexto y contenido:

- ❑ Creativos
- ❑ De placer
- ❑ De problemas de aprendizaje
- ❑ Centrados y dirigidos por el estudiante
- ❑ Proyectos de orden institucional (PEI)

El aprendizaje por proyectos tiene unos parámetros básicos de buen desenvolvimiento los cuales deben afrontar unas fases básicas:

- ❑ Propuesta: En esta fase se negocia el tema, los objetivos y la pertinencia del proyecto.
- ❑ Planificación: En esta fase se tratará todo el aspecto metodológico y cronológico del proyecto.

- Elaboración: En esta fase se busca recopilar la información, se organiza y se implementa el plan de análisis de la información, posteriormente se realizan las actividades según el cronograma propuesto.
- Presentación y evaluación: Esta es la última fase, la cual busca presentar los resultados y evaluar las fases de desempeño del proyecto y su aporte en creación de conocimiento y aprendizaje, si se desea y según sea el objetivo o el caso en particular.

Principios del aprendizaje por proyectos:

- El aprendizaje por proyectos deja de ser un complemento de una clase tradicional para convertirse en una estrategia integral (holística).
- Los trabajos por proyectos son una herramienta de integración de la sociedad globalizada, así como un elemento de integración pluriétnica y cultural.
- El aprendizaje por proyectos ayuda a hacer el currículo interesante para los estudiantes, dentro de un marco de intereses particulares e integración.

Principales beneficios del aprendizaje por proyectos

- Preparación de los estudiantes para la toma de decisiones, por ende es también una buena alternativa para la preparación respecto al futuro laboral.
- Mayor motivación de los estudiantes con respecto a las clases y su participación activa en ellas, creando un ambiente de disposición e integración.

- Los estudiantes adquieren mediante los proyectos habilidades mentales de orden superior, dejando a un lado el proceso memorístico descontextualizado y aislado, promoviendo la conexión y utilización de habilidades adquiridas en el mundo real.
- Los proceso de aprendizaje por proyectos, estimulan y aumentan las habilidades de comunicación e interacción social por parte de los actores de la escuela.

2.4.3 Las TIC y el aprendizaje basado en proyectos.

Si bien es cierto que el aprendizaje por proyectos es un método didáctico de innovación útil en la escuela, también es cierto el cambio que ha generado el mundo globalizado en todos los campos; cambios a los que la educación y en especial la escuela no han podido escapar. El mundo globalizado a aportado un sin número de recursos para ampliar el espectro educativo dando herramientas como la utilización de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la escuela.

Para realizar un proceso de enseñanza por proyectos utilizando las TIC, los docentes se deben apropiar y capacitar ampliamente en el conocimiento, manejo y aplicación de estas; haciéndose partícipes en un cambio contextual y metodológico en donde los beneficios desde el punto de vista del aprendizaje e innovación educativa son muy significativos; este tipo de herramienta facilita la comunicación de la comunidad educativa en general, pero también trascendiendo fronteras compartiendo experiencias y conocimientos con personas y escuelas de otros países fomentando a los actores de la escuela crear redes de aprendizaje y entornos personales.

Las TIC facilitan enormemente el acceso y adquisición de información al instante, aportando y generando debate y articulación con los diversos proyectos pactados

desde la escuela, actuando de una forma reciproca y de doble vía con otros proyectos en el marco del mundo globalizado.

Todo este proceso de renovación e innovación de las formas de enseñanza y aprendizaje tiene como fundamento el concepto de la globalización del aprendizaje en el siglo XXI; asumiendo como gran reto la alfabetización tecnológica de los actores de la escuela.

La alfabetización tecnológica comprende el desarrollo de habilidades técnicas y cognitivas necesarias para el uso de los recursos tecnológicos en la escuela y fuera de ella, con el objetivo de no relegarse a las necesidades de un mundo globalizado y con una educación ad portas de trabajar de la mano de la web 2.0.

Este tipo de formación por ser de orden tecnológica e innovadora, deberá hacerse participe de una formación que promueva el pensamiento crítico en la escuela; este pensamiento permite analizar hechos, situaciones o argumentos, establecer patrones y comprender suposiciones, argumentos, dando énfasis a la capacidad de síntesis y análisis de situaciones de orden particular o general, ya que es importante emplear procesos básicos donde el estudiante tenga la facilidad de innovar, inventar y construir ideas en torno a la reflexión de falencias particulares en su entorno y en su medio de interacción (la escuela) de manera tal que los actores sean participes y capaces de afrontar problemáticas complejas de forma reflexiva y creativa, haciendo énfasis en la cooperación como un abordaje colectivo en la resolución de las distintas problemáticas, en donde se hace necesario un enfoque social de aprendizaje y es allí donde las TIC juegan un papel preponderante y empoderado para hacer crítica constructiva por parte de los distintos actores de la escuela, ya que las TIC tienen la capacidad de difundir masivamente los diversos proyectos gestionados dentro de la escuela abriendo portales de comunicación y canales de critica de doble vía, todo esto fomentando el debate y la construcción y enriquecimiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

2.5 VIDEOTUTORIALES.

Desde que la informática comenzó a introducirse en la educación, se ha encontrado entre otras, la problemática señalada por Reeve en 2004, de una información superficial que no contribuye a la construcción colaborativa de conocimientos, ya que se entiende la participación de varias personas en una actividad como colaboración; confundiendo así el aprendizaje colaborativo con la cooperación; y aprovechando el papel fundamental que según Begoña Gros, juegan las tecnologías en el aprendizaje colaborativo para desarrollar las competencias requeridas por la sociedad del conocimiento.

2.5.1 Características del cambio educativo generado por el aprendizaje mediado.

A pesar de esto, la creciente influencia de la tecnología, cuestiona el uso de sistemas educativos convencionales en la educación virtual y presencial, y ofrece un abanico de posibilidades de uso, los cuales requieren nuevos entornos y enfoques que permitan entenderlos, diseñarlos e implementarlos.

En 1990 Mason y Kaye señalaron el cambio en la naturaleza y estructura de las instituciones educativas, debido a la utilización de herramientas de comunicación mediadas por computadores. Algunas de las características de dicho cambio son:

“- La desaparición de las distinciones conceptuales entre la educación a distancia y la educación presencial.

- El cambio de los roles tradicionales del profesorado, tutores adjuntos y staff administrativo y de apoyo.

- *Proporcionar una oportunidad, que nunca existió antes, de crear una red de estudiantes, un 'espacio' para el pensamiento colectivo y acceso a los pares para la socialización y el intercambio ocasional.*²⁰

A la hora de diseñar e implementar contenidos basados en las TIC, es necesario tener en cuenta dichas características, plantear situaciones que se adapten a las diversas necesidades de los actores (estudiante, profesor, institución) e identificar las características del entorno y la aplicación; con la intención de sacar de ello la mayor cantidad de beneficios posibles.

Sus posibilidades de aplicación dependen del modelo de aprendizaje en el que estén soportadas; en la forma de entender y manejar las relaciones entre estudiantes y maestros y el concepto de enseñanza que se tenga. De esta manera, la aplicación de las TIC a la educación puede ser considerada un proceso de innovación.

*“La incorporación de nuevos materiales, nuevos comportamientos y prácticas de enseñanza y nuevas creencias y concepciones, etc. son cambios que están relacionados, de acuerdo con Fullan y Stiegelbauer (1991), con los procesos de innovación en cuanto mejoras en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Para estos autores, el uso de nuevos materiales, la introducción de nuevas tecnologías o nuevos planteamientos curriculares solo es la punta del iceberg: las dificultades están relacionadas con el desarrollo por parte de los profesores de nuevas destrezas, comportamientos y prácticas asociadas con el cambio y la adquisición de nuevas creencias y concepciones relacionadas con el mismo.”*²¹

²⁰ SALINAS. Jesús. (2004). La integración de las TIC en las instituciones de educación superior como proyectos de innovación educativa. Artículo presentado al I Congreso de Educación mediada con Tecnologías •"La Innovación Pedagógica con el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación", realizado el 2004. Pág. 2.

²¹ *Ibíd.* Pág. 9.

Es entonces un deber de la educación sensibilizarse ante los procesos de innovación y proporcionarles alternativas para su desarrollo, pues de nada sirve sustituir las tecnologías si no se realiza un verdadero cambio en los sistemas o metodologías de enseñanza; cuando el uso de las TIC en la educación pretende contribuir a formar más, mejor y de otra manera; apoyando siempre la colaboración entre estudiantes.

2.5.2 Videotutoriales como posibilitadores del aprendizaje autónomo y colaborativo.

Una de las estrategias para estimular el aprendizaje colaborativo mediante el uso de las TIC son los videotutoriales, los cuales pueden ser además, considerados una herramienta de aprendizaje autónomo.

Los videotutoriales están compuestos por un conjunto de instrucciones claras, donde se indica paso por paso lo que se debe hacer para lograr determinado resultado o alcanzar un objetivo específico, en un lenguaje no técnico que permite al estudiante entenderlo fácilmente.

Para su construcción es necesario tener en cuenta la calidad de audio y video, la relación entre el contenido y la metodología utilizada para impartirlo y las fases necesarias, propuestas por Galvis para su construcción.

- ❑ Imagen con buena resolución.
- ❑ El uso de un micrófono que garantice una salida de voz limpia.
- ❑ Vocalización clara, usando la entonación, la puntuación, el ritmo y un volumen moderado.
- ❑ Imagen limpia de elementos distractores como alertas de mensajes o actualizaciones de herramientas.
- ❑ Contenido claramente presentado al receptor.
- ❑ Metodología dinámica.

"Típicamente un sistema tutorial incluye las 4 grandes fases que forman parte de todo proceso de enseñanza-aprendizaje: en la introductoria se genera la motivación, se centra la atención y se favorece la percepción selectiva; en la orientación inicial se lleva a cabo la codificación, el almacenaje y la retención de lo aprendido; la fase de aplicación conlleva evocación y transferencia de lo aprendido; en la fase de retroalimentación se demuestra lo aprendido y se recibe retroinformación y refuerzo".²²

El aprendizaje mediado pretende entonces, a través de dichos elementos, proporcionar herramientas cognitivas a los estudiantes que buscan mejorar e interactuar con el mundo virtual, donde el estudiante en su rol de individuo autónomo, adquiere capacidades para mediar con el entorno tratando de construir su realidad social; busca generar nuevos significados en donde el estudiante deja de ser un actor pasivo y se transforma en uno activo potenciando el diálogo como dispositivo de pensamiento; y por último, a través del diálogo y el cuestionamiento cognitivo, busca generar una especie de conflicto en donde el estudiante tendrá que superar sus cuestionamientos por medio de los elementos anteriormente mencionados.

2.5.3 Ambientes de modificabilidad: posibilitadores del aprendizaje mediado.

Todo proceso de enseñanza y aprendizaje mediado por TIC tiene lugar dentro de un espacio construido para posibilitar estos encuentros, estos lugares son denominados por Feuerstein "ambientes de modificabilidad"

Cualquier interacción mediada por las TIC entre docentes y estudiantes ocurre dentro de un entorno o contexto social, el cual afecta inevitablemente, ya sea de manera positiva o negativa los resultados finales.

²² <http://www.colombiaaprende.edu.co/>

Para que un entorno de modificabilidad no sea un obstáculo a la hora de alcanzar los objetivos, por el contrario facilite el proceso de aprendizaje y aumente las probabilidades que tiene el estudiante de beneficiarse de la interacción con maestros y compañeros; debe contar con unas características.

La primera tiene que ver con el dinamismo del entorno, el cual debe motivar al estudiante a adaptarse y aprender de las diversas situaciones que se presentan en la cotidianidad brindándole siempre la necesidad de cambio, pues en un entorno estático, la repetición de situaciones no genera en el estudiante disponibilidad y receptividad ante los procesos de mediación con TIC que se le ofrecen.

La segunda característica es la flexibilidad, en lugar de la rigidez; pues es necesario ofrecer al estudiante una amplia variedad de recursos a la hora de aprender mediante las TIC, según sus necesidades especiales y/o específicas.

La tercera está relacionada con la heterogeneidad, ya que es necesario posibilitar la interacción teniendo en cuenta las diferentes personalidades y formas de aprender de cada estudiante e impulsando el desarrollo de la autonomía, las habilidades de pensamiento y la independencia.

La siguiente característica es la de la individualidad, la cual expresa la necesidad de plantear a los estudiantes tareas diferentes, balanceadas, equilibradas y adaptadas a las condiciones de aprendizaje dentro del marco de la heterogeneidad.

La exigencia también debe ser tomada en cuenta, pues el proceso de enseñanza y aprendizaje, debe contar con un enfoque activo que permita al estudiante estar alerta y dispuesto. Sin caer nunca en los extremos para que el grado de estrés provocado en los alumnos sea favorable, más no excesivo.

La sexta característica que debe tener un ambiente de modificabilidad es el sistema de creencias de los docentes, el cual expresa los pensamientos que tiene acerca de las capacidades de los estudiantes ya sea de manera implícita o explícita; pues si de manera inconsciente transmite a un estudiante un mensaje negativo acerca de sus capacidades, el niño perderá el interés y seguramente no querrá siquiera intentarlo.

Por último está la retroalimentación, la cual debe incluir la atribución de calificaciones al trabajo de los estudiantes de manera cuantitativa ante los resultados y cualitativa ante el proceso desarrollado, demostrándole cuanto aprecia y valora el docente su esfuerzo.

Estos criterios básicos son el inicio de un proceso que busca generar verdaderos cambios dentro del sistema educativo.

2.6 AMBIENTES DE APRENDIZAJE.

2.6.1 Contexto educativo para el desarrollo de nuevos ambientes de aprendizaje.

Debido a los cambios que conciernen a la educación en los últimos tiempos, han aparecido nuevas posibilidades para impulsar los procesos de enseñanza y aprendizaje; las cuales se ven reflejadas especialmente en la consolidación de ambientes de aprendizaje propicios para mejorar la calidad de la educación con base en la innovación y el trabajo colaborativo entre estudiantes y maestros.

La eficacia de esta estrategia educativa, radica en la consolidación de ambientes propicios para el aprendizaje, en los cuales se posibilite la construcción significativa de la cultura, por parte de maestros, estudiantes y comunidad; a partir de la participación activa, teniendo en cuenta los materiales educativos y los enseres, útiles mediante la interacción y las acciones pedagógicas; y los seres

humanos, como factores que favorecen o dificultan la interacción social y permiten la solución de problemas.

La construcción de dichos ambientes se basa en la descripción detallada de imaginarios y significados que tengan maestros y estudiantes sobre lo que es la educación y el proceso mediante el cual se desarrolla.

Dichos escenarios pueden construirse sobre la base de las TIC, aprovechando la posibilidad que estas brindan para alejarse de la educación convencional y las reglas tradicionales de distribución de espacio y tiempo, proporcionando a los estudiantes herramientas prácticas, teóricas y de interacción, adicionales a la ayuda presencial del profesor y los compañeros; es decir, la integración de las TIC en los ambientes de aprendizaje proporciona el elemento de innovación que requiere la educación, sin dejar de lado el importante papel del docente en el diseño de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

La educación es una de las instituciones de la sociedad que está inmersa en un proceso de cambios permanentes, debido a que es permeada por las variaciones sociales que se dan gracias a la integración de la tecnología, la innovación y los avances en la comunicación; que han modificado la calidad de las relaciones interpersonales.

Este proceso de cambios necesariamente genera modificaciones en la manera como aprenden las personas, por lo que es ineludible repensar y replantear los modelos educativos, los roles de los actores en el proceso de enseñanza y aprendizaje y los escenarios en los cuales se desarrollan los conocimientos.

Los ambientes de aprendizaje en las instituciones educativas están siendo adaptados a la sociedad del conocimiento, atendiendo al creciente desarrollo tecnológico; sin embargo, para que esta transformación sea realmente efectiva es preciso que los profesores modifiquen sus prácticas pedagógicas proporcionando

al estudiante un entorno que provea experiencias auténticas que servirán para mejorar sus habilidades y competencias.

2.6.2 Integración de las TIC en ambientes de aprendizaje escolar.

La integración de las TIC en la educación permite contar con múltiples medios de búsqueda y visualización de problemas reales, provee herramientas idóneas para comunicarse auténticamente con personas distantes en cualquier momento, favoreciendo la creación colectiva de conocimiento y compartiendo diferentes experiencias que pueden ser llevadas a otros contextos.

Para que la informática tenga un papel importante en el enriquecimiento de la labor educativa, es indispensable tener claro el tipo de educación que deseamos impulsar y cómo se puede favorecer tal enfoque educativo con el uso de las tecnologías de la información y la comunicación. Las TIC por si solas no son garantía de aprendizajes significativos y de actividad científica escolar, se requiere de una reflexión profunda por parte de los diseñadores de las actividades y de los ambientes de aprendizaje.

2.6.2.1 Principales elementos de los ambientes de aprendizaje apoyados en TIC.

Con esta situación surge la necesidad de nuevos y diferentes escenarios para el aprendizaje, caracterizados por ser más ágiles, flexibles, rápidos y productivos, entre otros; lo que hace que en los nuevos ambientes de aprendizaje se consideren 4 elementos:

1. La tecnología disponible que debe facilitar y posibilitar el acceso a la información y el uso efectivo y productivo de los recursos y del tiempo.
2. La autonomía para asumir retos y compromisos en forma responsable.

3. La flexibilidad de manera que se presenten opciones y alternativas para los alumnos adaptar los diversos elementos del proceso formativo a sus condiciones personales y particulares de aprendizaje.

4. El tiempo, ya que el aprendiz debe conocerlo para abordar el proceso formativo y conciliar su rutina diaria; esto requiere voluntad y disciplina.

En los nuevos ambientes de aprendizaje se aprende a partir de múltiples medios, unos expositivos como libros y videos, otros activos como los simuladores y algunos juegos de orden interactivo.

Estos medios se presentan mediante el uso de las tecnologías convencionales como el texto educativo, el audio y el video y el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como los hipertextos, la multimedia, y las que se apoyan en el uso de redes, como listas de distribución, las teleconferencias y aulas virtuales.

2.6.2.2 Los ambientes de aprendizaje apoyados en TIC en la actualidad.

La sociedad ha cambiado tanto en su estructura como en sus procesos de evolución, lo que conlleva a un cambio en el sistema educativo, ya que es a partir de él donde se especifica el tipo de hombre que requiere la sociedad, y contribuye en gran medida en su formación. Desde este punto, la educación juega un papel preponderante en el desarrollo y los procesos de socialización culturales de un país.

Los procesos de enseñanza y aprendizaje requieren un cambio de mentalidad en los estudiantes y profesores que lleve a modificar todo un esquema educativo que viene funcionando durante mucho tiempo, en este nuevo esquema tanto estudiantes como profesores están dispuestos a generar nuevos ambientes de aprendizaje mediados por las TIC que favorezcan la participación, la comunicación y la construcción de conocimiento colectivo.

La educación que utiliza como herramienta las TIC se ha convertido en la herramienta clave para abordar estos aspectos, para despertar en los estudiantes sus capacidades para curiosear, indagar, especular, así como de crear en forma individual y colectiva, trabajando alrededor de problemas o fenómenos. En estos nuevos ambientes de aprendizaje se desarrollan habilidades y espacios para la interacción y la discusión, lo que permite tomar en cuenta varios puntos de vista.

CONSTRUCCIÓN METODOLÓGICA

1. CONSTRUCCIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO Y EL VIDEOTUTORIAL

Las guías de aprendizaje autónomo y sus principales herramientas complementarias como el cuadro de control de progreso y las fichas de adaptación, constituyen el instrumento fundamental para el funcionamiento del componente pedagógico del modelo Escuela Nueva, Ya que son las herramientas en las cuales se basa dicho componente para realizar la adecuación de los procesos académicos de la escuela con las necesidades del medio rural en el cual se desarrollan; posibilitando el aprendizaje autónomo, colaborativo y cooperativo.

El tema que se desarrollará en la guía de aprendizaje autónomo, con ayuda del videotutorial; se encuentra dentro del campo de la informática; específicamente el manejo de las herramientas principales del programa Microsoft Word. Entre dichas herramientas se encontrarán todas las relacionadas con la fuente: tamaño, color, estilo; alineación del párrafo; y con la inserción de ilustraciones. Con el fin de desarrollar competencias comunicativas y adquirir habilidades concernientes a las TIC.

1.1 aplicación de la guía de aprendizaje con apoyo del videotutorial.

La Guía de aprendizaje autónomo está fundamentada en una estructura constituida por seis elementos fundamentales.

1.1.1 Objetivo específico.

Pretende que los niños desarrollen habilidades en el manejo de las herramientas del programa Microsoft Word y puedan con ello intensificar sus relaciones personales y la interacción con otras culturas, es decir que adquieran las

competencias comunicativas requeridas para interactuar y expresar ideas, pensamientos o fantasías de manera formal e informal, en el contexto cotidiano y en la virtualidad.

Las TIC posibilitan la adquisición de competencias comunicativas, ya que facilitan la comunicación e interacción con el mundo ya sea de manera verbal o no verbal, y especialmente por medio del programa Microsoft Word, ya que además de permitir el uso de imágenes, su función principal está directamente relacionada con la escritura.

Además, la manera en la que se desarrollen las actividades, posibilita la interacción entre los niños ,ya que es necesario que hablen, discutan, tomen decisiones y lleguen a acuerdos, lo que permite desarrollar competencias comunicativas y adquirir habilidades para el uso de las herramientas del programa.

1.1.2 Actividad básica.

Esta actividad se desarrollará en nueve pasos, en los cuales se trabajará de forma individual ya que será el estudiante quien con la ayuda de la guía de aprendizaje autónomo, planifique y desarrolle de manera responsable, su proceso inicial de aprendizaje. De forma colaborativa, pues los estudiantes contribuirán de manera conjunta al desarrollo de la actividad propuesta.

Y cooperativamente en un grupo formal, pues al avanzar en el ejercicio los niños tendrán que poner en común sus ideas, es decir reunir los resultados individuales de cada miembro del equipo y decidir cuál es la que más conviene y agrada al grupo; teniendo en cuenta los cinco elementos clave del aprendizaje cooperativo: la interdependencia positiva, la responsabilidad individual, la interacción de los integrantes, las habilidades interpersonales y grupales y la evaluación grupal.

La actividad se realizará en la sala de informática, un espacio que permite acudir a los 4 elementos principales de los ambientes de aprendizaje apoyados en TIC.

Pues las herramientas que en ella se encuentran facilitan el acceso a la información y el uso efectivo y productivo de los recursos y del tiempo. Y permiten desarrollar la autonomía en los estudiantes, ya que son ellos quienes tienen que regular su tiempo y el uso de los recursos.

El desarrollo de esta actividad requiere tanto del uso de la guía de aprendizaje autónomo con apoyo del videotutorial, un recurso expositivo de los ambientes de aprendizaje apoyados en TIC; como del acompañamiento del maestro para saber utilizarlos, un recurso del aprendizaje autónomo que es denominado desde el constructivismo, Zona de Desarrollo Próximo; donde se enlaza lo que se conoce con lo que se va a conocer, mediado por un adulto o experto en el tema.

1.1.3 Cuento pedagógico o estudio de caso.

El fin de esta actividad es relacionar los conocimientos adquiridos, con la vida cotidiana de los estudiantes, para aportar al proceso de durabilidad, aplicabilidad, productividad y transferencia que plantea la teoría constructivista del aprendizaje. Para lo cual, de manera cooperativa, se realizará una actividad que permita a los niños apropiarse de los nuevos contenidos, al relacionarlos en una situación cotidiana con los anteriormente adquiridos.

1.1.4 Actividad práctica.

Esta actividad será presentada a los estudiantes a manera de proyecto, un método fundamentado en el constructivismo, que parte de los intereses particulares de los estudiantes, motivándolos desde sus gustos e intereses a construir conocimientos con base en problemáticas reales y relacionadas con su contexto social y escolar.

El desarrollo de esta actividad tendrá cuatro momentos básicos que se cumplirán durante la clase:

1. Propuesta: de manera colaborativa los estudiantes escogerán el tema de su proyecto.
2. Planificación: donde se estipulará el cronograma y la metodología de trabajo que se utilizará.
3. Elaboración: con la ayuda del videotutorial y según su cronograma, los estudiantes realizarán las actividades propuestas en la guía de aprendizaje autónomo.
4. Presentación y evaluación: en esta fase participará de manera directa el docente, para dar una calificación cualitativa con base al desarrollo de las fases del proyecto. Y cuantitativa según los registros del cuadro de control de progreso.

1.1.5 Actividad libre.

Con esta actividad individual se busca realizar el proceso de asimilación, acomodación y desequilibrio, en el cual el estudiante interioriza los conceptos nuevos relacionándolos con los conocimientos previos, modifica su esquema cognitivo para dar cabida a nuevos conocimientos y da coherencia al mundo a partir de lo aprendido; que se irá desarrollando con todas las actividades de la guía de aprendizaje autónomo, al verificar y vincular los nuevos conocimientos al contexto particular de cada estudiante.

En la guía se proponen tres actividades libres, las cuales pretenden vincular los temas a intereses y necesidades cercanas a los contenidos; como base para la calificación cuantitativa de cada estudiante.

Es decisión del niño si realiza únicamente las actividades propuesta en la guía, o ser autodidacta y por iniciativa propia dedicar más tiempo para realizar otras actividades libres y obtener una mejor calificación; lo que se consideraría un

aprendizaje autodirigido, donde se asume la responsabilidad de la planificación, elaboración y evaluación del proceso de aprendizaje, aun contando con la intervención del docente como facilitador de este proceso.

Si el estudiante no realiza la cantidad suficiente de actividades libres, el maestro se verá en la necesidad de proponerle actividades de recuperación.

1.1.6 Evaluación.

La actividad final de la guía de aprendizaje autónomo es la evaluación, la cual se realizará en tres fases.

La primera fase es la autoevaluación, para ello se utiliza una hoja con preguntas previamente diseñadas que se encuentra al final de la guía de aprendizaje autónomo y que los niños deben responder de manera individual para comprobar si el objetivo propuesto fue alcanzado mediante las actividades desarrolladas.

La segunda es la evaluación formativa, la cual se realiza con base en los registros del cuadro de control de progreso, un instrumento utilizado por los maestros para hacer seguimiento al proceso de cada estudiante respecto a las actividades básicas, prácticas, de caso, libres y de recuperación. Esta evaluación está relacionada con la tercera fase, la evaluación cuantitativa. En la cual se evalúan la cantidad de actividades libres desarrolladas para identificar si se alcanzó o no el objetivo de aprendizaje de la guía.

1.1.7 Videotutorial.

La aplicación de la guía de aprendizaje autónomo se complementará con un videotutorial que permite la culminación del proceso de durabilidad, aplicabilidad, productividad y transferencia del contenido.

Al momento de realizar el videotutorial, se tuvieron en cuenta la calidad de audio y video y la relación entre el contenido y la metodología para aplicarlo, y las

características de los ambientes de modificabilidad posibilitadores del aprendizaje mediado; proporcionando a los estudiantes las herramientas cognitivas necesarias para interactuar con las TIC. Donde el estudiante como ser autónomo, desarrolla habilidades para construir su realidad social basada en nuevos significados.

Esta es una herramienta de innovación que al utilizarse dentro de los ambientes de aprendizaje apoyados en TIC, permite alejarse de los modelos pedagógicos heteroestructurantes y ofrecer a los estudiantes herramientas prácticas, teóricas e interactivas, sin dejar de lado la intervención del profesor en la planificación de los procesos y herramientas de enseñanza y aprendizaje.

El videotutorial será presentado a los estudiantes de manera dirigida por medio de un video vean al inicio de las clases. Y lo tendrán en los computadores para acudir a él tantas veces como lo consideren necesario, siguiendo las indicaciones planteadas en la guía de aprendizaje autónomo.

2. DIAGNÓSTICO DEL AMBIENTE

Es preponderante para diagnosticar la funcionalidad de la guía de aprendizaje autónomo y el videotutorial presentados a los estudiantes, no solo tener en cuenta lo innovador de acercar a docentes y estudiantes a un ambiente de aprendizaje colaborativo como eje fundamental para el buen desarrollo del ejercicio investigativo, si no cómo, a través de mecanismos de recolección de información se puede ahondar en los procesos de apropiación de las nuevas herramientas didácticas propuestas para este trabajo y ya anteriormente mencionadas. Por todo esto se hace necesario utilizar un grupo focal y una entrevista semiestructurada como herramientas de medición, funcionalidad y diagnóstico de la guía propuesta y del videotutorial, asignados para la obtención de los resultados esperados por parte de este trabajo investigativo.

2.1 El grupo focal como instrumento de recolección de información.

El grupo focal²³ es una técnica de recolección de información en estudios sociales, la cual busca como objetivo central, elaborar una representación colectiva a nivel micro de lo que sucede a nivel macrosocial, toda vez que en el discurso de los participantes se generan imágenes, conceptos, lugares comunes, etc. ya sea respecto a una comunidad o colectivo social.

La técnica de los grupos focales es una reunión con modalidad de entrevista grupal abierta y estructurada, en donde se procura que un grupo de individuos seleccionados por los investigadores discutan y elaboren, desde la experiencia personal, una temática o hecho social que es objeto de investigación, por ejemplo, y como en este caso, la funcionalidad de una herramienta de trabajo didáctica e innovadora por parte de los actores de la escuela en la cual se aplica.

²³ CORBETTA. Piergiorgio. MCGRAW. Hill. Metodología y Técnicas de investigación social. Interamericana De España, S.a. 2007.

Para el grupo focal se deben tener en cuenta dos aspectos básicos; el primero es la formulación acertada y coherente de las preguntas, llevando a los participantes de lo mas general a lo mas especifico o particular, en donde lo concreto se mezcle con lo orientador para dar un ambiente de cercanía con la pregunta y así sea más fácil responder y generar una especie de intercambio de ideas y respuestas por parte de los participantes del grupo.

Otro aspecto fundamental para que un grupo focal sea lo suficientemente acertado es la elección de un idóneo moderador el cual debe ser una persona que no esté directamente involucrado con el tema en estudio, puede ser un profesional interno o externo.

- Es importante que el moderador participe de la planificación de la reunión y esté totalmente al tanto del tema a investigar para que logre un dominio efectivo de la actividad.
- Debe tener habilidades comunicacionales, como saber escuchar, darse a entender claramente tanto verbal como no verbalmente, saber interpretar conductas comunicacionales, manejo de dinámicas de grupos, control eficiente del tiempo, asertividad.
- Debe poder ocuparse no solo de mantener a los miembros del grupo atentos y concentrados, sino también mantener el hilo central de la discusión, y cerciorarse que cada integrante participe activamente.
- También se puede utilizar un equipo de dos personas, donde una de ellas modera la discusión y la otra lleva la relatoría o hace un trabajo de observación del comportamiento asociado de los asistentes.
- Durante la reunión el moderador debe promover el debate planteando preguntas que estimulen la participación, demandando y desafiando a los participantes con el objetivo de sacar a flote las diferencias.

2.1.1 Grupo focal.

Esta herramienta de recolección de información está estructurada con el fin de responder principalmente a la categoría de Videotutoriales, teniendo en cuenta los planteamientos de Salinas; y en relación con las demás categorías, con el fin de permitir a la población objeto de esta investigación una fácil comprensión de dichos cuestionamientos y así contribuir a la argumentación de los objetivos específicos de esta investigación.

1. ¿Alguna vez habías utilizado una guía para trabajar en el computador?
2. ¿Habías trabajado antes con tus compañeros en el computador?
3. ¿Todos podían utilizar las herramientas o solo uno manejaba el computador?
4. ¿Habías visto antes un videotutorial con un superhéroe que te enseñara a realizar una actividad?
5. ¿Para ti es mejor aprender en el cuaderno o en el computador con el videotutorial y la ayuda de tus compañeros?
6. ¿Fue divertido ver a SuperWord volando por la pantalla para explicarte lo que debes hacer?
7. ¿Aprendiste a manejar las herramientas de Microsoft Word?
8. ¿Te gustaría seguir aprendiendo a usar el computador con la ayuda de SuperWord y de tus compañeros?

9. ¿Te gustaría aprender sobre otras materias como español o matemáticas con la ayuda de SuperWord o algún otro superhéroe?

10. ¿Te gusto planear con tus compañeros como realizarían la actividad 3 y acudir al videotutorial para lograrlo?

2.2 La entrevista semiestructurada como mecanismo de recolección de información.

La entrevista semiestructurada²⁴ es el segundo mecanismo de recolección de información que se plantea para identificar el grado de funcionalidad de la guía de aprendizaje autónomo y el videotutorial como parte del proceso de este trabajo investigativo.

En este caso, la entrevista se realizará a un actor de la escuela donde se aplicarán la guía de aprendizaje autónomo y el videotutorial; a la docente Martha Montoya a cargo del grado 3° de primaria de la institución educativa Filobonito, siendo la docente pieza fundamental para el diagnóstico de la funcionalidad de dichas herramientas.

En la entrevista semiestructurada, el entrevistador dispondrá de un guion donde se pondrán a colación todos los temas a tratar a lo largo de la entrevista pero sin un orden estricto de tiempo ni de número de preguntas. De ser necesario se podrá hacer uso de la contrapregunta, según la respuestas del entrevistado.

2.2.1 Entrevista semiestructurada.

La estructura de la entrevista busca el reconocimiento, por parte de un actor del modelo pedagógico Escuela Nueva; de las categorías de análisis de esta

²⁴ Ibid.

investigación, resaltando la pertinencia del proceso dentro del marco del contexto actual de la Escuela Nueva en Colombia.

1. ¿Cuál cree Ud. que ha sido la mayor fortaleza del modelo pedagógico escuela nueva, en particular en la institución donde usted labora?
2. ¿Cuál ha sido para Ud. la mayor debilidad y dificultad de este modelo pedagógico?
3. ¿Cómo ve Ud. el proceso de enseñanza y aprendizaje a través de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC)?
4. ¿Cree que el modelo pedagógico Escuela Nueva está preparado para el acople y la innovación que las TIC puedan traer a la escuela?
5. ¿Qué opina de técnicas como el aprendizaje colaborativo y autónomo en el marco del modelo pedagógico Escuela Nueva?
6. ¿Cree Ud. en la necesidad de procesos de innovación en la escuela, específicamente en el uso de herramientas tecnológicas para realizarlos?
7. ¿Cómo evalúa Ud. la funcionalidad de la guía de aprendizaje autónomo y el videotutorial propuestos en este trabajo investigativo, en el marco de innovación del modelo pedagógico Escuela Nueva?
8. ¿Cree en la necesidad de manejar software que fomente las habilidades y competencias comunicativas en los estudiantes?
9. ¿Cómo evalúa Ud. lo didáctico de un videotutorial como lo es el propuesto en este trabajo, respecto a la adquisición de competencias comunicativas y habilidades?

10. ¿Qué importancia ve Ud. en la expansión y desarrollo curricular de asignaturas como la informática en estudiantes de educación básica primaria?

11. ¿Cree Ud. que se debe potenciar más este tipo de experiencias de innovación con apoyo de las TIC?

3. EVALUACIÓN DE LA ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS COMUNICATIVAS

Con ayuda de la autoevaluación, la evaluación formativa apoyada en el cuadro de control de progreso y la evaluación cuantitativa, basada en la cantidad de actividades libres realizadas; procesos evaluativos que conllevan al aprendizaje autodirigido y al aprendizaje cooperativo y la utilización de un diario de campo, se analizará la adquisición de competencias comunicativas, que se refieren a la combinación de atributos relacionados con el conocimiento de procesos lingüísticos como hablar, escuchar, leer y escribir a través de las TIC y su aplicación, actitudes que permiten identificar si el objetivo de la guía de aprendizaje autónomo con apoyo del videotutorial, una vez desarrollada, fue alcanzado o no. Y la adquisición de habilidades para manejar el programa Microsoft Word, las cuales permiten interactuar con los demás ya sea de manera presencial o virtual.

3.1 Recolección de información a través del diario de campo.

Los cuadernos de registro o diarios de campo²⁵ son elementos importantes para considerar en la Investigación en el aula, herramientas que el docente elabora para sistematizar sus experiencias. El ejercicio que en el diario se realiza requiere rigurosidad por parte del docente, para que cumpla con los intereses que se trazan al efectuarlo.

Hacer diarios permite concebir procesos y etapas en el tiempo, por eso los registros en el diario deben hacerse organizados y coherentes, a través de fases y secuencias. Si se trata de hacer observaciones y consideraciones, se busca que las anotaciones tengan algo que ver y algo que decir en relación con el contexto universal de la investigación, al tener presente que la información tiene un carácter evolutivo y no lineal con una constate transformación.

²⁵ Ibid.

Si con la investigación se busca producir conocimientos, el diario como herramienta asume las tareas de resolver problemas prácticos y reflexionar sobre los eventos para modificar las prácticas, y garantizar los propósitos de la investigación.

Al hablar de investigación en el aula, como es la pretensión de este sitio, se busca que los registros lleven a las reflexiones para analizar con sentido crítico las prácticas en la institución educativa y en los espacios de intervención pedagógica, como las aulas.

El diario es un registro en relación con la enseñanza y el aprendizaje. Parte de la ubicación y caracterización de la situación (encabezamiento), luego se hace una descripción de los eventos, para luego culminar con la reflexión; a través de categorías de análisis o del señalamiento de recurrencias o de frecuencias en la narración de distintos eventos.

Hay diarios inducidos por problemáticas que se pretenden observar y registrar, hay otros que se van depurando en la medida en que, con la frecuencia y periodicidad de la escritura, focalizan una temática o problemática a bordar. Los diarios son la cuota inicial de artículos, escritos, reflexiones y trabajos de investigación en torno a diferentes aspectos concernientes a la investigación educativa y pedagógica.

El diario permite al docente tener una mirada reflexiva sobre la educación, la pedagogía, el sentido de la escuela y la profesión docente. Ayuda a precisar las referencias en torno a las subjetividades con las cuales interactúa. Aporta a la concepción del rol del docente desde la mediación pedagógica, que lleve a la revisión, el análisis racional de los registros, para reformularlos, problematizarlos, y proyectarlos hacia nuevas prácticas.

El diario de campo puede aplicarse al estudio de todas las actividades y agrupamientos de los seres humanos, sobre todo cuando se quiere descubrir desde adentro la visión de mundo y objeto particular de una investigación, pero en algunos casos esta técnica resulta especialmente útil en función de los objetos estudiados, en este caso en particular los actores de la escuela y sus visiones particulares del modelo pedagógico preponderante y las características principales de la propuesta de intervención de esta investigación pedagógica.

En los aspectos pedagógicos el diario ayuda a precisar el valor de la enseñanza, las formas y momentos de la construcción de los aprendizajes, las distintas consideraciones evaluativas, las relaciones entre el currículo y la formación, la confrontación de las políticas educativas con las realidades sociales en el marco de la confrontación (legalidad- legitimidad) y la pretensión de la construcción de sujetos desde la formación de la autonomía.

EVALUACIÓN DE LA GUÍA DE INFORMÁTICA DE GRADO 3° EN UN AMBIENTE DE APRENDIZAJE COLABORATIVO CON EL APOYO DE VIDEOTUTORIALES

1. ANÁLISIS DEL GRUPO FOCAL

1. En el centro educativo Filo Bonito, los estudiantes del grado 3°, manifestaron nunca antes haber trabajado en el computador con la ayuda de una guía de aprendizaje autónomo.
2. Los estudiantes del grado 3° del centro educativo Filo Bonito, habían trabajado antes en el computador de forma cooperativa, donde no todos y no siempre podían hacer parte del desarrollo de la actividad a realizar.
3. En esta actividad, todos los niños tuvieron acceso a las instrucciones de la guía, al videotutorial, a la ayuda de la profesora; y principalmente a la planeación del trabajo grupal y a la ejecución del mismo.
4. La inserción del videotutorial de la mano de la guía de aprendizaje autónomo, en el desarrollo de la clase, es considerada por los niños un proceso de innovación, ya que nunca antes habían utilizado esta clase de herramientas; el cual intensifica el desarrollo de competencias comunicativas, aprendizaje colaborativo y autónomo.
5. Ante el videotutorial presentado a los estudiantes del grado 3°, todos estuvieron de acuerdo en su preferencia por el aprendizaje mediado, pues el aprendizaje tradicional lo consideran monótono y aburrido.
6. A demás aprender a través del videotutorial, con un superhéroe visualmente colorido que explicaba los pasos de manera detallada, fue a criterio de los niños una experiencia divertida e innovadora.

7. Respecto al alcance de los objetivos de aprendizaje planteados en la guía, los estudiantes consideran haberlos alcanzado; lo que permite reconocer el éxito del proceso educativo hacia el desarrollo de competencias comunicativas y habilidades que tras la práctica, podrán ser desarrolladas con rapidez y eficacia.

8. El proceso de aprendizaje alrededor de las TIC, posibilita en los estudiantes el aprendizaje colaborativo y autónomo, facilita el desarrollo de las actividades, causa interés y entusiasmo en los estudiantes de grado 3° y permite desarrollar habilidades comunicativas en un entorno cotidiano.

9. Para los estudiantes de grado 3° sería conveniente y novedoso involucrar las TIC en los procesos educativos de otras áreas del conocimiento.

10. Para los estudiantes del centro educativo Filo Bonito, realizar un proceso de aprendizaje basado en proyectos es una actividad innovadora y agradable.

2. ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA

1. El modelo heteroestructurante Escuela Nueva, pretende generar un cambio radical en la educación a nivel mundial, luchando contra los parámetros de la escuela tradicional. Con base en esto, se realizó la primera pregunta:

¿Cuál cree Ud. que ha sido la mayor fortaleza del modelo pedagógico escuela nueva, en particular en la institución donde usted labora?

Ante esto, la docente Martha Montoya piensa que la principal fortaleza del modelo pedagógico Escuela Nueva es el proceso de innovación que pretende salir de los modelos heteroestructurantes; y el trabajo autónomo que los niños desarrollan con apoyo de las guías. Aunque esta actividad no puede ser plenamente realizada en el Centro Educativo Filo Bonito, ya que no cuentan con la suficiente cantidad de guías actualizadas.

Al comienzo de este año 2013, de parte de la Secretaría de Educación, el Centro Educativo recibió un juego de guías, las cuales alcanzan únicamente para tres niños; lo que detiene el proceso de desarrollo de la autonomía. Es decir, no cuentan con los recursos audiovisuales que según Brocket y Hiemtra posibilitan el aprendizaje autónomo.

2. Teniendo en cuenta los cuatro componentes fundamentales de modelo Escuela Nueva, especialmente el componente pedagógico, el cual esta soportado principalmente por la implementación de las guías de aprendizaje autónomo. Se realizó la siguiente pregunta.

¿Cuál ha sido para Ud. la mayor debilidad y/o dificultad de este modelo pedagógico?

Ante esto la docente expuso, a pesar del significativo aporte del modelo al proceso de enseñanza y aprendizaje; la dificultad para desarrollar los planteamientos del modelo Escuela Nueva, teniendo en cuenta la falta de recursos audiovisuales e institucionales del centro educativo Filo Bonito y la ausencia de capacitación para los maestros.

Lo que lleva a reducir las posibilidades de procesos autónomos de aprendizaje y el alcance de competencias comunicativas y habilidades en el marco del uso funcional y eficiente de las TIC.

3. Por otro lado, actualmente las TIC representan uno de los principales medios de acceso a fuentes de información y comunicación, permitiendo con ayuda de diversas estrategias pedagógicas la expresión de ideas o pensamientos en diversos formatos y potenciando el desarrollo de la autonomía. A partir de esto se realizó la siguiente pregunta.

¿Cómo ve Ud. el proceso de enseñanza y aprendizaje a través de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC)?

Martha Montoya cree que son una valiosa ayuda para el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que permiten brindar a los estudiantes el acceso a un nuevo lenguaje dentro del mundo globalizado; pero es necesario tener en cuenta la falta de equipamiento. A demás de la importancia de la capacitación, otro recurso inexistente en el centro educativo.

La respuesta a esta pregunta, permiten evidenciar nuevamente la dificultad en el desarrollo del proceso de aprendizaje autónomo y el desarrollo de competencias comunicativas, las cuales según Cristina Pozo, están directamente relacionadas con la calidad del aprendizaje.

4. Partiendo de la facilidad que brindan las TIC para acceder a la información, generar debate y articular diversas ideas o proyectos en el marco del mundo globalizado, se preguntó.

¿Cree que el modelo pedagógico Escuela Nueva está preparado para el acople y la innovación que las TIC puedan traer a la escuela?

Para la docente Martha Montoya, lo importante es tener actitud de cambio y ser receptivo ante los procesos de innovación, con el fin de avanzar y contextualizar el modelo Escuela Nueva en lo que respecta a las TIC.

Lo que posibilita la construcción de ambientes de aprendizaje apoyados en TIC, que dirijan los procesos de enseñanza y aprendizaje hacia la construcción significativa de la cultura, a partir de la participación activa y colaborativa de docentes y estudiantes y de sus imaginarios y significados respecto al proceso educativo.

5. Teniendo en cuenta que el modelo pedagógico Escuela Nueva, por medio del aprendizaje autónomo y colaborativo, pretende alcanzar los cuatro componentes fundamentales de dicho modelo; para lo cual hace uso de herramientas como el gobierno escolar, el cual apunta al desarrollo de competencias democráticas, se preguntó.

¿Qué opina de técnicas como el aprendizaje colaborativo y autónomo en el marco del modelo pedagógico Escuela Nueva?

Para Martha Montoya, el aprendizaje colaborativo y autónomo, son la base del funcionamiento de los cuatro componentes principales del modelo pedagógico autoestructurante Escuela Nueva. Gracias a ellos es posible que los niños desarrollen las actividades planteadas y alcancen los objetivos propuestos

Sin lugar a duda el modelo de escuela nueva ha aportado dinamismo y una opción para alejarse un poco de la enseñanza tradicional, pero para que el modelo haya tenido éxito se hace fundamental los pilares “aprendizaje colaborativo y autónomo”

Es en estos dos componentes donde el modelo se hace fuerte y en verdad vale la pena tratar de construir alternativas innovadoras que ayuden a fortalecer el modelo con herramientas de contexto y con una propuesta que se base en el nuevo orden mundial a nivel educativo

6. Gracias al apoyo que brindan las TIC a los procesos de enseñanza y aprendizaje, es posible utilizar recursos audiovisuales como los videotutoriales, los cuales estimulan el aprendizaje autónomo y colaborativo; ante esto, surge la siguiente pregunta.

¿Cree Ud. en la necesidad de desarrollar procesos de innovación en la escuela, específicamente en el uso de herramientas tecnológicas para realizarlos?

La docente considera la innovación pedagógica como el futuro de la escuela autoestructurante, pues el anacronismo de la escuela tradicional ha llevado a los estudiantes a desinteresarse por los contenidos que les imparten. Mientras si a la innovación pedagógica se le adiciona lo novedoso de las TIC, se daría un salto enorme hacia la evolución pedagógica, refrescando a la escuela con nuevas didácticas.

Es menester seguir en el camino de la innovación, pero una innovación pedagógica en contexto y teniendo en cuenta las necesidades del mundo de hoy, en donde las (TIC) se hacen fundamentales y brindan lo necesario para dar un aire a los procesos de enseñanza y aprendizaje en la escuela, capacitando a los estudiantes para estar a la medida de la avalancha de información que propone el mundo globalizado.

De esta manera y de acuerdo con lo planteado acerca de los ambientes de aprendizaje y el aprendizaje mediado, podría decirse que la innovación educativa con apoyo de las TIC presenta un nuevo camino hacia el aprendizaje autónomo.

7. Teniendo en cuenta la importancia del aprendizaje autónomo y colaborativo, ya que son pilares fundamentales del modelo pedagógico Escuela Nueva, se construyeron la guía de aprendizaje autónomo y el videotutorial de apoyo; ante esto se preguntó.

¿Cómo evalúa Ud. la funcionalidad de la guía de aprendizaje autónomo y el videotutorial propuestos en este trabajo investigativo, en el marco de innovación del modelo pedagógico Escuela Nueva?

A la docente Martha Montoya la guía le pareció un trabajo estupendo, innovador, llamativo y con buenas herramientas para trabajar con los niños. Y el videotutorial una herramienta agradable, alegre, divertida, de la que se pueden aprender muchas cosas. Con lo que se evidencia la necesidad de capacitar a los docentes para la creación y aplicación de herramientas como estas.

La fortaleza de este tipo de experiencias es principalmente la innovación y la utilización de recursos informáticos, en donde la didáctica juega un papel preponderante y significativo en procesos de enseñanza y aprendizaje; otro punto fundamental es como las TIC sirven como soporte para el planteamiento de estas experiencias que aportan al crecimiento de un modelo pedagógico

8. Cristina Pozo afirma que la adquisición de las competencias comunicativas está directamente relacionada con la calidad del aprendizaje, las cuales se evidencian una vez dominados los procesos lingüísticos básicos: hablar, escuchar, leer y escribir; y desarrolladas las habilidades a las que ellos conllevan para la interacción efectiva en cualquier comunidad. A partir de esto y la afirmación hecha

por Cesar Coll, sobre la efectividad de las TIC para desarrollar, transformar y enriquecer cualquier práctica comunicativa; se realizó la siguiente pregunta.

¿Cree en la necesidad de manejar software que fomente las habilidades y competencias comunicativas en los estudiantes?

A lo cual Martha Montoya respondió que está totalmente de acuerdo, pues hacia ese punto nos está llevando la globalización; es más, comienza a ser una exigencia del mundo globalizado, que las TIC hagan parte fundamental de los procesos de enseñanza y aprendizaje en cualquier área del conocimiento.

El manejo de herramientas informáticas en la escuela y más específicamente en grados de educación básica primaria son primordiales no solo para el fortalecimiento de competencias comunicativas si no una necesidad para potenciar habilidades que le servirán al estudiante para enfrentarse a un mundo que está inmerso en el contexto de las (TIC)

9. Teniendo en cuenta, según lo plantea Cesar Coll, que las TIC pueden utilizarse en función de las competencias comunicativas, en cuanto a comprensión, producción y difusión basada en procesos lingüísticos, transformándolas y enriqueciéndolas; se realizó la siguiente pregunta.

¿Cómo evalúa Ud. lo didáctico de un videotutorial como lo es el propuesto en este trabajo, respecto a la adquisición de competencias comunicativas y habilidades?

Ante lo cual, la docente piensa que aunque los colombianos somos malos para seguir instrucciones, es una herramienta innovadora y dinámica, especialmente para niños de 3° grado.

La fortaleza de este tipo de ayudas didácticas radica en la innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje y lo interesante que resulta para los estudiantes poder explorar y aprender de una manera poco tradicional y divertida

10. Las guías de aprendizaje autónomo funcionan como instrumento de orientación e instrucción de actividades para los niños, permitiéndoles alcanzar los objetivos propuestos. Estas guías son utilizadas en la Escuela Nueva para desarrollar actividades concernientes a las áreas de lenguaje, matemáticas, ciencias naturales y sociales; con miras a la preparación de los estudiantes para la vida en sociedad. Debido a las exigencias del mundo globalizado en el que se vive hoy, y el cual demanda procesos de enseñanza y aprendizaje dirigidos a las TIC; se creó la guía de informática con apoyo del videotutorial que se presentaron a los estudiantes del grado 3° del centro educativo Filo Bonito. A partir de esto se realizó la siguiente pregunta.

¿Qué importancia ve Ud. en la expansión y desarrollo curricular de asignaturas como la informática en estudiantes de educación básica primaria?

A lo que la docente respondió que es primordial, pues el mundo de hoy exige desde temprana edad conocimiento y mejo de la informática y los recursos que ella ofrece; académicamente hablando, con el fin de facilitar el proceso de aprendizaje en cursos superiores.

La informática es un área del conocimiento que sobre todo en los colegios públicos ha sido un poco descuidada no solo por la falta de equipos y de docentes capacitados, si no por una casi total falta de implementación a nivel curricular relegándola a una materia con poca carga horaria; esto obliga a los estudiantes a aprender bajo su propia cuenta la utilización de herramientas de informática y virtuales , pero esto solo sucede en los centros urbanos ya que en sectores rurales hay una bajísima densidad de equipos con disponibilidad y conexión a internet, esto hace menester para la inclusión de los estudiantes al mundo globalizado que

los organismos directivos de la educación en nuestro país impulsen más cobertura y capacitación en esta importante área del conocimiento y más específicamente en grados de básica primaria en donde la receptividad de los estudiantes es muy alta dado lo novedoso que les resulta la utilización de equipos informáticos para los procesos de enseñanza y aprendizaje.

11. la construcción de ambientes de aprendizaje apoyados en TIC, surge con la necesidad de crear nuevos escenarios para los procesos de enseñanza y aprendizaje; dichos escenarios están caracterizados por ser ágiles, flexibles, rápidos y productivos, y por utilizar diversos medios expositivos como libros y videos, y activos como simuladores y juegos interactivos; además de tecnologías convencionales como el texto educativo, el audio, el video y las TIC. Lo que posibilita desarrollar los procesos de aprendizaje autónomo y colaborativo que plantea el modelo pedagógico Escuela Nueva. Ante esto, se preguntó a la docente.

¿Cree Ud. que se debe potenciar más este tipo de experiencias de innovación con apoyo de las TIC?

A lo que respondió que sí, pero no solo como experiencias prácticas de los estudiantes universitarios o pruebas piloto que no trascienden; sino también por parte de los docentes contando con el apoyo de la secretaria de educación para conseguir los recursos y las capacitaciones necesarias para un mejor desempeño a la hora de enseñar.

La realidad del contexto en el que vivimos hace primordial no solo el potenciamiento de experiencias de innovación si no una inclusión en el currículo por parte de los entes reguladores educativos, realizando análisis investigativos de inclusión y de implementación en las diversas áreas del conocimiento de las (TIC) como un proceso interdisciplinar que ayuda en a la enseñanza y aprendizaje en la escuela.

3. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO

Las preguntas realizadas en la autoevaluación pretenden demostrar el alcance de los objetivos de la guía de aprendizaje autónomo, analizando si se desarrollaron competencias comunicativas en cuanto a comprensión, producción y difusión de prácticas apoyadas en tecnologías digitales; y habilidades para utilizar las herramientas del programa Microsoft Word.

Ante las respuestas obtenidas es posible afirmar que los niños consideran haber alcanzado satisfactoriamente los objetivos de aprendizaje propuestos en la guía. Las cuales, de la mano de la evaluación cuantitativa y la evaluación cualitativa, permiten identificar que efectivamente todos los estudiantes cumplieron de manera satisfactoria los objetivos de aprendizaje.

3.1 Resultados de la autoevaluación.

<p>1. ¿Cuáles de las siguientes características de la fuente pudiste cambiar?</p> <p>2 niños afirmaron haber cambiado menos de 5 características 10 niños afirmaron haber cambiado más de 5 características</p>
<p>2. ¿Pudiste insertar una imagen?</p> <p>12 niños respondieron SI 0 niños respondieron NO</p>
<p>3. ¿Pudiste agregar viñetas?</p> <p>10 niños respondieron SI 2 niños respondieron NO</p>
<p>4. ¿Trabajaste con tus compañeros?</p> <p>12 niños respondieron SI 0 niños respondieron NO</p>

3.2 Resultados de la evaluación cualitativa

NOMBRE	ACTIVIDAD BASICA	ACTIVIDAD PRACTICA	CUENTO PEDAGOGICO O ESTUDIO DE CASO	ACTIVIDADES LIBRE	
				NUMERO	NOTA
Alexa perea	E	E	E	1	S
				3	E
				4	S
Alison diana	E	E	E	1	S
				3	S
				4	E
Arlison Ilbira	A	S	E	1	E
				3	E
				4	S
Erika Henao	A	S	E	1	S
				3	E
				4	S
Esteban Guarumo	A	E	E	1	S
				3	S
				4	E
John Deiby	E	E	E	1	S
				3	E
				4	E
John Edison Sánchez	E	E	E	1	A
				3	E
				4	S
Luisa Fernanda	E	S	S	1	S
				3	A
				4	S
Natalia	E	E	S	1	E
				3	S
				4	E
Santiago Morales	E	S	E	1	E
				3	E
				4	S
Sofía Ladino	A	E	E	1	E
				3	E
				4	E
Valentina Vásquez	E	S	S	1	E
				3	A
				4	A

3.3 resultados de la evaluación cuantitativa.

NOTA	NOMBRE
5	Alexa parea
5	Alison diana
4	Arlison Ilbira
4	Erika Henao
4,5	Esteban Guarumo
5	John Deiby
5	John Edison Sánchez
4	Luisa Fernanda
4,2	Natalia
4,2	Santiago Morales
4	Sofía Ladino
4	Valentina Vásquez

4. ANÁLISIS DEL DIARIO DE CAMPO

1. Se dio inicio a la clase en un espacio abierto, explicando primero cómo se trabajaría y con qué herramientas, ya que la sala de sistemas es pequeña y no permite trabajar cómodamente de manera individual. *“Profesora: El trabajo se trata de hacer unas guías, que tengo acá en la mano ¿sí? Que ustedes van a resolver, son unas guías como las que conocen de matemáticas, de español, de ciencias ¿todos han trabajado con ellas? – Alison: No – Sofía: Si – Erika: Yo si -. John Edison: Yo si - Profesora: Bueno los demás si, entonces ya vamos a ver de qué se trata y como son, acá tenemos unas de informática, ¿listo? John Edison, porfa, tenemos unas de informática entonces vamos a empezar a trabajar como dice en las guías, primero solitos luego nos vamos a hacer en grupos, primero en el cuaderno, luego vamos a ir a los computadores ¿ok? Bueno voy a empezar a repartirlas. Vamos a poner el nombre en la hoja de adelante por favor - Alison: ¿En esta profesora? - Esteban y John Edison: ¡Hay una sopa de letras!”* Los niños participaron activamente en la explicación, haciendo preguntas a la profesora y comentarios entre ellos, por lo que es posible afirmar, de acuerdo con Salinas “La eficacia de esta estrategia educativa, radica en la consolidación de ambientes propicios para el aprendizaje, en los cuales se posibilite la construcción significativa de la cultura, por parte de maestros, estudiantes y comunidad; a partir de la participación activa, teniendo en cuenta los materiales educativos y los enseres, útiles mediante la interacción y las acciones pedagógicas; y los seres humanos, como factores que favorecen o dificultan la interacción social y permiten la solución de problemas.” Que aunque no se contaba con los enseres suficientes, se logró un ambiente de aprendizaje que permitiera construcciones significativas de la cultura.

2. Se leyeron entre todos los objetivos de la guía y mediante preguntas y respuestas se explicó la manera de alcanzarlos. Los niños comenzaron a desarrollar la primera actividad de manera individual como plantea la guía, se realizaron preguntas por parte de ellos acerca de lo que se podía escribir y la forma de hacerlo, a lo que se respondió con ejemplos por parte de la profesora. “Profesora: Listo, a ver ¿Quién va a leer lo que dice en la primera? - Luisa: yo - John Edison: Yo - Esteban: Yo - Cristian: Yo - Profesora: Bueno a ver, va a leer Cristian, espérate escuchemos, niños, escuchemos a Cristian lo que va a leer - Cristian: Aprendamos a utilizar Microsoft Word - Profesora: Aprendamos a utilizar Microsoft Word, ese es un programa del computador, algunos ya conocen Word ¿cierto? - Niños: Si - Profesora: listo, vamos a aprender a utilizarlo entonces, sigue - Cristian: aprendamos a utilizar las herramientas básicas de Microsoft Word. Aprendamos a comunicarnos con Microsoft Word. Sigue las instrucciones y ayuda a tus compañeros a alcanzar los objetivos, trabaja en tu cuaderno. 1 Escribe en el cuaderno el nombre de la persona favorita de tu familia y una descripción corta de lo que le gusta hacer, decir y su físico - Profesora: y su físico, lo que, vamos entonces, vamos a trabajar ese primer punto. Entonces como dice ahí vamos a trabajar, ¿dime? - Arlison: ¿Esto lo escribimos en el cuaderno? - Profesora: no, no vamos a escribirlo, o sea lo que dice ahí no, vamos a resolverlo en el cuaderno, listo entonces 1º trabaja en tu cuaderno, vamos a trabajar solitos, cada uno con su hoja y su cuadernos vamos a escribir entonces el nombre del personaje favorito de nuestra familia, de nuestra mamá o el tío o el primo o la abuelita, o la vecina si es como de nuestra familia - John Edison: El nombre ¿y? - Profesora: el nombre y una descripción, o sea decimos. Mi mamá que se llama Julia, por ejemplo ¿sí? Entonces decimos quien es, el nombre y ponemos una descripción - Santiago: profesora yo no traje el de sistemas - Profesora: en cualquiera en el que hayas traído, en el que hayan traído, en una hojita entonces - Luisa: yo traje es el de tareas - Profesora: si dale ahí dale ahí. Bueno empecemos, son las 9:15 vamos hasta las 9:25, ¿listo? 10 minuticos para hacer eso.”

Como se puede evidenciar, los estudiantes participan en un proceso de construcción colectiva, dentro de una organización social y un ambiente específico, donde se tienen en cuenta las características de la situación de aprendizaje y la interacción productiva de ellas, como lo plantean Dillenboure y Cols con los tres paradigmas del efecto, las condiciones y la interacción. Con lo que es posible asegurar que la actividad se desarrolló dentro del marco del aprendizaje colaborativo.

3. El primer punto de la actividad se desarrolló en 10 minutos y se procedió a conformar los grupos para continuar con lo propuesto en la guía.

“Profesora: ¿listo? - Cristian: Ya - Alison: No – Valentina: No - Profesora: ¿Quién falta? Ahorita lo miro - John Edison: Ya - Cristian: Eh yo ya lo hice - Profesora: ¿ya? ¿Quién falta? ¿Quién no ha terminado? - Cristian: profe ya - Profesora: Bueno terminemos pues - Cristian: yo ya termine - Profesora: Bueno - Cristian: ¿nos podemos adelantar? - Profesora: Si, vamos a hacer grupos de a tres - Luisa: yo con ella y con ella - Cristian: ¿quién es el que terminó conmigo? - Santiago: ¿usted ya acabó? – Profesora: Pero con a ver, quienes ya hayan terminado - Alison: ya - Cristian: ¿Santi ya acabó? yo me quiero hacer con él - Santiago: Si - Alison: yo con ella, con ella - Valentina: yo con Santi”

La conformación de los grupos se realizó de manera autónoma, pues cada niño pudo elegir libremente el grupo que le ofreciera mejores características para su aprendizaje, de acuerdo a lo planteado por A. Chene *“Autonomía significa que uno puede fijar, y en realidad fija, sus propias normas y que puede elegir por sí mismo las normas que va a respetar”*. Entendiendo con esto, que los niños realizaron un proceso de aprendizaje autónomo.

4. *“Profesora: Vamos a seguir con el punto dos, miren, vamos a leer, a ver niños ¿qué dice el punto dos? - Cristian: Trabaja con - Esteban: Yo - Valentina: Yo - Erika: Yo - Cristian: Yo yo yo yo - Profesora: Bueno a ver, no no, leámoslo cada uno, trabaje con los compañeros en grupos de a tres - Cristian: Trabaja con tus*

compañeros en grupos de a tres personas, escojan el personaje y la descripción que más les guste”

Al realizar el segundo punto de la actividad 1 en el cual debían conformarse los grupos de trabajo, se hizo de acuerdo con lo que explica Coll como grupo Formal “es conformado para realizar actividades que pueden durar una hora o varias semanas de clase, con este se pretende trabajar en equipo para que todos los integrantes logren los mismos objetivos” con lo cual es posible afirmar que se realizó un proceso de aprendizaje cooperativo en el que se maximizó el aprendizaje gracias al empleo didáctico de grupos formales de tres o cuatro personas.

5. *“Profesora: Vamos a reunirnos en grupos de a tres y vamos a mirar la descripción que sus compañeros hicieron del personaje favorito de su familia y entre los tres vamos a decidir cuál es el más chévere ¿sí? El de quién quedó más chévere el tuyo el tuyo o el tuyo ¿listo? (...) Alison: ¿Y qué tengo que hacer? ¿Escoger? - Profesora: Si, entonces van a decir cual quieren, ¿cuál te gustó más a ti? ¿La de quién? La tuya, la de ella o la de ella - Alison: No se - Profesora: Pues léela y - Alison: Yo no he escuchado la de ella - Profesora: Pues léela y dicen cuál les gustó más, ve leyendo la de Alexa mientras tanto ¿listo? Y ahorita lees la de ella a ver qué les parece y escogen”*

Como puede verse, los niños trabajan de manera colaborativa, decidiendo que es lo mejor para el grupo. Así, de acuerdo con Coll “el aprendizaje colaborativo busca que los estudiantes contribuyan de manera conjunta a la solución de un problema; en este tipo de aprendizaje es necesario tener en cuenta elementos y metas comunes para todo el equipo respecto a la actividad a desarrollar, donde se coordine sincronizadamente la construcción de un concepto o la solución de un problema.”, es posible decir que el proceso de aprendizaje colaborativo se realizó durante el desarrollo de la actividad 1.

6. *“Profesora: Bueno ¿listo? Entonces vamos al siguiente paso. ¿Qué dice el siguiente paso? el tercero - John Edison: Pidan al profesor que les explique cómo reproducir, pausar, atrasar y adelantar el videotutorial – Profesora: Listo entonces nosotros tres que ya escogimos que vamos a trabajar con el de John Deiby, listo, entonces vamos a ir a la sala de sistemas, calma un momentico, vamos, allá solamente hay silla para uno, dos de ustedes van por una silla al salón y la ubican allá con mucho cuidado ¿listo? vamos pues”*

Siguiendo las instrucciones de la guía de aprendizaje autónomo, los niños pidieron la instrucción correspondiente a la profesora, quien de acuerdo con lo planteado por Salinas “la integración de las TIC en los ambientes de aprendizaje proporciona el elemento de innovación que requiere la educación, sin dejar de lado el importante papel del docente en el diseño de los procesos de enseñanza y aprendizaje” se encargo de la planificación de dicha guía, para lograr ambientes propicios para el aprendizaje.

7. *“Profesora: Bueno niños, voy a empezar explicándoles a ver – John Edison: ah acá atrás – Profesora: Bueno escúchenme ¿Qué dice, qué dice el tercer punto? John Edison escúchame, ¿Qué dice el tercer punto? Pidan al profesor que les explique cómo reproducir, atrasar, pausar y adelantar el videotutorial ¿sabemos cómo hacerlo? – Luisa: No señora – Profesora: Bueno les voy a decir, entonces, a ver (...) Profesora: Vamos a abrir el video, mírenlo acá, el video se pausa de acá, de ahí y de ahí mismo lo adelantan y vas viendo el tiempo ¿listo? Vamos a ver el video completo primero.”*

Una vez en la sala de informática se explico a los niños la manera reproducir, pausar, adelantar y atrasar el videotutorial, procurando un mejor manejo de este como herramienta didáctica que permitiera un grado más alto de comprensión y uso de la guía de aprendizaje autónomo, de acuerdo a lo planteado por Salinas “proporcionar herramientas cognitivas a los estudiantes que buscan mejorar e interactuar con el mundo virtual, donde el estudiante en su rol de individuo autónomo, adquiere capacidades para mediar con el entorno tratando de construir su realidad social; busca generar nuevos significados en donde el estudiante deja

de ser un actor pasivo y se transforma en uno activo potenciando el dialogo como dispositivo de pensamiento; y por último, a través del diálogo y el cuestionamiento cognitivo, busca generar una especie de conflicto en donde el estudiante tendrá que superar sus cuestionamientos”. Con lo que podemos afirmar que los niños realizaron un proceso de aprendizaje colaborativo y autónomo a través del videotutorial.

8. *“Profesora: bueno les voy contar lo que vamos a hacer hoy, vamos a ver el videotutorial acá en la pared, lo vamos a escuchar y luego vamos a seguir trabajando en la guía (...) Esteban: Yo lo puedo ver acá y escuchar de ahí Daniela, Daniela ¿lo puedo poner acá y escuchar de ahí? - Profesora: Bueno pónganlo pues ahí si quieren, ponlo pues, ponlo otra vez ¿listos? Play.”* Como se evidencia, el videotutorial fue presentado de una forma dirigida, por medio de un video proyector, a lo que los niños prestaron mucha atención y algunos lo reprodujeron al mismo tiempo y sin audio en su computador. Esto provocó que estuvieran más pendientes de las acciones que realizaba SuperWord y los pasos que seguían. Por lo tanto, es posible afirmar que el proceso de aprendizaje mediado que se realizó con los niños, ocurrió dentro de un ambiente de modificabilidad construido para posibilitarlo, teniendo en cuenta las características planteadas por Feuerstein “Cualquier interacción mediada por las TIC entre docentes y estudiantes ocurre dentro de un entorno o contexto social, el cual afecta inevitablemente, ya sea de manera positiva o negativa los resultados finales.”

9. *“Profesora: Listo niños, bueno ¿Cuál es el siguiente punto? – Cristian: el siguiente hacer, trabajar en el, con SuperWord – Esteban: la sopa de letras – Cristian: no, Profesora: No, SuperWord, el punto seis (...) Profesora: Seguir los mismos pasos que realizó SuperWord para abrir el programa, vamos a abrir el programa él ya lo abrió, mira y escribir en la hoja en blanco la descripción que escogieron ¿escogieron la de quién? – John Edison y Cristian: La de John Deiby –*

Profesora: Bueno vamos a escribir ahí entonces la de John Deiby y le vamos a cambiar todo”

Tras haber visto el videotutorial los niños se encontraban en capacidad de realizar el siguiente paso de la actividad, en el cual se requería aplicar los conocimientos inmediatamente adquiridos y relacionarlos con el contexto cotidiano de manera colaborativa. Lo que según Cristina Pozo posibilita la adquisición de competencias comunicativas a través del aprendizaje activo, el cual “tienen lugar en espacios diferentes al salón de clases, en las que se orienta al estudiante en lugar de instruírsele de manera pasiva y se le permiten avanzar según sus propias necesidades, intereses y capacidades. Los contenidos impartidos en este tipo aprendizaje deben estar relacionados con el contexto del estudiante, lo que los convierte en contenidos útiles y replicables, generando mayor interés y motivación.” Con esto, es posible afirmar que la utilización del videotutorial como recurso del aprendizaje mediado, permitió desarrollar un proceso de aprendizaje activo, lo que conlleva la adquisición de competencias comunicativas “El desarrollo de dichas competencias se promueve en la Escuela Nueva mediante el uso de elementos didácticos como las bibliotecas de aula, los rincones de trabajo y el gobierno escolar; lo que permite el aprendizaje por objetivos y fomenta el aprendizaje activo según los intereses y el proceso de aprendizaje de cada estudiante, facilitando de esta manera el aprendizaje autónomo.”

10. *“Profesora: Vamos a ver el videotutorial otra vez para que aprendamos como se hace ¿ok? Mira, espera, miren acá más o menos en que tiempo esta, dice del minuto 00:20 a 00:34 ¿listo? Más o menos, abre el video tutorial ¿dónde está? minimiza de acá de esta rayita, listo dale acá doble clic, entonces acá, vamos a adelantar hasta 20, dale, dale clic, no mira ya está muy lejos, devuélvete, devuélvete, un poquito, otro poquito, otro poquito, otro poquito devuélvete a 20 a 20 ahí, ahí, ahí, suéltalo, a ese no era que pena, que pena, era agregar una imagen cambiar este, del minuto 1:20 a 4:09 listo porque ahí dice que el cambio de tamaño, color fuente, entonces dale al 1:20 lleva este hasta el 1:20 cógelo,*

adelántalo hasta el 1:20, ahí déjalo ahí, bueno vamos a ver como se cambia de minúscula a mayúscula, presten atención miren bien donde es que se hace clic”

En algunas ocasiones, los estudiantes debieron recurrir a la opción que les ofrecía la guía de aprendizaje autónomo, para ir nuevamente al videotutorial y revisar pasos específicos del manejo del programa Microsoft Word, para lo cual pidieron ayuda a la profesora. De acuerdo a lo planteado por Cristina Pozo “las habilidades hacen referencia a conductas que tras la práctica, se pueden desarrollar con rapidez, exactitud y eficacia.” Es posible identificar la asertividad del proceso que desarrollaron los niños para adquirir las habilidades relacionadas con el manejo el programa Microsoft Word.

11. “Profesora: ¿Cómo van? - Cristian: No profe es que tenemos un problema, no lo hicimos como debería estar en la página – Profesora: Bueno vamos a escribir – John Edison: Yo escribo – Profesora: Primero, a ver a ver John Edison espera, primero escribe uno y luego el otro pero vamos a decir quién ¿listo? entonces mira primero coloca por ejemplo descripción del personaje favorito de mi familia – John Edison: Como mostro en el video – Profesora: Como mostro en el video, exacto, entonces descripción del personaje favorito de mi familia, abajo escribes mamá y abajo empiezas a poner todas las cosa como en el video ¿listo? Vamos a empezar a escribir”

Como es evidente, los niños se encontraron con dificultades en la realización de la actividad, las cuales pudieron resolver entre ellos y con la asesoría de la profesora. De acuerdo con lo expuesto por Majó y Marqués respecto a la adquisición de competencias comunicativas “se refieren a la capacidad de poner en marcha de manera integrada los conocimientos adquiridos y rasgos de personalidad que permiten resolver situaciones diversas”, puede decirse que el desarrollo de las actividades propuestas en la guía, permitieron la adquisición de competencias comunicativas, ya que los niños se enfrentaron a una dificultad, la cual fue resuelta al poner en práctica los conocimientos adquiridos por medio del videotutorial.

12. *“John Edison: Profe no sale nada ¿Qué escribo? – Profesora: Bueno si no nos sale nada por ama de casa, entonces ponemos por ejemplo mujer ¿listo? Bueno pongamos por ejemplo mujer y ahí nos va a salir una.”*

Como puede observarse, los proyectos de aprendizaje planteados por las guías, posibilitaron la interacción alrededor de los computadores, de acuerdo a lo dicho por Crook “Al hablar de la interacción alrededor de los computadores, se hace referencia al uso de estos como herramientas facilitadoras de la comunicación cara a cara en parejas o grupos pequeños, donde la colaboración se evidencia a la hora de construir o explorar representaciones virtuales; y la comunicación con el maestro se da de forma presencial.” Es decir, las TIC facilitaron el aprendizaje colaborativo en la realización de las actividades.

13. Dos de los grupos que se formaron en la clase, tuvieron que salir del salón para realizar la actividad número 2 ya que el equipamiento no era suficiente para que todos trabajaran al mismo tiempo. *“Alison: profe encontré una, encontré fuente mire – profesora: Dale, subráyala entonces ¿qué se hicieron los otros? ¿A dónde se fueron? (Tuvimos que hacer un cambio en la guía y cambiar el orden de las actividades porque las herramientas no nos permitieron seguir el orden como habíamos pensado) si la actividad dos, entonces vamos a hacer la actividad dos, entonces leemos, el primero dice trabajo solo ¿sí o no? Entonces, encuentro y coloreo los la sopa de letras las palabras de la lista ¿sí? De las palabras que hay acá, cuando la hagas entonces ya sigues con el punto dos entonces primero acá ¿ok? - Alison: Ya he encontrado dos profe – Profesora: Muy bien”*

Esto ocasiona que no se facilite el proceso de aprendizaje autónomo, debido a la falta de recursos audiovisuales, de acuerdo con lo planteado por Contreras “Un elemento importante para facilitar el aprendizaje autónomo lo constituyen los recursos, los cuales se pueden agrupar en: audiovisuales, individualizados, institucionales y con el docente.”

14. *“Profesora: ¿Qué pasó? ¿Ya las encontraron todas? ¿Ya las encontraron todas? – Alison: Si – Natalia: Yo si – Profesora: Bueno listo y ya miraron entonces que todas, ósea el punto trabaja con tus compañeros compara que la sopa de letras este completa – Natalia: Si, Si señora (...) Profesora: ¿John Edison sabes cómo se guarda? A ver John Edison enséñales eh John Deiby presta atención, ahorita te voy a preguntar cómo se guarda el documento ¿listo? Ahora ciérralo - John Edison: Pero refácil – Profesora: Si mi amor es que así se guarda, eso es muy fácil pero así se guarda, bueno ¿donde lo guardaste? – John Edison: Acá Profesora: A ver, baja ¿y el color? Cámbiale el color a algo John Edison – John Edison: A la letra a la letra – Profesora: ¿pero a qué le vas a cambiar el color? Primero selecciónalo entonces ¿sabes cómo se cambia el color John Deiby? Cámbiale el color a algo yo veo, cámbiale el color, muy bien ¿este es el tuyo? Actividad 1 hoy es 16, vamos a hacer la actividad dos, entonces vamos para afuera, vámonos para afuera a hacer la siguiente actividad.”*

Como podemos observar durante la realización de la actividad 2, los niños trabajaron de manera cooperativa, es decir, ayudándose entre sí para alcanzar objetivos individuales, como lo afirman Dillenbourg y Cols en 1996, Lehtinen y Cols en 1995, y Roschelle y Teasley en 1995 “el aprendizaje cooperativo está relacionado con un proceso de división del trabajo en el cual los estudiantes se ayudan entre sí para lograr metas individuales, en este caso solo existe coordinación por parte de los integrantes al momento de reunir los resultados individuales de cada miembro del equipo.” Con lo que es posible identificar el proceso de aprendizaje cooperativo en esta actividad de la guía. Además, para complementar dicho proceso, se realizó la evaluación siguiendo estos mismos parámetros, es decir se evaluó a los estudiantes de manera cooperativa y no colaborativa “A diferencia del aprendizaje cooperativo, donde los estudiantes son evaluados de manera individual; en el aprendizaje colaborativo el resultado de la evaluación de un integrante del grupo, da cuenta de los objetivos alcanzados por el grupo completo.”

15. Algunas veces los niños acudieron a la profesora para que les diera ejemplos acerca de las oraciones que debían escribir. *“Profesora: listo entonces vamos al tercer punto ¿el tercer punto qué dice? – Alison: Con las palabras que encontraste realiza cinco oraciones que estén relacionadas con tu vida en la escuela – Profesora: Relacionadas con tu vida en la escuela ¿y dice que trabajemos? – Alison: Solos – Profesora: Solos, listo entonces búscalas y empezamos en el cuaderno de cada una a hacer las oraciones ¿ok? – Alison: Ah pero yo no entiendo – Profesora: Dime que no entiendes yo te explico – Alison: Que las relacione – Profesora: Por ejemplo, escoge una palabra de las que encontraste – Alison: Color – Profesora: Color, entonces díganos yo te voy a hacer una oración con el color, relacionada con la escuela: las puertas de mi escuela son de color amarillo ¿listo? – Alison: A ya”*

Ejercicio que posibilita la adquisición de competencias comunicativas y la aplicación de estas en la cotidianidad, de acuerdo con lo dicho por Cristina Pozo “Las competencias comunicativas son un conjunto de procesos lingüísticos: hablar, escuchar, leer y escribir; que tienen como finalidad la participación en la sociedad humana con eficiencia y destreza, desarrollando la producción discursiva y la interacción comunicativa para mejorar la capacidad de comprender, interpretar y expresar el mundo de manera verbal y no verbal” por lo tanto, es posible afirmar que los niños desarrollaron un proceso dirigido a la adquisición de las competencias comunicativas necesarias para relacionarse socialmente.

16. Para esta actividad los grupos crearon el cuadro de planeación del trabajo en sus cuadernos e inventaron cuentos para realizarla *“Profesora: ¿Qué pasó? ¿Listo? ¿Ya tenemos el cuadro? – Santiago, valentina y luisa: No entendemos – Profesora: ¿No entendemos? A ver yo les ayudo a hacer el cuadro, vamos a poner quién y qué hará - Santiago: Ah - Profesora: ¿Listo? Entonces vamos a poner los nombres acá son Santiago Valentina y Luisa ¿sí? Santiago: se supone que aquí – Profesora: Santiago qué quiere hacer – Santiago eh yo añadir la imagen prediseñada – Profesora: entonces Santiago va a poner la imagen – Santiago: prediseñada – Profesora: prediseñada ¿sí? qué va a hacer Valentina - Valentina:*

Umm yo este – Profesora: ¿Qué dice ahí? – Santiago: Cambiar las características de la fuente – Profesora: listo valentina va a Cambiar fuente ¿listo? O sea que Luisa va a digitar y añadir viñetas ¿sí? – Santiago: ¿escribir? ¿Es escribir? – Profesora: Si, digitar y añadir, ya voy, viñetas, listo ¿ya vimos como es de sencillo hacer el cuadro? Santiago: Si Profesora: bueno lo vamos a copiar los otros dos en el cuaderno y vamos a pensar el tema para el cuento ¿Cuál es el tema del cuento? Valentina: eh yo ya pensé uno Profesora: bueno pero entonces se lo dices a sus compañeros y deciden ¿listo?”

Como se observa en esta actividad los estudiantes son partícipes de un proceso activo mediante acciones como preguntar, crear y proponer ideas para la realización de las tareas encomendadas, por lo tanto se asegura que en este proceso hay adquisición de competencias comunicativas, de acuerdo con lo dicho por Coll “las competencias se adquieren mediante un proceso activo, continuo e integro que una persona realiza”.

17. “Alexa: profe cierto que después de colocar la viñeta hay que colocarle la im – Profesora: La imagen prediseñada, listo, esa viñeta está muy bonita ¿Quién va a poner la imagen? ¿Natalia qué ha hecho? Yo no he visto a Natalia haciendo nada – Alison: No profe es que ella tiene que poner la imagen prediseñada – Profesora: listo, deja entonces que Natalia ponga la imagen.”

Esto permite identificar que los estudiantes respetaron la planeación de su proyecto, con lo que es posible incrementar la participación, trabajar de forma colaborativa y cooperativa, adquirir competencias comunicativas, relacionar los conocimientos con el contexto real e integrar en ellos todas las áreas del conocimiento, de acuerdo a lo dicho por Salinas “Para garantizar el éxito del proyecto se deben definir los roles fundamentados en el diseño, en donde los estudiantes planean, implementan y evalúan su proyecto con una aplicación viable y real.”

CONCLUSIONES

1. Se elaboró una guía de aprendizaje autónomo, basada en los parámetros que estipula el modelo pedagógico Escuela Nueva, para el funcionamiento del componente pedagógico de dicho modelo, el cual está fundamentado principalmente en la utilización de esta herramienta pedagógica; con apoyo de un videotutorial complementario como elemento de innovación; los cuales cumplieron a cabalidad los objetivos propuestos dentro del marco de aprendizaje autónomo y colaborativo.

2. Con base a los datos recogidos en la entrevista realizada a la profesora Martha Montoya y en el diario de campo, puede decirse que la guía de aprendizaje autónomo con apoyo del videotutorial propiciaron en los estudiantes procesos de aprendizaje colaborativo, en los que se evidenció la solución conjunta de problemas, teniendo en cuenta las metas en común de todos los integrantes del grupo e interactuando alrededor de los computadores; lo que facilitó la intervención cara a cara y el alcance de competencias comunicativas. Además, involucrar el uso de un videotutorial de apoyo para realizar las actividades de la guía generó transformaciones en los estudiantes respecto a su comportamiento en el proceso de aprendizaje, lo que los llevó al aprendizaje colaborativo y autónomo.

3. La aplicación de la guía de aprendizaje autónomo y el videotutorial dentro de un ambiente de aprendizaje previamente diseñado posibilitaron a los niños, además de potenciar las habilidades relacionadas con el manejo del programa Microsoft Word; la aplicación de los conocimientos adquiridos y la relación de ellos con el contexto cotidiano de manera colaborativa, lo cual promovió la adquisición de competencias comunicativas, referidas a procesos lingüísticos comunes como hablar, escuchar, leer y escribir, con el fin de desarrollar habilidades como la producción discursiva y la interacción comunicativa, necesarias para relacionarse funcionalmente en la sociedad humana.

BIBLIOGRAFÍA

BROCKET, Ralph. HIEMTRA. Roger. El aprendizaje autodirigido en la educación de adultos. Barcelona: Paidós. 1993.

COLBERT, Vicky. Proyecto Escuela Nueva. Colciencias. Unesco.

COLL, Cesar y MONEREO, Carles. Psicología de la educación virtual. Aprender y enseñar con las tecnologías de la información y la comunicación. Ediciones Morata. Madrid. 2008.

COMPILADO MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. En la metodología Escuela Nueva: un cambio de actitud del maestro, del alumno y de la comunidad.

CORBETTA, Piergiorgio, MCGRAW, Hill. Metodología y Técnicas de investigación social. Interamericana De España, S.A. 2007.

DE ZUBIRIA SAMPER, Julián. ¿Qué modelo pedagógico subyace a su práctica educativa? Fundación Alberto Merani. 19° edición. 2002.

GALLEGO G, Luis. GARCÍA DE VELÁZQUEZ, Rosalba. OSPINA OSORIO, Raúl. Post-primaria rural con metodología Escuela Nueva en Escuela Hojas Anchas Supia-Caldas. Proyecto Multinacional de Educación Básica PRODEBAS. Ministerio de Educación Nacional.

GANEM, Patricia y RAGASOL, Martha. Piaget y Vygotski en el aula. El constructivismo como alternativa de trabajo docente. 1 ed. Balderas 95, México D.F.: Editorial Limusa S.A de C.V. Grupo Noriega Editores 2010. 61 p.

GÓMEZ, Víctor Manuel. Visión crítica sobre la escuela nueva en Colombia. Revista Educación y pedagogía Nos. 14 y 15.

GONZÁLEZ, José Luis. Reportaje a Vicky Colbert: "el modelo fue sostenido en los '90 por la participación social de base". - 4/12/03 (Argentina). Comunicación – fundación SES.

GROS, Begoña. SILVA, Juan. BARBERÀ, E. Metodologías para el análisis de espacios virtuales colaborativos. *RED. Revista de Educación a Distancia*, número 16. julio de 2006 en <http://www.um.es/ead/red/16>

HERNÁNDEZ CARVAJAL, Nayesia M. El chat como herramienta de comunicación en la educación a distancia: usos y potencialidades para fomentar el aprendizaje cooperativo. *Docencia Universitaria*, Vol II, Año 2001, N° 2. SADPRO – UCV. Universidad Central de Venezuela.

IVIC, Ivan. Lev Semionovich Vygotsky (1896-1934). En: *Perspectivas: revista trimestral de educación comparada* (París, UNESCO: Oficina Internacional de Educación, 1999), vol. XXIV, nos 3-4, 1994, págs. 773-799.

JOHNSON, David W. EDYTHE. Roger Johnson. HOLUBEC. J. El aprendizaje cooperativo en el aula. Editorial Paidós. Buenos Aires. 1999.

LEVY, Pierre. *Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio*. Washington, DC. Marzo de 2004.

LOPEZ FORERO, Luis. *Introducción a los medios de comunicación*. 5 ed. Bogotá D.C.: Universidad Santo Tomas –USTA. 1996. 480 p.

MCEWAN, Patrick. *La efectividad del programa escuela nueva en Colombia*. Misión Social –DNP-. La calidad de la educación y el logro de los planteles educativos.

PAYER, Mariangeles. Generalidades de la teoría constructivismo. En: Teoría del constructivismo social de Lev Vygotsky en comparación con la teoría Jean Piaget. Caracas 1996.

POZO VICENTE, Cristina. Las competencias comunicativas interculturales y los usos interactivos de internet de los estudiantes Erasmus alemanes y españoles. Universidad de Huelva. Departamento de educación.

PSACHAROPOULOS, George. ROJAS, Carlos. VELEZ, Eduardo. Evaluación del rendimiento del programa escuela nueva ¿Es el sistema multigrado la respuesta? Informe del Banco Mundial.

RODRIGUEZ PALMERO, María Luz. La teoría del aprendizaje significativo. 1 ed. Centro de Educación a Distancia (C.E.A.D.). C/ Pedro Suárez Hdez, s/n. C.P. nº 38009. Santa Cruz de Tenerife. Págs. 1-10.

SALINAS, Jesús. (2004). La integración de las TIC en las instituciones de educación superior como proyectos de innovación educativa. Artículo presentado al I Congreso de Educación mediada con Tecnologías "La Innovación Pedagógica con el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación". Realizado en 2004.

SCHIEFELBEIN, Ernesto. En busca de la escuela del siglo XXI ¿puede darnos la pista la escuela nueva de Colombia? UNESCO/UNICEF.

TORRES, Rosa María. Alternativas dentro de la educación formal: El programa Escuela Nueva de Colombia. Publicado en: *Perspectivas*, Nº 84. París: UNESCO, 1992.

ANEXOS

2. HERRAMIENTAS DE RECOLECCIÓN

2.1 ANEXO A: Grupo focal.

1. ¿Alguna vez habías utilizado una guía para trabajar en el computador?
El 100% de los estudiantes que participaron en el grupo focal respondió NO.
2. ¿Habías trabajado antes con tus compañeros en el computador?
El 100% de los estudiantes que participaron en el grupo focal respondió. SI.
3. ¿Todos podían utilizar las herramientas o solo uno manejaba el computador?
El 100% de los estudiantes que participaron en el grupo focal respondió que durante esta actividad todos podían utilizarlas; en actividades anteriores de otras materias, algunas veces todos usaban el computador y en otras ocasiones, solo algunos podían manejarlo.
4. ¿Habías visto antes un videotutorial con un superhéroe que te enseñara a realizar una actividad?
El 100% de los estudiantes que participaron en el grupo focal respondió NO, ESTA ES LA PRIMERA VEZ.
5. ¿Para ti es mejor aprender en el cuaderno o en el computador con el videotutorial y la ayuda de tus compañeros?
El 100% de los estudiantes que participaron en el grupo focal respondió EN EL COMPUTADOR.

6. ¿Fue divertido ver a SuperWord volando por la pantalla para explicarte lo que debes hacer?

El 100% de los estudiantes que participaron en el grupo focal respondió SI.

7. ¿Aprendiste a manejar las herramientas de Microsoft Word?

El 100% de los estudiantes que participaron en el grupo focal respondió SI.

8. ¿Te gustaría seguir aprendiendo a usar el computador con la ayuda de SuperWord y de tus compañeros?

El 100% de los estudiantes que participaron en el grupo focal respondió SI.

9. ¿Te gustaría aprender sobre otras materias como español o matemáticas con la ayuda de SuperWord o algún otro superhéroe?

El 100% de los estudiantes que participaron en el grupo focal respondió SI.

10. ¿Te gusto planear con tus compañeros como realizarían la actividad 3 y acudir al videotutorial para lograrlo?

El 100% de los estudiantes que participaron en el grupo focal respondió SI.

Les gusto la planeación del proyecto pedagógico, realizar el cuadro y respetar lo que en él se acordó.

2.2 ANEXO B: Entrevista semiestructurada.

1. ¿Cuál cree Ud. que ha sido la mayor fortaleza del modelo pedagógico escuela nueva, en particular en la institución donde usted labora?

La escuela nueva tiene muchas fortalezas pero para mí la principal fortaleza es el trabajo autónomo y el intento por parte del gobierno en salir del modelo tradicional de educación incentivando procesos de esta naturaleza en donde los niños desempeñan y trabajan con su guía, mejor dicho el manejo de la guía que ellos le dan; es ahí donde se ve lo autónomo de este modelo pedagógico, Pero particularmente aquí no ha habido tanta fortaleza porque no tenemos las guías actualizadas suficientes, entonces no tenerlas para todo el proceso.

¿Y cada cuanto las actualizan?

Esa ha sido una de las debilidades de esta propuesta por parte del gobierno las guías no las actualizan constantemente es mas pasan años o han pasado años desde las ultimas guías .Nos dieron un juego de guías nuevo para este año nuevo de la secretaria de educación. Pero un juego no alcanza sino para tres alumnos.

2. ¿Cuál ha sido para Ud. la mayor debilidad y dificultad de este modelo pedagógico?

El modelo ha sido un aporte significativo para el proceso de enseñanza de los estudiantes, sin embargo la falta de capacitación y la poca renovación e investigación por parte de los entes de control para mejorar e investigar cómo ha evolucionado el modelo. Y sin lugar a duda La falta de recursos, el modelo es buenísimo pero la falta de recursos es lo que lo hace difícil.

3. ¿Cómo ve Ud. el proceso de enseñanza y aprendizaje a través de las tecnológicas de la información y la comunicación (TIC)?

Es una gran ayuda y valioso para el proceso de E y A ya que abre un horizonte genial para que los estudiantes entren en ese nuevo lenguaje que está a la orden del día a nivel mundial, el problema como Ud. misma ve es tener unos buenos equipos porque en realidad aquí trabajamos con las uñas.

¿Y la capacitación?

Claro que haya buena capacitación esa es otra cosa importante y primordial. Es más yo pienso que debería haber un docente para inglés y tecnología, solo para esas áreas.

4. ¿Cree que el modelo pedagógico Escuela Nueva está preparado para el acople y la innovación que las TIC puedan traer a la escuela?

Lo importante es avanzar y colocar en contexto actual el modelo de escuela nueva, yo pienso q nadie está preparado pero todos nos tenemos que preparar En cualquier modelo, lo importante es tener la actitud de cambio y querer innovar.

5. ¿Qué opina de técnicas como el aprendizaje colaborativo y autónomo en el marco del modelo pedagógico Escuela Nueva?

Yo pienso que se da totalmente, es la base propia del modelo.

En ellos radican los parámetros para el funcionamiento de los cuatro componentes de la escuela nueva.

Yo al planear la guía y todo el proceso de innovación, veía que entre los pilares fundamentales de la escuela nueva es el aprendizaje cooperativo y autónomo.

Lo que pasa es q el colaborativo surge después de que nace escuela nueva pero si Ud. se pone a analizarlo son casi lo mismo.

¿La diferencia entonces está en la evaluación?

Exactamente.

6. ¿Cree Ud. en la necesidad de procesos de innovación en la escuela, específicamente en el uso de herramientas tecnológicas para realizarlos?

La innovación pedagógica es el futuro de la escuela, el anacronismo de la escuela tradicional ha pasado la factura en los procesos de enseñanza y aprendizaje, al punto de que los estudiantes no les interese para nada lo que aprenden en la escuela; ahora si dejamos que se haga innovación y le adicionamos el plus de las herramientas tecnológicas como las TIC estaríamos dando un salto enorme para dar ese respiro a la escuela.

7. ¿Cómo evalúa Ud. la funcionalidad de la guía de aprendizaje autónomo y el videotutorial propuestos en este trabajo investigativo, en el marco de innovación del modelo pedagógico Escuela Nueva?

Me parece estupendo, la guía me pareció muy innovadora, llamativa y con buenas herramientas para el trabajo con los niños.

Y el videotutorial me encantó, hasta yo estoy aprendiendo de él, así que es importante la capacitación para profesores, es muy agradable, alegre y hasta divertido.

8. ¿Cree en la necesidad de manejar software que fomente las habilidades y competencias comunicativas en los estudiantes?

Si me parece, porque hacia eso vamos, hacia esos modelos nuevos y fuera de eso la competencia comunicativa es básica para el aprendizaje en cualquier área del conocimiento.

9. ¿Cómo evalúa Ud. lo didáctico de un videotutorial como lo es el propuesto en este trabajo, respecto a la adquisición de competencias comunicativas y habilidades?

Nosotros los colombianos somos malos para seguir instrucciones, yo lo digo por lo que yo he hecho, cuando he hecho algo a través de videotutorial me ha tocado repetirlo varias veces, de primer vez no la agarro, pero pienso que es una herramienta innovadora y dinámica especialmente para los niños de 3°.

10. ¿Qué importancia ve Ud. en la expansión y desarrollo curricular de asignaturas como la informática en estudiantes de educación básica primaria?

Creo que es primordial, el mundo de hoy exige que los niños a temprana edad dominen la informática y sus recursos, así les será más fácil seguir con el proceso en cursos superiores.

11. ¿Cree Ud. que se debe potenciar más este tipo de experiencias de innovación con apoyo de las TIC?

Si, no solo como experiencias por parte de las universidades con las prácticas y trabajos docentes sino también por parte de los docentes con el

apoyo de la secretaria de educación con recursos y capacitación para un mejor desempeño de la labor docente.

2.3 ANEXO C: Diario de Campo (formato DVD)

2.4 ANEXO D: Videotutorial (formato DVD)

2.5 ANEXO E: Guía De Aprendizaje Autónomo

- ❑ Objetivo específico
- ❑ Actividad básica
- ❑ Cuento pedagógico o estudio de caso
- ❑ Actividad practica
- ❑ Actividad libre
- ❑ Evaluación
- ❑ Ficha de adaptación
- ❑ Autoevaluación
- ❑ Cuadro de control de progreso

UNIDAD 1



CONDICIONES

- 5 Actividades libres: EXCELENTE
- 4 Actividades libres: SOBRESALIENTE
- 3 Actividades libres: ACEPTABLE



APRENDAMOS A UTILIZAR MICROSOFT WORD

- ✓ Aprendamos a utilizar las herramientas básicas de Microsoft Word.
- ✓ Aprendamos a comunicarnos por medio de Microsoft Word.

Sigue las instrucciones y ayuda a tus compañeros a alcanzar los objetivos.



Trabaja en tu cuaderno

1. Escribe en el cuaderno el nombre de la persona favorita de tu familia y una descripción corta sobre lo que le gusta hacer, decir, su físico.



Trabaja con tus compañeros

2. En grupos de 3 personas, escojan el personaje y la descripción que más les guste.



Trabaja con tus compañeros y el profesor

3. Pidan al profesor que les explique cómo reproducir, pausar, atrasar y adelantar el videotutorial.

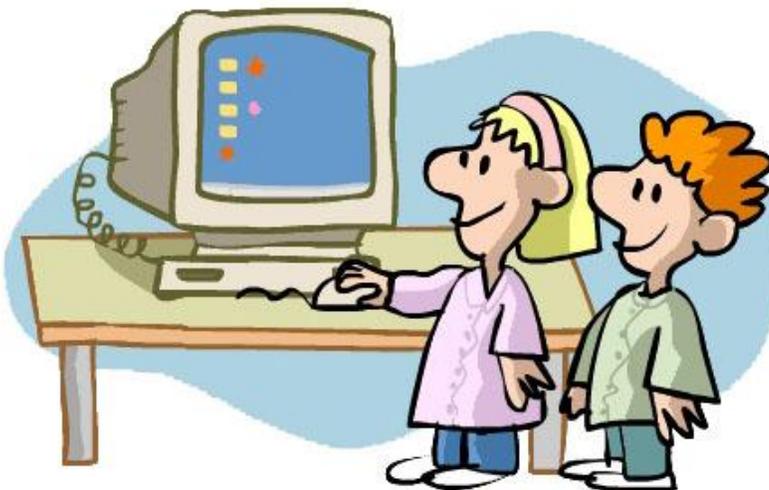
2





Trabaja con tus compañeros en el computador

4. En los grupos de trabajo deben ver el videotutorial de SuperWord.
5. Seguir los mismos pasos que realizó SuperWord para abrir el programa Microsoft Word y escribir en la hoja en blanco la descripción que escogieron. min. 00.20 - 00.34



6. Agreguen una imagen prediseñada de la misma manera que lo hizo SuperWord. min. 04.07 - 05.04
7. Cambien tamaño, color, fuente, fondo, viñetas, números. min. 01.20 - 04.05

Pueden ver el videotutorial cuantas veces sea necesario para recordar cómo realizar cada uno de los pasos.

8. Guarden el documento en el escritorio del computador. Recuerden que todos los integrantes del grupo deben participar en la realización del ejercicio. min. 05.09 - 05.32



Muestren su trabajo al profesor



Trabaja solo

1. Encuentra y colorea en la sopa de letras las palabras de la lista.

- Alineado
- Color
- Cursiva
- Fuente
- Guardar
- Imagen
- Inicio
- Insertar
- Justificado
- Negrita
- Prediseñada
- Resaltado
- Subrayado
- Tamaño
- Viñetas

c	g	d	j	u	o	l	c	z	g	a	v	g	u	a	r	d	a	r	m
f	s	a	s	d	f	g	h	j	k	l	i	n	s	e	r	t	a	r	ñ
q	u	f	w	e	r	t	y	u	i	o	p	ñ	l	m	y	h	f	d	a
a	b	d	s	p	o	m	v	i	ñ	e	t	a	s	i	v	f	u	g	e
q	r	e	q	w	r	t	u	p	o	y	i	l	ñ	n	a	b	a	d	c
o	a	o	i	u	a	l	i	n	e	a	d	o	y	t	d	r	e	w	q
d	y	ñ	l	h	d	v	c	a	i	b	c	x	z	e	a	t	r	h	j
a	a	v	r	e	s	a	l	t	a	d	o	c	f	r	ñ	f	l	o	k
c	d	z	c	v	b	n	m	s	a	s	f	a	s	d	e	f	g	h	e
i	o	h	i	c	u	y	t	k	j	h	g	f	d	s	s	y	t	r	t
f	a	s	d	f	o	g	h	j	i	l	o	p	ñ	v	i	b	n	c	n
i	c	f	h	o	h	l	j	u	i	y	i	j	g	f	d	v	n	m	e
t	a	s	d	f	g	h	o	z	x	c	v	b	n	m	e	q	w	e	u
s	d	s	a	z	x	c	u	r	s	i	v	a	c	v	r	b	n	m	f
u	q	w	e	r	t	y	u	i	o	p	u	t	d	f	p	f	g	u	i
j	a	d	a	s	d	f	g	h	j	k	l	i	q	w	e	r	t	n	w
s	d	f	o	ñ	a	m	a	t	h	o	p	r	e	r	t	y	i	u	e
a	c	h	p	l	o	k	i	j	u	h	y	g	q	a	s	c	e	i	r
z	e	l	i	m	a	g	e	n	s	d	b	e	b	m	i	c	x	z	t
d	y	i	o	z	d	x	b	c	v	n	m	n	h	o	j	p	i	u	y



Trabaja con tus compañeros

2. Compara tu sopa de letras con la de tus compañeros y complémntala si es necesario.



Trabaja solo

3. Con las palabras que encontraste, realiza 5 oraciones que estén relacionadas con tu vida en la escuela.



Muestra tu trabajo al profesor





Trabaja con tus compañeros

1. Piensa cuál podría ser el tema para un cuento y compártelo con tus compañeros.
2. Hagan un cuadro como el siguiente en el cuaderno, para planificar su trabajo.

¿Quién?	¿Qué hará?
Juan	Digitar y añadir viñetas
Pedro	Cambiar las características de la fuente
Luisa	Añadir la imagen prediseñada

Recuerden que todos deben poder realizar cualquiera de las acciones que están en esta tabla.

3. En el programa Microsoft Word escriban un cuento de máximo 10 renglones.



Recuerden guardar el documento constantemente para evitar perderlo. min. 05.09 - 05.32

4. Cambien el tamaño, color, fuente, justificado, subrayado, titulo en negrita y agreguen viñetas y una imagen prediseñada acorde con la historia. min. 01.20 - 05.04

Respetando lo establecido en el cuadro de planificación.



5. Asegúrense de haber utilizado todas las herramientas que les enseñó SuperWord y de guardar el documento. min. 05.09 - 05.32



Muestren su trabajo al profesor

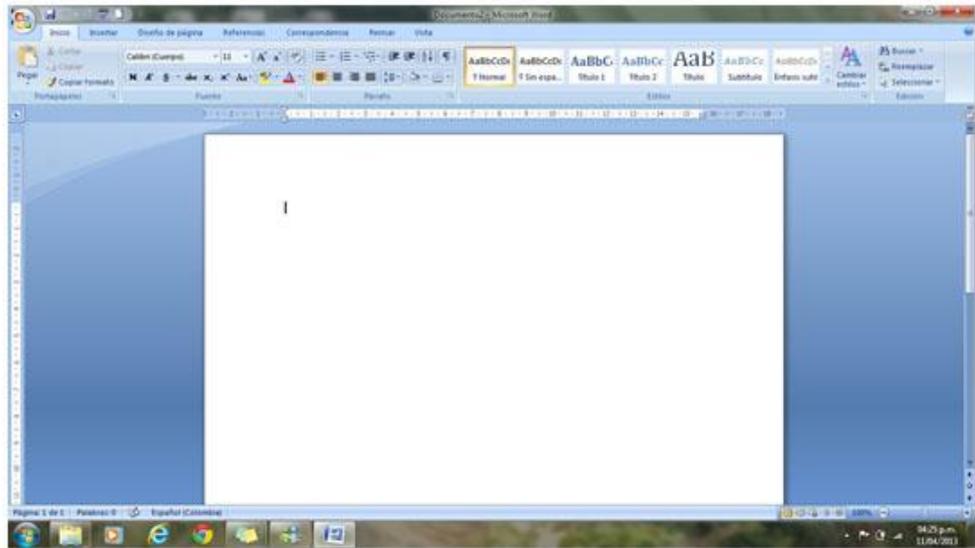


Aplica lo que aprendiste



Trabaja solo

1. Dibuja en tu cuaderno la pantalla principal de Word. Si quieres puedes guiarte por esta imagen o mirarla directamente del computador.



Muestra tu trabajo al profesor

2. Ponte en el lugar de SuperWord y explica a tu familia o vecinos como utilizar una de las herramientas de Word. Puedes utilizar el dibujo de la pantalla principal de Word que hiciste en tu cuaderno.



Cuéntale al profesor como realizaste la actividad

7



Trabaja en tu cuaderno

- Realiza una tabla como esta y llénala preguntando a tus compañeros cuál fue la herramienta más difícil y la más fácil de utilizar del programa Microsoft Word.

Nombre	Herramienta fácil	Herramienta difícil
Juan	Negrita	Tamaño
Pedro	Tachado	Subrayado
Luisa	Color	viñetas



Muestra tu trabajo al profesor

- Escribe 5 oraciones, cambiando en cada una:

- TAMAÑO DE LETRA**

- Colores

- > con negrita

- ❖ en cursiva

- o con viñetas

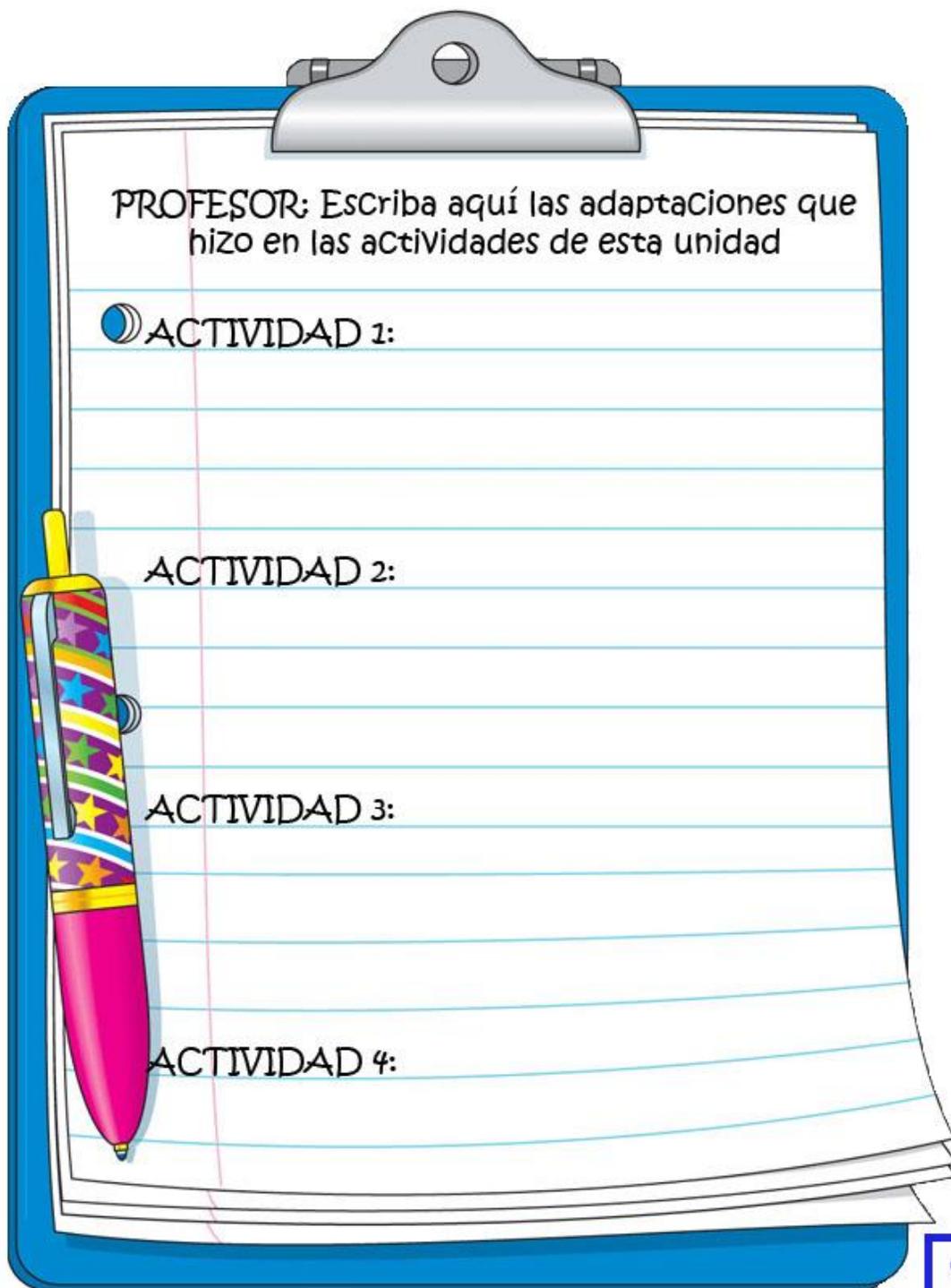
- ✚ tachada

- ♥ subrayada



Muestra tu trabajo al profesor





PROFESOR: Escriba aquí las adaptaciones que hizo en las actividades de esta unidad

ACTIVIDAD 1:

ACTIVIDAD 2:

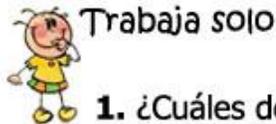
ACTIVIDAD 3:

ACTIVIDAD 4:



EVALUEMOS LO APRENDIDO

Responde las siguientes preguntas, marcando con una X



Trabaja solo

1. ¿Cuáles de las siguientes características de la fuente pudiste cambiar?

- Color
- Tamaño
- Negrita
- Tachado
- Subrayado
- Viñetas
- Fuente
- Cursiva
- Mayúsculas y Minúsculas

3. ¿Pudiste agregar viñetas al texto?

Si__ No__

2. ¿Pudiste insertar una imagen?

Si__ No__



4. ¿Trabajaste con tus compañeros?

Si__ No__

