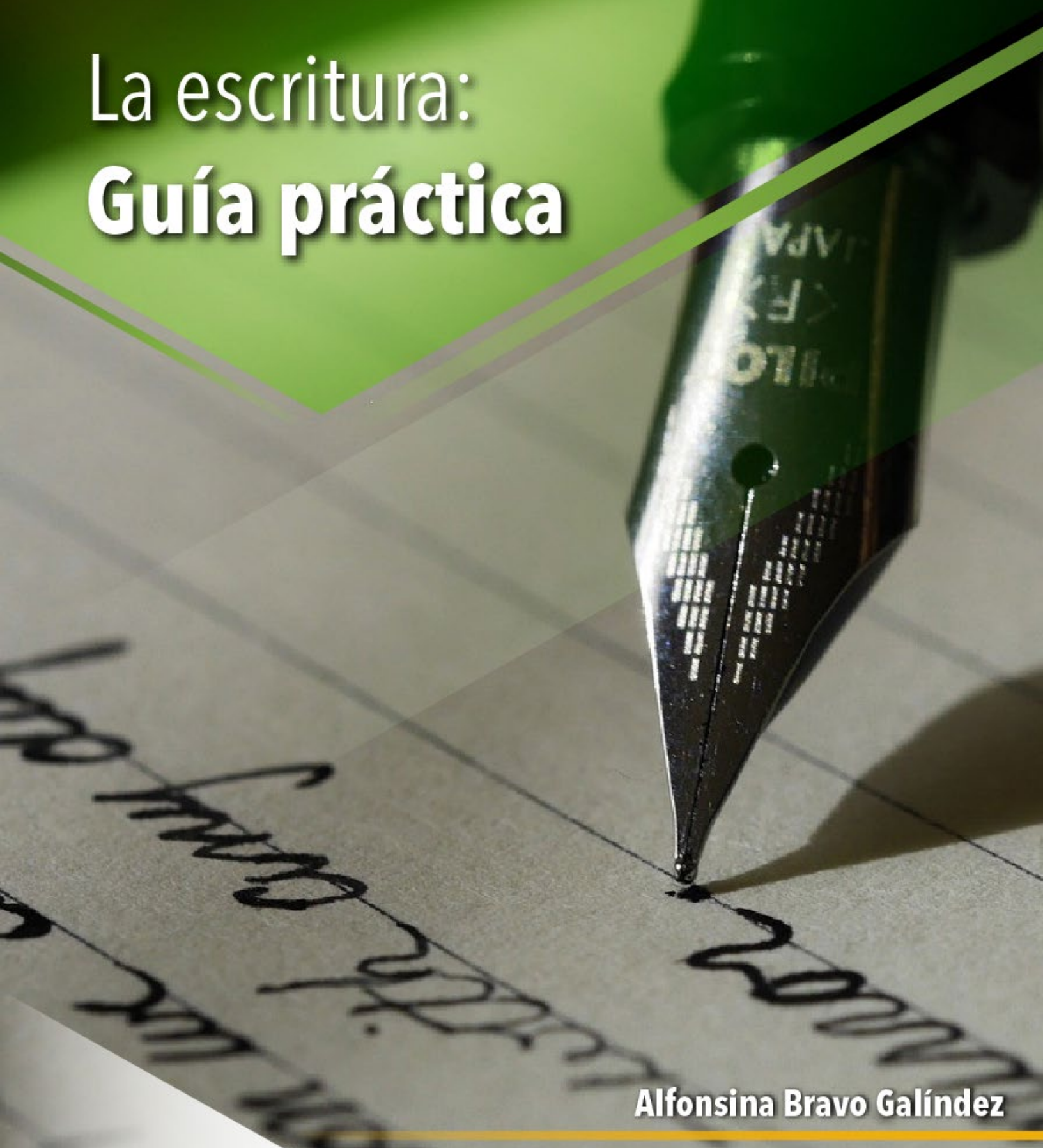


La escritura: Guía práctica



Alfonsina Bravo Galíndez



UNELLEZ

UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL
DE LOS LLANOS OCCIDENTALES
EZEQUIEL ZAMORA

La Universidad que Siembra



Colección: **Wilmer Reyes**

Ediciones de la Universidad Ezequiel Zamora



Alfonsina Bravo Galíndez

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Sed ut perspiciatis unde omnis iste natus error sit voluptatem accusantium doloremque laudantium, totam rem aperiam, eaque ipsa quae ab illo inventore veritatis et quasi architecto beatae vitae dicta sunt explicabo. Nemo enim ipsam voluptatem quia voluptas sit aspernatur aut odit aut fugit, sed quia consequuntur magni dolores eos qui ratione voluptatem sequi nesciunt. Neque porro quisquam est, qui dolorem

**AUTORIDADES
UNIVERSITARIAS:**

Prof. Alberto Quintero
Rector

Prof. Óscar Hurtado
Secretaría General

Prof. (E.) Heriberto Rivero
Vicerrector de Servicios

Prof.(a) (E.) Yajaira Pujol
Vicerrectora de Planificación
y Desarrollo Social

Prof. Héctor Montes
Vicerrector de Producción Agrícola

Prof. Wilmer Salazar
Vicerrector de Infraestructura
y Procesos Industriales

Prof.(a) Marys Orama
Vicerrectora de Planificación
y Desarrollo Regional

Prof.(a) Zoleida Lovera
Gerente de la Fundación Editorial

La escritura: guía práctica

© Alfonsina Bravo Galíndez
Primera edición, 2019

Diseño de portada:
Gustavo Quintana

Diagramación:
Yolimar Rodríguez

Reservados todos los derechos

Depósito Legal:
ISBN:



UNELLEZ
UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL
DE LOS LLANOS OCCIDENTALES
EZEQUIEL ZAMORA
La Universidad que Siembra



Presentación

Este libro surge de la experiencia pedagógica/académica acerca del arte y forma de escribir. La autora, Alfonsina Bravo, no solamente es una autoridad en el área, sino una acuciosa investigadora acerca del Escribir, como un acto mecánico al que no se presta la atención debida, y que para dominarla es necesario invertir tiempo, comprensión ideográfica de la realidad y un sentido común agudo para identificar las pausas, llamamientos y expresiones que hacen del arte de escribir una vía expedita para profundizar los saberes y resguardar la memoria cultural colectiva.

Según la postura de Alfonsina, escribir se ha convertido en la supervivencia de una tradición milenaria que conecta a las civilizaciones con el presente, a pesar de haber estado en un pasado y de proyectarse hacia un futuro; la escritura tienen sus orígenes en China, Mesopotamia, Egipto, México; lugares más reconocidos, donde surgieron los jeroglíficos, para luego tomar forma de escritura compleja, enmarcada en símbolos ideográficos y otros representados por sonidos; los escribas eran capaces de usar este sistema debido a su complejidad, por eso idearon una simplificación más práctica para los textos largos y rápidos que debían fijar en el papiro.

A grandes rasgos, la escritura expresa gráficamente las ideas y se relaciona con el sonido de la lengua hablada; las palabras, tanto la idea como su pronunciación, comenzaron a tomar espacio de profundidad con los pictogramas (imágenes de las cosas tal como son), dando espacio a la escritura icónica, donde la imagen es equivalente a lo representado y a las ideas confrontan las dificultades para poder distinguir unas de otras; los pictogramas e ideogramas, tienen sus limitaciones, como la imposibilidad de representar ideas abstractas si no es a través de signos esquemáticos previamente asociados a un valor fonético; por ello lo grande de la escritura moderna que a través de ella se materializa

una vía de comunicación que muestra, desde su esencia, el valor de lo abstracto y fantástico que gravita en el pensamiento racional humano.

Esa escritura, que en el idioma español nos lo aborda y desmenuza la profesora Alfonsina en este texto, por la vía de acciones prácticas que nos haga posible dominar la escritura desde su norma y su estructura de pensamiento, ha tenido una evolución que se identifica con el sonido del signo en lo concreto. De esta forma, surgieron los sistemas silábicos, caracterizados por la descomposición de la palabra en sílabas y cada una de ellas, marcada con su signo correspondiente, hace posible un significado; las escrituras del mundo mesopotámico, el sumerio del II milenio, representado con los signos cuneiformes, la cultura minoica, dado por el llamado "lineal A" de Creta, del 2000 al 1500 a.C., del mundo micénico, el "lineal B", una forma primitiva del griego antiguo, propio del Bronce Final en el Egeo, del 1600 al 1100 a.C., o el silabario chipriota de los primeros siglos de la Edad de Hierro en el Mediterráneo oriental.

Es importante destacar que el reino del alfabeto, paralelamente a los logros mencionados, hacia el 1500 antes de Cristo, en Canaán, Palestina, se ideó un sistema perfecto para representar gráficamente el lenguaje, a este sistema se le denominó alfabeto, y es el que sigue siendo, adecuado a la realidad de grafía y de sonido de cada idioma, el sistema que empleado en la mayor parte de las escrituras que hace posible darle un uso práctico y comunicativo a la escritura. El texto que hoy presentamos parte de ese alfabeto universalizado y caracterizado según su tipología española; se muestran caminos, veredas, pequeñas estrategias para llevar la escritura por un sendero que sea respetuoso de la norma de la Real Academia Española y de la necesidad de moldear un estilo propio que comunique y haga amena la lectura, lo que permite una comprensión lectora eficiente y eficaz, y por ende la total comprensión del mensaje escrito.

Les invitamos a comprender y a valorar un texto que viene a ser de gran utilidad para el fortalecimiento de nuestras habilidades y destrezas en el uso del idioma por la vía de la escritura coherente, clara y significativa de la realidad que se vive y en la cual se desea describir y explicar un fenómeno determinado.

Dr. Ramón E. Azócar A.
Subgerente FEDUEZ-UNELLEZ-VPA

Índice

Introducción	7
Planificación y redacción de una carta	9
Planificación y redacción de un ensayo	26
Planificación y redacción de un informe	47
Referencias	75
Lecturas complementarias	76

Introducción

“...todos los profesores son maestros de lengua”
Cassany, Luna y Sanz (2000: 26),

Como profesores en formación, la cita expresada en el epígrafe llama la atención, dado que señala que la preparación debe ir más allá de cada una de las menciones del programa Ciencias de la Educación, pues todos ya desde el mismo momento en que emprenden los estudios para ser docentes, empiezan a ser referencia en cuanto al uso adecuado de la lengua materna, en nuestro caso el castellano o el español (no solo en lo que respecta al uso del idioma, sino, en cuanto a la moralidad, a la puntualidad, a la responsabilidad y otros...). Es decir, desde que inician los estudios superiores en educación, ya son modelos lingüísticos.

Debido a lo anterior, la expresión de los profesores (e inclusive, de todos los profesionales) debe ser atendida desde el primer semestre de sus estudios universitarios. Precisamente, el subproyecto Lenguaje y Comunicación tiene como objetivo general:

“Desarrollar habilidades y destrezas que le permitan al estudiante hacer uso del lenguaje como instrumento fundamental de comunicación oral y escrita con una posición reflexiva ante el uso de la lengua castellana y desenvolverse de manera efectiva en cualquier situación de comunicación”.

Este objetivo implica el reforzamiento de las habilidades y destrezas comunicativas que ya han adquirido nuestros estudiantes a lo largo de su vida escolar y extra-escolar; saber cómo expresarse, según la situación comunicativa en la que se encuentra, saber escoger la palabra y/o frase propicia para el logro de su propósito comunicativo; ya sea en la oralidad o en la escritura.

Ahora bien, la última unidad del subproyecto mencionado es alusiva a la “Comunicación escrita”, por lo que surge este módulo instruccional como apoyo al

proceso de enseñanza-aprendizaje de la producción escrita, desde un enfoque ecléctico, en el que se concibe la enseñanza desde los modelos comunicacional y de procesos, por lo que considera la producción y revisión de borradores, la gramática trabajada de manera contextualizada, así como la lectura y la escritura vistas como áreas complementarias.

El recurso se encuentra estructurado en tres talleres: el primero, relacionado con la planificación y redacción de cartas; el segundo, con la producción de ensayos; mientras que el tercero, con la escritura de informes. Cada uno inicia con la exploración de conocimientos previos acerca del tipo de texto. Luego se precisa la información sobre este a partir de un texto perteneciente al tipo de escrito trabajado. Posteriormente, se precisan algunas interrogantes que demarcan una guía de escritura. Se presentan también, secciones alusivas a los contenidos gramaticales. Después, se pide la escritura de un segundo borrador en el que se consideran los tópicos gramaticales. Finalmente, se realiza la producción final de cada texto.

No queda más que desear el mayor de los éxitos tanto para los docentes y discentes que hagan uso de este recurso didáctico.

Taller 1

Planificación y redacción de una carta

Objetivo:

Elaborar una comunicación dirigida al Programa Ciencias de la Educación

Contenido:

Redacción de cartas
Signos de puntuación
Vicios de redacción
Acentuación

Textos sugeridos:

Reglamento de los alumnos de la Unellez

Descargar:

<http://www.unellez.edu.ve/portal/reglamentos/Reglamento%20Alumnos.pdf>

Ortografía de la RAE

Planificación y redacción de una carta

Parte I. La carta

Ya sea en físico o en digital, es práctica usual la elaboración de misivas para solicitar, saludar, contar algún hecho, entre otros fines. En el caso del subproyecto Lenguaje y Comunicación, se redactará una comunicación dirigida a la Comisión Asesora del Programa Ciencias de la Educación, con el objeto de pedir la resolución de un problema académico. Para ello, cada estudiante debe tener el Reglamento de los alumnos de la Unellez.

(descargar en: <http://www.unellez.edu.ve/portal/reglamentos/Reglamento%20Alumnos.pdf>). Seguidamente, se explica lo referente a las cartas y tipos de cartas:

Exploración de conocimientos

¿Has escrito alguna carta? ¿A quién estaba dirigida?

De acuerdo con tu experiencia, ¿cuáles son las partes de la carta?

Detalla la siguiente carta y responde los planteamientos señalados:

Guanare, 09 de junio de 2018

Prof. XXXXXX XXXXXXXXX
Presidente de la Comisión Asesora
Programa Ciencias de la Educación

Saludos cordiales:

Se escribe esta comunicación, con el objeto de pedir la realización de los trámites correspondientes para la solicitud de prórroga del beneficio de beca-sueldo por un periodo de dos años, según lo estipulado en el Art. 17 del Reglamento de Formación y Capacitación de los Miembros del Personal Académico de la UNELLEZ y el Art. 27 de La Normativa General de los Estudios de Postgrado para las Universidades e Instituciones Debidamente Autorizadas por el Consejo Nacional de Universidades.

Es importante considerar, que durante el año 2017 elaboré el proyecto de tesis, por lo que se efectuaron asesorías y revisiones durante ese periodo. Cabe decir, que la escolaridad fue culminada en diciembre de 2016 (ver anexo).

En virtud de lo anterior, a la espera de una respuesta afirmativa, se suscribe,

Atentamente,

Prof. XXXXXX XXXXXXXXX
C.I.: XX XXX XXX

¿De qué trata el texto? ¿Cuál es la idea principal?

Anexo: Reporte de notas

¿Cuáles son las ideas secundarias?

¿Se fundamenta en alguna ley? ¿Cuál(es)?

Información

Tipos de carta y superestructura

Carta familiar: Es un texto cercano a una conversación por lo que tiene expresiones informales. La superestructura es: Lugar y fecha, saludo, asunto, despedida y firma.

Carta particular: Es un escrito formal, dirigido a personas desconocidas o a diversos tipos de organizaciones. Debe tener las siguientes partes:

- a) Encabezamiento: Membrete (opcional), lugar y fecha, destinatario, dirección del destinatario (opcional), saludo (vocativo), asunto (opcional)
- b) Desarrollo: Inicio, asunto (solicitud) y conclusión
- c) Cierre: Despedida, firma y cargo

*Fuentes:
López y otros (s/f)
Bueno, Bravo y Tovar (2009)*

¿Cuál es la superestructura de la carta dada? Compara con la información del cuadro.

Escribe una carta, dirigida a la Comisión Asesora del Programa Ciencias de la Educación. Puede referirse a cualquiera de los siguientes puntos: Retiro de subproyecto, inclusión de subproyecto, inscripción de un subproyecto adicional, traslado, equivalencias e inscripción en dos programas. Le recomendamos que tenga a la mano: Nombre y apellido del presidente de la C.A., Reglamento de los Alumnos (<http://www.unellez.edu.ve/portal/reglamentos/Reglamento%20Alumnos.pdf>) y un diccionario de español.

Seguidamente, se presenta una guía de escritura:

¿Nombre del jefe de programa? (Es el presidente de la Comisión Asesora)

¿Cuál es la solicitud? ¿Artículo del reglamento en el que te fundamentas?

¿Cuáles son las razones por las que haces la petición?

¿Cómo te vas a despedir?

Escribe la primera versión de la carta (borrador). Examina, con la ayuda de tu docente, los aspectos de fondo. Para su revisión, puedes usar el instrumento ubicado a la derecha de la pantalla:

Instrumento			
Indicador	B	R	D
Precisión de la audiencia			
Precisión de la idea principal (solicitud)			
Idea(s) secundaria(s) [exposición de motivo(s)]			
Artículo del reglamento en el que se fundamenta			

Leyenda: B (bueno), R (regular) y D (deficiente)

Parte II. Signos de puntuación

Observa nuevamente la carta e indica el uso de los signos de puntuación marcados:

Guarare, 09 de junio de 2018

Prof. XXXXXX XXXXXXXXX
Presidente de la Comisión Asesora
Programa Ciencias de la Educación

Saludos cordiales:

Se escribe esta comunicación, con el objeto de pedir la realización de los trámites correspondientes para la solicitud de prórroga del beneficio de beca-sueldo por un periodo de dos años, según lo estipulado en el Art. 17 del Reglamento de Formación y Capacitación de los Miembros del Personal Académico de la UNELLEZ y el Art. 27 de La Normativa General de los Estudios de Postgrado para las Universidades e Instituciones Debidamente Autorizadas por el Consejo Nacional de Universidades.

Es importante considerar, que durante el año 2017 elaboré el proyecto de tesis, por lo que se efectuaron asesorías y re que la escolaridad fue culminada en diciembre

En virtud de lo anterior, a la espera de una respuesta afirmativa, se suscribe,

Atentamente,

Prof. XXXXXX XXXXXXXXX
C.I.: XX XXX XXX

Anexo: Reporte de notas

Compara (semejanzas y diferencias) tus respuestas con las señaladas en este apartado:

Guarare, 09 de junio de 2018

La coma se usa entre el lugar y la fecha.
RAE (2010: 348)

Prof. XXXXX XXXXXXXX
Presidente de la Comisión Asesora
Programa Ciencias de la Educación

Saludos cordiales:

Se escriben dos puntos tras las fórmulas de saludo.
RAE (2010: 348)

Se escribe esta comunicación, con el objeto de pedir la realización de los trámites correspondientes para la solicitud de prórroga del beneficio de beca-sueldo por un periodo de dos años, según lo estipulado en el Art. 17 del Reglamento de Formación y Capacitación de los Miembros del Personal Académico de la UNELLEZ y el Art. 27 de La Normativa General de los Estudios de Postgrado para las Universidades e Instituciones Debidamente Autorizadas por el Consejo Nacional de Universidades.

Es importante considerar, que se efectuaron asesorías y revisiones de tesis, por lo que se determinó que la escolaridad fue culminada en diciembre de 2017.

Para delimitar los conectores en un enunciado.
RAE (2010: 343)

En virtud de lo anterior, a la espera de una respuesta afirmativa, se suscribe.

Atentamente,

En las fórmulas de despedida, el uso de la coma, del punto o de la omisión del signo va a depender del estilo del autor.
RAE (2010: 348)

Prof. XXXXX XXXXXXXX
C.I.: XX XXX XXX

Anexo: Reporte de notas

Indica las semejanzas y diferencias obtenidas entre las respuestas:

Fragmento:

-“Guanare, 09 de...”

-“Saludos cordiales:”

-“Es importante considerar, que...”

-“...se suscribe” y “Atentamente”

Información

Algunos usos de la coma:

**En una serie de palabras u oraciones (delimitar unidades coordinadas). Ej.: Los estados orientales de Venezuela son: Monagas, Sucre, Anzoátegui y Nueva Esparta.*

**Al intercalar incisos. Ej.: El signo lingüístico, según Saussure, es arbitrario.*

**Delante de la conjunción cuando la secuencia que encabeza expresa un contenido distinto al elemento o elementos anteriores. Asimismo, cuando la conjunción enlaza toda la oración y no la proposición anterior. Ej.: Compró el pan, el jamón, el queso, y regresó a su casa.*

**Al invertir el orden regular de la oración (sujeto + verbo + complemento). Ej.: porque llegó tarde, no obtuvo el empleo.*

**Para delimitar los conectores en un enunciado, o después de una frase introductoria. Ej.: Cabe destacar, que utilizar adecuadamente los signos de puntuación permite escribir un texto comprensible.*

**Antes de conjunciones adversativas. Ej.: Quiero estudiar, sin embargo tengo que trabajar para mantener a mi familia.*

**Para separar la ciudad y la fecha en una carta o documento. Ej.: Guanare, 08 de julio de 2016.*

**Después del vocativo. Ej.: María, no juegues con la comida.*

**Cuando hay elisión del verbo. Ej.: Las madres son sagradas, los hijos también.*

RAE (2010: 306-350)

¿Qué otros usos de la coma se evidencian en la carta?

Parte III. Sintaxis

Además de cuidar la ortografía y la superestructura de un texto, es necesario prestar atención a la composición escrita. Entre los aspectos a considerar en este apartado, se encuentran los denominados vicios de redacción.

Información

Vicios de redacción

Anfibología: consiste en señalar frases ambiguas. Esto es, lo indicado puede entenderse de variadas maneras. Por ejemplo: *Ana vio a Teresa con su esposo*. Cabe preguntarse ¿el marido de Ana o Teresa?

Arcaísmo: uso de voces anticuadas. Ejemplo: *haiga* en lugar de *haya*.

Barbarismo: es el uso de vocablos impropios, dado que van en contra de las normas gramaticales. A manera de ilustración: *habemos*, en vez de *hay*.

Cacofonía: es la repetición o encuentro de las mismas sílabas o letras en un texto. Ejemplo: *Cumple con los contratos con los que nos comprometimos*.

Extranjerismo: es un tipo de barbarismo en el que se utiliza un préstamo lingüístico no aceptado por la normativa gramatical. Entre ellos: *barman* y *best-seller*.

Pleonasma: es la redundancia de palabras. Por ejemplo: **A mí me parece que debes ir**.

Solecismo: es un error cometido contra las normas gramaticales. A manera de ilustración: **me dijistes que ibas a ir** y la frase inicial.

Dequeísmo: uso innecesario de la preposición “de” antes de “que”. Un modo sencillo de reconocer el dequeísmo es la sustitución de la cláusula que le sigue a “de” por un pronombre demostrativo (esto, eso o aquello). Si la admite, lleva la preposición; en el caso contrario, no. Por ejemplo:

Les indicaron de que no entrasen a la casa, porque la están encerando.

Sustituir por “esto”

Les indicaron de esto

Como puede observarse, la sustitución no tiene sentido; por lo tanto, estamos ante la presencia de un dequeísmo.

Cont...

Queísmo: este giro idiomático consiste en el abuso de la conjunción “que”, además, en la elisión inadecuada de la preposición que precede a “que” (RAE, 2010 b: 827). Ejemplo: **fue entonces que lo vi, que supe que llegaría tarde y ¿Qué dijo (de) que llegaría tarde?**

Ejercicios:

Identifica el vicio de redacción presente en las siguientes oraciones. Así mismo, es necesario reescribirlas adecuadamente. Ante cualquier duda, puede consultar a la docente:

*Dejé las llaves en la cama.

*Sube para arriba.

*Es un gran DJ.

*En la comunicación de que me enviaste, habían varios errores ortográficos.

*Confío que volverás pronto.

Verifica las respuestas [aquí](#)

Parte IV. Acentuación

En la carta dada como ejemplo, hay vocablos con tilde y otros sin tilde ¿Por qué ocurre esto? ¿Cuáles palabras deben llevar tilde? Señala algunas palabras de la carta que lleven tilde e indica el tipo de vocablo, según el acento (grave, aguda, esdrújula y sobresdrújula)

Información

-En las palabras graves, la sílaba tónica es la penúltima. Solo llevan tilde cuando no terminan en “n, s, vocal”. Ejemplos: efectuaron, proyecto y mármol.

-En las agudas, la sílaba tónica es la última. A diferencia de las graves, las agudas llevan tilde únicamente cuando terminan en esos grafemas. Ej.: escolaridad y comunicación.

-En las esdrújulas, la sílaba tónica es la antepenúltima. Siempre llevan tilde. Ejemplos: Esdrújulas y prórroga.

*En las sobresdrújulas, la sílaba tónica es la preantepenúltima. Siempre llevan tilde. Este tipo de palabra generalmente ocurre cuando a los verbos se le unen pronombres enclíticos. Ej.: Préstamelo (enclíticos: me y lo).

Ejercicios:

1. Escribe 5 palabras agudas, 5 graves, 5 esdrújulas y 3 sobresdrújulas (puedes tomar algunos vocablos de la carta)

	Agudas	Graves	Esdrújulas	Sobresdrújulas
1				
2				
3				
4				
5				

Puedes verificar las posibles respuestas del ejercicio #1 [aquí](#)

2. Explica el porqué de la acentuación de las siguientes palabras:

Programa:

Educación:

Efectuaron:

Según:

Elaboró:

Revisiones:

Asesorías:

Tramitaron:

Trámites:

País:

Puedes verificar las respuestas del ejercicio #2 [aquí](#)

3. Marca la tilde en las palabras que deban llevarla e indica el tipo de palabra según el acento:

Album:

Champu:

Dijeron:

Biología:

Termino:

Termino:

Termino:

Maiz:

Cesped:

Triceps:

Ciempies:

Razonaron:

Puedes verificar las respuestas del ejercicio #3 [aquí](#)

ACTIVIDAD

Escribe la segunda versión de la carta (segundo borrador). Revisa, con la ayuda de tu docente, los aspectos de fondo y de forma (estructura de la carta, signos de puntuación, acentuación, vicios de redacción y cualquier otro caso que amerite).

Instrumento			
Indicador	B	R	D
Precisión de la audiencia			
Precisión de la idea principal (solicitud)			
Idea(s) secundaria(s) [exposición de motivo(s)]			
Artículo del reglamento en el que se fundamenta			
<u>Estructura de la carta:</u>			
Ciudad y fecha			
Destinatario			
Salutación			
Solicitud			
Motivo (s)			
Despedida			
Firma			
<u>Signos de puntuación:</u>			
Coma			
Dos puntos			
<u>Sintaxis</u> (sin vicios de redacción)			
<u>Acentuación:</u>			
Palabras graves			
Palabras agudas			
Palabras esdrújulas			
Palabras sobresdrújulas			
<u>Legenda:</u> B (bueno), R (regular) y D (deficiente)			

¿Cómo puedes mejorar tu carta?

Escribe la versión definitiva de tu carta

Taller 2

Planificación y redacción de un ensayo

Objetivo:

Construir un ensayo alusivo a la educación

Contenido:

El ensayo

Acentuación

Coherencia y cohesión

Palabras homónimas

Texto sugerido:

Ortografía de la RAE

Tiempo:

2 semanas

Planificación y redacción de un ensayo

Parte I. El ensayo

Exploración de conocimientos

¿Qué entiendes por innovar?

Lee el siguiente texto:

Educación e innovación
Ideas generales

¿Qué te sugiere el título? ¿Qué tipo de texto será?

“Hay un viejo principio en las Ciencias Administrativas que preconiza: “Innovar o morir”. Es decir que para el desarrollo de la economía y la búsqueda de mercados, la creatividad es fundamental para conseguir elementos nuevos que atraigan a potenciales clientes, en este campo la publicidad ejerce un rol fundamental. Ahora, cuando se intenta hablar de educación, de creatividad y de innovación, se debe partir de la idea central demostrada por los estudios sociales, que la educación es una realidad determinante para la evolución de los individuos y de las sociedades. De allí pues que ejerce un rol capital en el devenir humano, porque junto con los procesos económicos, constituye uno de los propulsores esenciales de la historia. La educación marcha en paralelo al progreso, contribuye a marcar los cambios sociales y en cierta forma sus aportes colaboran significativamente en los movimientos que los producen. Por ejemplo, los sucesos de mayo del 68, en Francia, que originaron transformaciones de suma importancia para la cultura universal, se generaron a partir de procesos educativos que se gestaron durante años en el pensamiento universal contemporáneo.

Todas las revoluciones en el campo de las ideas, han tenido una relación directa con la formación evolutiva del individuo. De tal manera pues, que las innovaciones bien sea desde una perspectiva filosófica, científica o tecnológica, desde siempre han marchado junto a la actividad educativa que indistintamente, o las produce o se sirve de ellas para su progreso, que es el mismo del género humano. Por lo tanto, se puede afirmar con Michel Lobrot (1973) que “la inversión intelectual y cultural, es decir educativa, constituye el motor del desarrollo.” Y el desarrollo se lo-

Observa la cita. De los autores que menciones en tu texto, surge la bibliografía.

gra transformando sistemáticamente la realidad cotidiana con el concurso de la filosofía, la cultura, las ciencias, la tecnología y por supuesto con la organización de procesos educativos identificados con la dinámica social.

Cuando se habla de innovaciones, es importante señalar que ninguna, bien sea científica o tecnológica, se desarrolla de una manera independiente de los planteamientos novedosos de la vanguardia ideológica y epistemológica, suscitados a partir de los mismos principios que generan el origen de dichas innovaciones. Es por eso que cuando la ciencia o la tecnología proponen innovaciones en los procesos educativos, la filosofía de la educación y la didáctica en muchos casos, imponen sus criterios para administrar la educación presentada en dichos procesos.

La filosofía de la educación debe marcar rumbos, señalar metas y sugerir políticas educativas. La didáctica debe orientar las proposiciones curriculares inherentes a la enseñanza aprendizaje de las disciplinas, proponer alternativas metodológicas y permitir el uso de innovaciones siempre y cuando se respeten los principios pedagógicos.

No debe haber discordancia entre la aplicación o el uso de las innovaciones y la filosofía de la educación, la cual debe orientar las políticas educativas y los procesos didácticos que generan la enseñanza y el aprendizaje. La utilización de la innovación, ya sea de orden metodológico, de orientación curricular, o el uso de instrumentos para el aprendizaje basados en la tecnología de la información (software, Internet, Tv o cualquier otro medio) deben cuadrar pedagógicamente dentro de un diseño que esté en consonancia con una política educativa, y que obedezca a proposiciones didácticas coherentes con la organización curricular que promueve el trabajo del estudiante. La tecnología educativa debe estar subordinada a la didáctica general y a las didácticas de las disciplinas, con la finalidad de contribuir en una nueva visión de la enseñanza – aprendizaje, más ágil y dinámica.

Las innovaciones tecnológicas, lejos de suplantar a las didácticas especiales, las han reivindicado. Los aportes tecnológicos han corroborado, que no es lo mismo enseñar química que lengua o educación física, y que la tecnología le ha creado un mundo de posibilidades a cada disciplina guardando sus especificidades...

Pensamos que la innovación debe llegar al aula mediante una forma de presentación sencilla y práctica, bien sea a través del texto, la televisión o el software; y debe partir de una interpretación de la realidad... La educación debe estar vigilante, de que la innovación no sea trasplantada e impuesta desde arriba por los planificadores, sin antes haberse realizado una investigación a profundidad sobre la pertinencia de su uso, su utilidad en la escuela o en el aula según el caso. Nuestra educación está llena de ejemplos de innovaciones improvisadas que luego se convirtieron en rotundos fracasos. La innovación requiere prudencia, los cambios deben ser previstos y probados a través de la investigación para actuar sobre una base sólida que aseguren su éxito. En educación los errores se pagan caros, por lo tanto no hay lugar para las equivocaciones.

¿Cuál será la idea principal de este párrafo?

¿Y la(s) secundaria(s)?

Innovar implica ser original, y significa también que el maestro debe asumir una actitud permanente de vigilancia de los procesos que orienta, en la búsqueda de soluciones a los problemas cotidianos de su magisterio. Allí radica su rol como innovador, el cual forma parte de sus responsabilidades profesionales.

Si la educación es el motor del desarrollo, la innovación es el motor de la educación. La innovación promueve la dinámica de la educación, lo que suscita que al marchar en forma paralela al devenir social, enriquezca y fortalezca permanentemente sus intenciones filosóficas, sus bases epistemológicas y su praxis didáctica y tecnológica.

Fernando Azpúrua (2002), en CANDIDUS año 3 N°19, enero/febrero, p. 63-64

Información

El texto argumentativo

El texto argumentativo tiene como finalidad la persuasión del lector, es decir, convencerlo de la postura crítica del autor. Para ello, se sustenta en otros autores, hechos, hace demostraciones, explica, razona, opina...

La superestructura de este tipo de texto es la siguiente:

**El problema*

**Tesis e hipótesis*

**Argumentación (deductiva –parte de su postura y continúa con los argumentos-, inductiva –al contrario del anterior-, comparación –analogías, contrastes-, dialéctica –opone a la tesis el argumento y propone una nueva tesis-)*

**Conclusión*

En atención a las lecturas (**ensayo, texto argumentativo**), responde los siguientes planteamientos:

Determina la estructura del texto (cantidad y tipos de párrafos).

Construye la idea principal.

¿Qué significa innovar en educación? ¿Es importante? ¿Por qué?

¿Cuáles son los argumentos presentados por el autor? Identifícalos en el texto leído.

¿Cuál es la postura crítica del autor?

Desde tu experiencia y conocimientos, ¿cómo se puede innovar en educación?

Escribe tu opinión acerca de la siguiente afirmación tomada del texto dado: “Si la educación es el motor del desarrollo, la innovación es el motor de la educación”.

¿Tuviste alguna dificultad para comprender la lectura? ¿Cuál fue? ¿Por qué?
¿Qué harías para mejorar la comprensión?

Parte II. El párrafo

Información

Tipos de párrafo

Un párrafo tiene una idea principal y varias que lo sustentan o complementan. Todo texto académico debe poseer, al menos, tres párrafos. A saber: Introdutorio, desarrollo y cierre. Seguidamente, se explica cada uno de ellos, así como el de transición.

Introdutorio: *Motiva al lector, dado que presentan el tema.*

Desarrollo: *Informa, explica, argumenta sobre el tema.*

Transición: *Notifica o avisa sobre una nueva información, acontecimiento, argumento, gráfica o tabla...*

Conclusión: *Cierra o finaliza el escrito. No debe confundirse con las conclusiones de un texto expositivo.*

Fuente: Mendoza (2007)

Responde los siguientes planteamientos. Para ello, debes basarte en el **ensayo** dado (lectura complementaria) y en el cuadro informativo alusivo a los **tipos de párrafo**.

Identifica el párrafo introductorio ¿Cuáles son sus características?

Precisa un párrafo de desarrollo. Explica la idea principal y la(s) secundaria(s).

Determina el párrafo de cierre o de conclusión e indica su estructura.

Extrae un párrafo u oración de transición y señala sus partes

Redacta la primera versión de **un ensayo** en el que expongas tu punto de vista acerca de las siguientes interrogantes “¿Desde tu mención, cómo puedes innovar? ¿Puedes usar herramientas tecnológicas? ¿Cuáles? ¿Cómo?”. Para ayudarte en su construcción, debes considerar las recomendaciones de escritura y la guía de escritura que aparecen a continuación:

Recomendaciones:

- *DOCUMENTARSE en cuanto al tema que tratará. Mínimo 5 bibliografías para este ensayo
- *Precisar la estructura a seguir
- *Determinar tu propósito comunicativo
- *Considerar a quién diriges el texto para determinar el grado de formalidad
- *Usar los conectores apropiados (ver el taller 3)
- *Cuidar la redacción y ortografía
- *Usar las normas APA para el listado de bibliografía
- *Debe ser INÉDITO

Guía de escritura

¿A quién vas a dirigir el texto? Según tu respuesta, ¿Cómo debe ser el escrito: formal, semi-formal o familiar?

¿Cuál es el propósito comunicacional?

¿Cómo vas a iniciar el texto: una pregunta, una información motivadora...? Escribe un párrafo introductorio.

Con el objeto de poder sustentar tu postura, es importante que te documentes sobre el tema a tratar. Para ello, debes analizar, al menos 5 bibliografías. Escribe la información alusiva a cada texto: autor, año de publicación, título y lugar de publicación.

¿Qué aspectos vas a tratar en los párrafos de desarrollo? Realiza un esquema para cada párrafo. Recuerda que cada uno debe tener una idea principal y como mínimo, una secundaria (es importante que te documentes antes de elaborar cada esquema).

Párrafo 1

Idea principal:

Ideas secundarias:

Párrafo 2

Idea principal:

Ideas secundarias

Párrafo 3

Idea principal:

Ideas secundarias:

Párrafo 4

Idea principal:

Ideas secundarias

Párrafo 5

Idea principal:

Ideas secundarias:

Párrafo 6

Idea principal:

Ideas secundarias:

Pueden ser más párrafos...

¿Cómo vas a concluir? ¿Cuál es tu posición crítica?

Información

Referencias o bibliografía

Es el listado de materiales citados en todos los textos académicos. Para su elaboración, puedes usar las normas APA (American Psychological Association). Puedes apoyarte en las normas de la UPEL, en la revista Atenas de los Llanos o en cualquiera de las siguientes páginas:

<http://www.apastyle.org/>

<http://normasapa.net/normas-apa-2016/>

<http://normasapa.com/como-hacer-referencias-bibliografia-en-normas-apa/>

ACTIVIDAD:

Realiza el listado de tu bibliografía, según lo establecido en las normas APA.

Ahora sí, redacta el primer borrador de tu ensayo

Revisa el borrador con tu docente. Para ello, puedes usar el siguiente instrumento:

Instrumento			
Indicador	S	R	N
Se evidencia el problema			
Precisión de la tesis			
Tiene argumentaciones			
Se sustenta en varios autores			
Correcto uso de los signos de puntuación: Coma			
Dos puntos			
Adecuada sintaxis (sin vicios de redacción)			
Acentuación apropiada: Palabras graves			
Palabras agudas			
Palabras esdrújulas			
Palabras sobresdrújulas			
Leyenda: S (sí), R (regular) y N (no)			

¿Cómo podrías mejorar tu ensayo?

Parte II. Ortografía

1. En las siguientes oraciones, tomadas del ensayo leído, hay unas palabras subrayadas. Identifícalas y explica su significado.

“Hay un viejo principio en las Ciencias Administrativas que preconiza: “Innovar o morir”

“Es decir que para el desarrollo de la economía y la búsqueda de mercados, la creatividad es fundamental para conseguir elementos nuevos que atraigan a potenciales clientes, en este campo la publicidad ejerce un rol fundamental”

2. ¿Por qué el “hay” de la primera oración se escribe con “h”?

3. ¿Desde el punto de vista del significado, en qué se diferencia “hay” de “ay” y de “ahí”?

4. ¿Por qué la “a” de la segunda oración se escribe sin “h” (como “ha” o “ah”)?

5. ¿Desde el punto de vista del significado, en qué se distingue “a” de “ha” y de “ah”?

Información

Algunas palabras en las que se presentan dudas en su escritura

Hay: Conjugación del verbo haber. Ej.: Hay muchas personas en la fiesta.

Ay: Interjección que denota dolor o asombro. Ej.: ¡Ay, Dios mío!

Ahí: Adverbio de lugar. Ej.: Nos vimos ahí.

Halla: Conjugación del verbo hallar, equivalente a “encontrar”. Ej.: Mi mamá no halla el teléfono

Haya: Conjugación del verbo haber. Ej.: Ojalá haya mucha gente en el evento y Espero que haya estudiado toda la noche.

Haya: Tipo de árbol. Vimos un haya en el campo (aunque “haya” es femenino, se usa el artículo masculino delante de la “a” tónica de un sustantivo).

Allá: Adverbio de lugar. Ej.: La tienda se encuentra allá.

Aya: Niñera. Ej.: El aya llegó temprano a la casa.

A: Preposición que indica orden, exhortación, lugar, tiempo, situación, término de un intervalo, modo, precio, se usa delante de infinitivo. Ej.: A Bs 3000,00. Voy a dormir.

Ha: Conjugación del verbo haber. Ej.: Ha estudiado inglés y francés durante el fin de semana.

Ah: Interjección que denota pena, sorpresa, admiración, incógnita...
Ej: ¡Ah mundo! ¿Ah!

Fuente RAE (2014)

6. Escribe 1 oración con cada uno de los vocablos del [cuadro informativo](#).

Hay _____

Ay _____

Ahí _____

Halla _____

Haya _____

Haya _____

Allá _____

Aya _____

A _____

Ha _____

Ah _____

7. Lee las siguientes oraciones extraídas del **ensayo** dado. En ellas vas a encontrar unas palabras subrayadas, de las que debes inferir por qué se escriben con “s”.

“De allí pues que ejerce un rol capital en el devenir humano, porque junto con **los procesos económicos**, constituye uno de **los propulsores esenciales** de la historia.”

“Por lo tanto, se puede afirmar con Michel Lobrot (1973) que «la **inversión** intelectual y cultural, es decir educativa, constituye el motor del desarrollo».”

8. En la oración “*La tecnología educativa debe estar subordinada a la didáctica general y a las didácticas de las disciplinas, con la finalidad de contribuir en una nueva visión de la enseñanza – aprendizaje, más ágil y dinámica*”, el conjunto de las palabras subrayadas son plurales ¿Podrían ser unas singulares y otras plurales? ¿Por qué?

Información

Usos de S

*Terminaciones: _osa, _oso, _ense, _és, _ismo, _este, _esco, _ersa, _erse, _erso,

*Derivados de los verbos terminados en _ter, _tir, _mir, _cluir, _der y dir.

*Prefijos: des_, dis_, pos_, sin_, sub_, super_

*Derivados de adjetivos que tienen s en la raíz. Ej: disperso – dispersión

*Diminutivos de los nombres que tienen s al finalizar. Ej: Dios – Diosito

*Plurales de la mayoría de sustantivos, pronombre y adjetivos. Ej: Decisiones.

Ejercicios

1. Identifica la norma usada en las siguientes palabras:

Conclusión: _____

Desinformación: _____

Venezolanismo: _____

Bursitis: _____

Tachirense: _____

Supervisión: _____

Conversión: _____

Innovaciones: _____

Amoroso: _____

Cortesito: _____

2. Escribe 1 oración por cada una de las palabras del ejercicio 1. Puedes consultar el diccionario o consulta en la página de la RAE (<http://dle.rae.es/>)

Conclusión: _____

Desinformación: _____

Venezolanismo: _____

Bursitis: _____

Tachirenses: _____

Supervisión: _____

Conversión: _____

Innovaciones: _____

Amoroso: _____

Cortesito: _____

Parte IV acentuación

1. Observa las siguientes voces que se encuentran subrayadas y de color rojo (las oraciones fueron extraídas del *ensayo* leído):

“De allí **pues** que ejerce un rol capital en el devenir humano, porque junto con los procesos económicos, constituye uno de los propulsores esenciales de la historia”

“Innovar implica ser original, y significa también que el maestro debe asumir una actitud permanente de vigilancia de los procesos que orienta, en la búsqueda de soluciones a los problemas cotidianos de su magisterio. Allí radica su rol como innovador, el **cual** forma parte de sus responsabilidades profesionales”

“En educación los errores se pagan caros, por lo tanto no **hay** lugar para las equivocaciones.”

2. ¿Por qué “pues, cual y hay” no llevan tilde?

3. ¿A partir de cuántas sílabas se tildan las palabras?

4. Lee la siguiente oración: “La tecnología educativa debe estar subordinada a la didáctica general y a las didácticas de las disciplinas, con la finalidad de contribuir en una nueva visión de la enseñanza – aprendizaje, más ágil y dinámica.”
¿Por qué la palabra “**más**” lleva tilde?

Información
Tilde diacrítica

En el ensayo leído encontramos palabras como: de, han, se... Estas se encuentran compuestas por una sílaba, de allí su nombre: Monosílabos o monosílabas. Este tipo de vocablos no llevan tilde (fue, vio, di, fe, guion...), excepto en los casos en los que puedan confundirse con otras palabras de distinta categoría gramatical. Estos son:

El (artículo) Él (pronombre personal)	Tu (adjetivo posesivo) Tú (pronombre personal)
De (preposición y sustantivo -letra-) Dé (verbo dar)	Mi (adjetivo posesivo y sustantivo/ nota musical) Mí (pronombre personal)
Te (pronombre y sustantivo/letra) Té (infusión)	Si (conjunción y sustantivo/ nota musical) Sí (pronombre, adverbio afirmativo y sustantivo de aprobación)
Se (pronombre) Sé (verbos ser y saber)	Mas (conjunción adversativa: "pero") Más (cuantificador: adverbio, adjetivo o pronombre)

Además de los monosílabos, se tildan las palabras: qué, cuál, quién, cómo, cuán, cuánto, cuándo, dónde y adónde, en los casos en que se usen como interrogativos y exclamativos. Cuando no tengan esas funciones, se escriben sin el acento gráfico. Por ejemplo: ¿Qué hay para el almuerzo? El niño que toca el timbre es mi primo.

Anteriormente, se tildaban otras voces para evitar la confusión entre categorías gramaticales. Desde finales de 2010, ni los pronombres demostrativos (este, ese y aquel, sus femeninos y plurales) ni el adverbio "solo", así como la conjunción "o" llevan el acento gráfico.

Ejercicios:

1. En el recuadro de la derecha, hay diversos monosílabos. Debes seleccionar el adecuado para cada oración y completar el espacio en blanco. Puedes ayudarte con el cuadro informativo.

- Invitamos a _____ niño a la fiesta de _____ hijo.
- El _____ verde es una bebida extraordinaria.
- ¡Mamá, necesito que me _____ plata!
- Gabriel _____ cayó de la bicicleta.
- _____ estudio es muy importante para _____.
- ¿La innovación en el aula de clases _____ puede lograr con la Canaima?
- Cuando _____ se asomó, _____ quedaste callada.
- _____ hay puesto en el estacionamiento.

Tu – Tú
El – Él
Te – Té
De – Dé
Se – Sé
Mi – Mí
Si – Sí
Mas - Más

Verifica las respuestas [aquí](#)

2. Extrae del ensayo leído y de los ensayos ([ensayo 1](#) y [ensayo 2](#)) que se encuentran en lecturas complementarias, tres oraciones en las que se use la tilde diacrítica

Verifica las respuestas [aquí](#)

3. Escribe tres (3) oraciones en las que utilices los interrogativos y exclamativos

Verifica las respuestas [aquí](#)

Elabora el segundo borrador de tu ensayo. Recuerda cuidar la redacción, la acentuación y la ortografía.

Instrumento			
Indicador	S	R	N
Se evidencia el problema			
Precisión de la tesis			
Tiene argumentaciones			
Se sustenta en varios autores			
Pertinencia de los tipos de párrafo: Introdutorio			
Desarrollo			
Transitorio			
Conclusión			
Ortografía idónea: Usos de "S"			
Correcto uso de los signos de puntuación: Coma			
Dos puntos			
Adecuada sintaxis (sin vicios de redacción)			
Acentuación apropiada: Palabras graves			
Palabras agudas			
Palabras esdrújulas			
Palabras sobresdrújulas			
Tilde diacrítica			

Leyenda: S (sí), R (regular) y N (no)

¿Cómo puedes mejorar el ensayo?

Construye la versión definitiva de tu ensayo

Taller 3

Planificación y redacción de un informe

Objetivo:

Construir un informe

Contenido:

El informe

Coherencia y cohesión

Ortografía

Acentuación

Texto sugerido:

Ortografía de la RAE

Tiempo:

2 semanas

Parte I. El informe

Exploración de conocimientos previos:

Responde los siguientes planteamientos:

1. ¿Cuáles son tus videojuegos favoritos? ¿Por qué?
2. ¿Has tenido la oportunidad de usar un videojuego educativo? ¿Cuál? ¿Cómo fue su experiencia?
3. ¿Has jugado con algún software lúdico como parte de las actividades de alguna clase? ¿Cuál videojuego? ¿Cuál clase?

Lee el siguiente texto:

Nuevos medios para nuevas formas de aprendizaje: El uso de videojuegos en la Enseñanza

Begoña Gros (2004)

“Aprender jugando”

A partir de la lectura del título, ¿cuál es el tema de este texto?

El juego es una característica de la especie humana; los historiadores del juego han mostrado la existencia de actividades lúdicas en las más diversas culturas. Hasta finales del siglo XIX, la acción de jugar había estado asociada al entretenimiento y a la diversión. Este hecho cambió gracias al movimiento pedagógico de la Escuela Nueva en la que el juego adquirió un importante protagonismo como metodología de enseñanza. El juego fue introducido en la escuela como algo más que un entretenimiento o una diversión, los educadores intuyeron algo que muchos años después ha sido corroborado por numerosas investigaciones: los juegos tienen un potencial educativo importante. No sólo motivan, sino que a través del juego se puede aprender, se pueden desarrollar destrezas, habilidades, estrategias. Constituyen por tanto una parte del material pedagógico de los centros.

En la actualidad nadie discute que se puede aprender jugando y, por ello, la actividad lúdica forma parte de las estrategias didácticas utilizadas por los profesores en la mayoría de niveles educativos. Efectivamente, no sólo juegan los niños sino que se proponen juegos para el aprendizaje de idiomas, en la formación de adultos y hasta en las organizaciones (Prensky, 2001).

La actividad lúdica no se manifiesta de igual forma en un contexto informal que en un contexto formal. Cuando utilizamos los juegos con una finalidad educativa las cosas cambian, los propios juegos se transforman. Siguen siendo juegos pero se utilizan para un objetivo específico, para aprender unos contenidos concretos o para desarrollar algún tipo de estrategias y/o habilidades. El juego queda integrado a un contexto que establece sus propias reglas de cómo ese juego ha de ser utilizado para sacar más beneficios formativos. En este sentido, como afirma A. Bishop (1998), “hay más formas de jugar que juegos” (p. 9).

Junto a esta visión positiva del juego, convive otro tipo de visión mucho más crítica. Basada en la herencia de la ética protestante del trabajo, el aprendizaje al igual que el trabajo debe realizarse como si fuera un absoluto en sí mismo, un “deber”. De esta forma, bajo esta perspectiva el tiempo está organizado y estructurado, dividido en función de las actividades a realizar y, la introducción de elementos que alteren dichos espacios y tiempos es visto como algo crítico. Este punto de vista sugiere que toda diversión y entretenimiento es algo que debe dejarse para los momentos de ocio, para el tiempo libre (Himanen, 2002). Por ello, se critica de forma insistente la demanda de entretenimiento y diversión mantenida por niños y jóvenes.

El problema de este punto de vista es que se olvida que el esfuerzo y la dedicación constante a una actividad no están reñidos con la diversión. Al contrario, cuando algo gusta, divierte, motiva, interesa, apasiona, el estudiante es capaz de dedicar mucho tiempo y esfuerzo. El reto es, por supuesto, encontrar las formas adecuadas de motivación. Y este es un valor que nadie puede negar al uso de los videojuegos.

El uso los videojuegos no es defendible únicamente por su aspecto motivador. En nuestra opinión, uno de los aspectos interesantes de los juegos de ordenador es constituirse en el medio por el cual los niños y jóvenes actuales se introducen en el mundo virtual. Los juegos de ordenador, entendidos como herramientas en el sentido dado por Vygotsky, introducen una forma de inte-

racción con las informaciones, el conocimiento y con otras personas totalmente nuevo, diferente a otros medios utilizados hasta el momento.

Muchas de las teorías existentes han optado por explicar el juego basándose en su funcionalidad, es decir, en lo que subyace tanto individual como socialmente tras la inmediata experiencia del juego. A este respecto, A. Calvo (1997), mantiene que el juego cumple las siguientes funciones.

1. En el desarrollo motor. El juego implica a menudo movimiento lo que estimula, entre otras cosas, la precisión, la coordinación de movimientos, la velocidad, etc.
2. En el desarrollo intelectual. Además de movimiento, el juego implica también comprender el funcionamiento de las cosas, solucionar situaciones, elaborar estrategias de actuación, etc.
3. En el desarrollo afectivo. La ficción característica del juego, la posibilidad de actuar “como si” otorgan al juego un papel fundamental en el desarrollo afectivo de la persona. El juego en su propia simulación estimula la comprensión y maduración de experiencias de vida.
4. En el desarrollo social. El juego es entendido también como forma de relación. Además de su dimensión socializadora, su capacidad de generación simbólica de roles le convierte en un eficaz agente de transmisión de los valores y actitudes dominantes en nuestra sociedad.

Sin duda estas cuatro dimensiones están presentes en el uso actual de los juegos de ordenador. Los estudios sobre la influencia de este tipo de “software” en el aprendizaje todavía son escasos y la mayoría de las aportaciones las podemos agrupar en torno a tres aspectos: las aplicaciones curriculares, los resultados de aprendizajes obtenidos a partir del uso de los videojuegos y el uso de los videojuegos como entrada al mundo virtual.

a) Aplicaciones curriculares

Los estudios sobre aplicaciones curriculares se centran en el estudio de la influencia del contenido de los juegos en el aprendizaje. Generalmente, estas investigaciones relacionan de forma clara conocimientos curriculares con los conocimientos usados en el juego.

Sobre la transferencia de contenidos en áreas curriculares es destacable el trabajo realizado por M. Nussbaum y su equipo (1999), quienes han efectuado un amplio estudio con 300 niños de cuarto curso de enseñanza primaria. Este equipo ha diseñado una serie de juegos bajo la plataforma de “hardware” de “Gameboy” ya existente.

La idea es aprovechar materiales que habitualmente utilizan los niños y que son portátiles y de posible difusión masiva. El equipo generó una serie de juegos de aventuras que complementan contenidos educativos básicos de lenguaje y matemáticas. Cada juego es una historia que incluye personajes e interacciones particulares, pero todas poseen ciertos elementos básicos comunes: la forma en que se presenta y se resuelve la tarea, el “feedback” positivo y negativo según la resolución de ésta, la interacción con personajes antagonistas, los elementos de premio y la asignación del puntaje.

Una característica importante del “software” es que incluye un sistema de autorregulación, es decir, un conjunto de reglas que adaptan el juego y sus contenidos al nivel de dominio mostrado por el niño y registrado por la propia máquina. El objetivo es evitar la frustración y el aburrimiento del niño.

Se desarrollaron 46 videojuegos educativos que cubrían la práctica totalidad del programa de lenguaje y matemáticas. En el área del lenguaje se definió un único objetivo que fue apoyar el proceso de decodificación a través del desarrollo del vocabulario visual, la discriminación visual de letras, el análisis fonológico y el análisis morfémico, que son diferentes estrategias para enfrentar el reconocimiento y el análisis de las palabras.

En el área de matemáticas se propusieron dos grandes objetivos: a) familiarizar al niño con la estructura básica de destrezas y pensamiento matemático, y b) aprender y ejercitar contenidos matemáticos básicos, enfocados en las áreas de numeración, operaciones y geometría.

La investigación se llevó a cabo en 6 colegios, participaron más de 20 profesores y la muestra que se tomó fue de 300 alumnos.

Según M. Nussbaum y su equipo (1999), desde el inicio los niños mostraron una alta motivación por conocer y utilizar la herramienta. Para los que socialmente no tenían acceso a este tipo de tecnología era altamente deseado poder tener acceso al juego. Para los niños familiarizados con la tecnología, les era más atractivo jugar.

En relación a los datos cuantitativos, es destacable el efecto que la herramienta tuvo sobre los niños con mayores dificultades en la adquisición de destrezas lectoras. En el momento de empezar la experiencia, estos niños leían con mucha dificultad.

La observación directa de las sesiones de juego mostró que, en general, se precisó de 8 sesiones de juego de media hora para alcanzar la destreza básica de juego fluido, obteniendo retroalimentación y conocimiento, al mismo tiempo, una gama cada vez más amplia de los contenidos de los aprendizajes abordados.

En cuanto a los profesores, la experiencia indica que éstos eran capaces de asumir gradualmente el uso autónomo de la herramienta en sus clases y en un plazo relativamente corto (2-3 meses). Un factor clave para el éxito de este proceso parece ser que los docentes tengan ellos mismos la oportunidad de utilizar la herramienta. La opinión del profesorado después de la experiencia fue positiva, considerando el videojuego como una herramienta educativa fácil de manejar y que puede complementar otros materiales docentes.

En la siguiente figura se muestran algunas de las características destacadas por los profesores:

Conocimiento de alfabetización digital

- *Reconocer términos informáticos
- *Reconocer operaciones informáticas

Habilidades de comprensión

- *Comprensión de palabras problema
- *Comprensión de procedimientos
- *Comprensión de las directrices del juego

Habilidades de juego

- *Estrategias de resolución de problemas de juegos matemáticos
- *Estrategias de resolución de problemas de juegos lingüísticos

Habilidades académicas

- *Incremento de los resultados académicos de matemáticas y lenguaje

Figura 2. Áreas de aprendizaje en que los videojuegos pueden contribuir al aprendizaje

McFarlane y su equipo (2002), se plantearon también la evaluación de los conocimientos adquiridos a partir del uso de los videojuegos en primaria y secundaria. La investigación fue realizada a partir de las opiniones expresadas por los profesores en cuanto a los límites y posibilidades de los videojuegos. Los resultados obtenidos expresan como la mayoría de los profesores consideran muy positivo el uso de los juegos de aventuras y, sobre todo, de las simulaciones. Sin embargo, a la vez que hay una valoración muy positiva se manifiesta la dificultad de poder usar los juegos de simulación en la enseñanza secundaria por falta de tiempo y de adaptación a los programas que deben cumplirse.

Esta constricción curricular se manifiesta también en las declaraciones de otros profesores en los estudios de J. Sanger (1997) y del grupo F9 (2000). Por este motivo, es importante crear guías de uso que faciliten al profesorado el conocimiento de los juegos para poder usarlos de una forma mucho más dirigida a la adquisición de los conocimientos buscados en su utilización escolar.

b) Resultados de aprendizaje

Otro grupo de investigaciones resalta la influencia del uso en la mejora de estrategias y procedimientos. En este sentido, el interés no está centrado en el aprendizaje de un determinado contenido sino en la capacidad de la herramienta para desarrollar aprendizajes.

En esta línea, encontramos los trabajos realizados por P. Greenfield (2000) quien ha investigado con niños y niñas de 12 a 16 años utilizando fundamentalmente juegos de aventuras. Las principales conclusiones a las que llega esta autora es que los videojuegos:

1. aumentan las estrategias de lectura visual de imágenes y de lectura del espacio tridimensional;
2. ayudan a trabajar el aprendizaje por observación y la comprobación de hipótesis;
3. aumentan la comprensión de las simulaciones científicas;
4. incrementan las estrategias de atención en paralelo.

En esta misma línea, A. Licon y D. Piccolotto (2000) consideran que los videojuegos aumentan la capacidad para emplear símbolos, la capacidad de autorregulación en aspectos que están en el marco de la psicología del aprendizaje social.

Los videojuegos representan un medio interactivo tan diferente de la televisión como ésta lo fue de la radio. Constituyen un nuevo medio de comunicación y tienen un extraordinario potencial para el entretenimiento y la instrucción. “En un plano puramente físico, normalmente aceleran el tiempo de reacción y de coordinación entre la mano y el ojo, pero, con más acierto, permiten a los niños formar y mejorar esquemas en sus mentes, instalando, como un nuevo “software”, las aproximaciones físicas y mentales necesarias para manejar los ordenadores e Internet” (Kerchove, 1999, p. 52).

McFarlane y su equipo (2002) muestran cómo la opinión de los profesores en este aspecto es muy unánime. La mayoría reconocen que los juegos apoyan el desarrollo de una amplia gama de estrategias que son muy importantes para el aprendizaje: la resolución de problemas, el aprendizaje de secuencias, el razonamiento deductivo, la memorización.

Además, resulta fácil introducir estrategias didácticas grupales como el trabajo cooperativo, colaborativo, el aprendizaje basado en resolución de tareas, etc.

En este mismo trabajo se ofrece un interesante resumen de las áreas resaltadas por los profesores y que, como se muestra en la siguiente figura, son muy amplias (McFarlane, 2002, p. 13-14):

Desarrollo personal y social

- *Proporciona interés y motivación.
- * Mantiene la atención y la concentración.
- * Puede trabajarse como parte de un grupo y se pueden compartir recursos.

Lenguaje y alfabetización

- *Anima a los niños a explicar lo que está pasando en el juego.
- *Uso del discurso, de la palabra para organizar, secuenciar y clarificar el pensamiento, ideas, sentimientos y eventos.

Desarrollo matemático

- *Uso diario de palabras para describir posiciones

Desarrollo creativo

- *Respuesta en formas muy variadas.
- *Uso de la imaginación a partir del diseño gráfico, la música, y la narrativa de las historias

Desde tu experiencia, ¿cuáles áreas de aprendizaje has desarrollado con los videojuegos

Conocimiento y comprensión del mundo

*Uso temprano del control del "software" para investigar la dirección y el control.

Desarrollo físico

*Control de la motricidad a partir del uso del ratón en la navegación y selección de objetos.

Figura 3. Áreas de aprendizaje a cuyo desarrollo pueden contribuir los videojuegos

Como podemos observar, las opiniones proporcionadas por los profesores del estudio de McFarlane en Gran Bretaña coinciden con las realizadas con los profesores chilenos del estudio de M. Nussbaum mostrado previamente.

c) Alfabetización digital

G. Salomón (1992) establece una importante distinción entre los efectos de aprender con la tecnología y los efectos de la tecnología. Un ejemplo del primer tipo estriba en los efectos producidos cuando la persona utiliza el ordenador para efectuar una determinada actividad mientras que los efectos de la tecnología hacen referencia a las consecuencias o "posos" cognitivos que el uso de dicha tecnología representa a más largo plazo.

Un ejemplo quizás sirva para clarificar esta distinción. Pensemos en un alumno de enseñanza primaria que comienza a producir textos escritos. Supongamos que para esta actividad este alumno utiliza un procesador de texto. Los trabajos producidos debido al uso de este programa constituirían los efectos con la tecnología. Imaginemos que este alumno utilizará el ordenador para realizar sus trabajos durante toda su escolarización. La escritura, sus formas, cantidad de producción, parecen ser uno de los elementos que están cambiando debido no tan sólo al uso de los procesadores de texto sino a otras formas de producción escrita tales como los sistemas hipertextuales y los sistemas multimedia. Suponiendo pues que el uso del ordenador para la escritura tiene unos efectos a largo plazo sobre la forma de organización y expresión de los textos escritos, estamos afirmando la existencia de efectos de la tecnología sobre el aprendizaje y la cognición.

Lo mismo pensamos que sucede con los videojuegos. En este sentido, además de ser un material útil para aprender estrategias y conocimientos específicos, consideramos que desarrollan aprendizajes propios de la cultura de la socie-

dad de la información que, sin duda, tendrán consecuencias a largo plazo. Además de usar los juegos para aprender un determinado conocimiento existen también unos “posos cognitivos”, lo que está siendo motivo de investigaciones sobre el tema basadas en los tipos de aprendizajes resultantes del uso de los videojuegos así como sus posibles transferencias.

¿Qué significa “posos cognitivos”?

Al hablar de los videojuegos debemos tener presente que el medio en sí mismo posee unas características propias diferentes a otros productos informáticos y, además, el contenido del medio es, como dice McLuhan (1998), otro medio, ya que existen muchas formas de contenido dentro de los videojuegos que introducen modificaciones importantes. Como dice Provenzo (2000), “Los videojuegos son una forma compleja y en rápida evolución, una forma a la que la mayoría de padres y adultos prestan relativamente poca atención” (p. 109).

Teniendo en cuenta el producto en sí mismo, los videojuegos presentan unos atributos propios que podemos sintetizar en los siguientes aspectos:

Los videojuegos integran diversas notaciones simbólicas

En la mayoría de los juegos actuales podemos encontrar informaciones textuales, sonido, música, animación, vídeo, fotografías, imágenes en tres dimensiones. Diversas notaciones se encuentran presentes en una sola pantalla.

Las investigaciones sobre los medios todavía no han llegado a ninguna conclusión relevante sobre la eficacia real de la combinación de las diferentes notaciones simbólicas en un solo medio. El hecho en sí supone un avance técnico indudable. Sin embargo, los cambios en el diseño del “software” no se producen a la misma velocidad y la armonización de las diferentes notaciones no siempre se consigue. Muchos programas combinan tantas notaciones simbólicas diferentes en una única pantalla que se hace difícil pensar que el usuario tenga la capacidad suficiente como para lograr decodificar dicha información. Aunque, por otra parte, se observan diferencias significativas en la decodificación de los mensajes entre los jugadores expertos y los jugadores noveles (Greenfield, 1996).

Los videojuegos son dinámicos

El medio informático permite mostrar en pantalla fenómenos de procesos cambiantes. Las imágenes producidas por el ordenador pueden crear modelos

de cualquier fenómeno real, posible o imaginario. En este sentido, la creación de simulaciones y entornos virtuales se va haciendo cada vez más sofisticada y el usuario tiene una sensación cada vez mayor de implicación en las historias ofrecidas a través de la pantalla. De hecho, los juegos de ordenador constituyen uno de los campos de aplicación prioritarios en el diseño de la realidad virtual.

Los videojuegos son altamente interactivos

La mayoría de los juegos de ordenador son altamente interactivos. Tienen en la actualidad tres formas diferentes de difusión: unilateral, reciprocidad y multiplicidad. Los juegos pueden ser usados de forma individual sin alterar de forma considerable las dimensiones del juego propuesto. Pero pueden ser utilizados de forma grupal en un mismo lugar o bien a través de la red, y ser muy elevado el número de participantes como es el caso de los MUD (Múltiple User Domains). Los MUD son juegos colocados en Internet y que permiten el acceso a muchos jugadores al mismo tiempo. Consisten en espacios relativamente abiertos en los que puedes jugar a cualquier cosa que pase por tu imaginación; la única condición es que la construcción de los mundos virtuales tiene que establecerse a partir de la negociación con los otros participantes.

En definitiva, los videojuegos pueden constituirse como medios a través de los cuales los niños adquieren una serie de aprendizajes que están presentes en los medios digitales y, por tanto, están contribuyendo a la socialización de los aprendizajes necesarios para vivir en la sociedad actual en un papel similar a los juegos de nuestra infancia.

Los videojuegos como recurso educativo

Es importante destacar la diferencia entre analizar un producto informático para la formación y la formación realizada utilizando herramientas informáticas. Dos aspectos básicos deben ser subrayados. En primer lugar, la perspectiva curricular ha de presidir la decisión del tipo de “software” que se va a utilizar. En segundo lugar, el aspecto primordial en la elaboración de las guías de selección ha de estar en las tareas y problemas de los profesores y no tanto en las características técnicas del “software”.

Muchas actividades pueden ser estimuladas a partir de un determinado “software”. Algunos programas informáticos están diseñados para promover ac-

tividades a parte del ordenador, como el diálogo en clase, los proyectos de investigación de pequeños grupos, etc. Los profesores también pueden utilizar otros programas aunque no estén diseñados con ese propósito para estimular o apoyar las actividades de clase. En definitiva, existe una estrecha relación entre el diseño del “software”, el uso conferido por el estudiante y el rol adoptado por el profesor.

Aunque la literatura y la prensa están llenas de ejemplos en los que se evidencian los “peligros” de los videojuegos es obvio que la mayor parte de los niños y adolescentes se inician en el mundo de la informática a través de los videojuegos. Las consolas, los juegos de ordenador forman parte de la experiencia habitual de una buena parte de la infancia actual. Por este motivo, cuando los niños utilizan el ordenador, usan otros programas informáticos tienen ya unos conocimientos y destrezas adquiridas fuera del ámbito escolar y que, en numerosas ocasiones, en vez de verse como algo positivo y aprovechable parece constituir una amenaza, negándoles la experiencia adquirida.

Aprovechar los conocimientos que los alumnos tienen significa ser capaces de usar los videojuegos reconociendo que, en numerosas ocasiones, los estudiantes van a saber más que los profesores. Este aspecto resulta ciertamente complicado porque produce muchas inseguridades. Sin embargo, nos gustaría insistir que el modelo pedagógico que, desde nuestro punto de vista, debe acompañar al uso de los videojuegos en la escuela tiene que centrarse en una formalización y una reflexión de las estrategias y contenidos utilizados en los juegos, y no en el juego en sí.

Lo que un videojuego, como por ejemplo “SimCity” o “PcFutbol”, ofrece no es una mera simulación para que los alumnos construyan ciudades o jueguen al fútbol. Eso es precisamente lo que los alumnos van a saber hacer mucho mejor que nosotros. El sentido del uso de estos videojuegos no es desarrollar las destrezas para jugar sino pensar, reflexionar sobre el contenido, las decisiones tomadas, contrastarlas con otros compañeros, analizar los aprendizajes generados, su transferencia. En definitiva, el profesor debe aprovechar la riqueza de una herramienta que, además, tenemos la suerte de que a los alumnos les gusta, les motiva y la saben utilizar.

Los videojuegos son un material muy motivador para la mayoría de los alumnos lo que ayuda a crear situaciones de aprendizaje altamente significativas. Además de los aspectos motivacionales, en numerosas experiencias (Gros, B-Grup

F9, 2000) -como ya hemos apuntado previamente- hemos podido constatar que los juegos de ordenador aportan múltiples posibilidades educativas, que van desde la motivación hasta el desarrollo de procedimientos tales como la adquisición de habilidades, la resolución de problemas, la toma de decisiones, etc. Es éste un caso claro en que se ilustra la importancia del contexto y la situación pedagógica en la selección y uso del “software” educativo.

El mercado del “software” es muy amplio, por lo que se hace difícil la selección de los productos, pero es importante ajustar y acoplar las características del programa con el tipo de utilización. Por este motivo, además de trabajar el diseño del “software” educativo debemos contemplar la educación utilizando herramientas informáticas y cómo estas también condicionan y modifican la naturaleza de los aprendizajes.

Los juegos de ordenador se han presentado en la literatura como herramientas que aíslan, separan, impiden la socialización... Ninguna de estas afirmaciones nos parece válida ni está fundamentada. Al contrario, en las investigaciones sobre el tema se ha concluido que no es posible encontrar relaciones directas entre ambos factores (Estallo, 1996; Calvo, 1997).

La mayor dificultad para el uso de los videojuegos en la escuela estriba en el acoplamiento necesario que el profesor debe realizar a partir del juego. Y, es éste un aspecto, que quizás las propias empresas de producción de este tipo de “software” deberían plantearse. Los juegos, especialmente las aventuras y las simulaciones, son largos, requieren dedicar bastantes horas y, a veces, no es fácil adaptarlo a los tiempos escolares que son mucho más rígidos. Introducir pre-escenarios en las simulaciones sería una buena opción. Es decir, trabajar con modelos mucho más sencillos o subpartes del programa que permitieran ilustrar y manejar los principales conceptos de la simulación. Estos escenarios deberían poder ser editados por los profesores para que pudieran preparar los materiales con anterioridad.

Otro aspecto importante es adaptar los juegos al trabajo colaborativo ya que estos se usan en la escuela en grupos. Sería interesante poder guardar los progresos con los nombres de más de un usuario con mayor facilidad, así como tener un registro de las actividades realizadas por los alumnos para realizar un seguimiento ajustado de las estrategias adoptadas durante el juego.

El sonido también puede constituir un problema. Muchos juegos tienen un

sonido y una música muy estridente. Si los niños necesitan utilizar auriculares, estos impiden el diálogo y la discusión en el grupo.

Ajustar algunos problemas de diseño de los videojuegos comerciales permitiría adaptar con mayor facilidad este tipo de programas en el medio escolar. A pesar de estas limitaciones, el mercado ofrece en la actualidad una amplia gama de productos que pueden ser incorporados en la enseñanza sin demasiados problemas y que, como hemos intentado resaltar a lo largo del artículo, ofrecen importantes posibilidades educativas que pensamos que vale la pena aprovechar.”

Responde los siguientes planteamientos:

1. ¿Cuál es el tema central del [texto leído](#)?
2. ¿Cuáles cambios de diseño le harías a un videojuego que se relacione con tu carrera y mención?
3. ¿Cuál es la estructura del informe?
4. ¿En qué se diferencia el [informe](#) del [ensayo](#) leído en el apartado anterior?

En el subproyecto Lenguaje y Comunicación deben elaborar un texto final, de orden expositivo. A fin de acompañarlos en su elaboración, se preparó la siguiente guía de ayuda. Para responder a estos planteamientos, deben tener a la disposición, los materiales bibliográficos usados en la exposición de la unidad 2, alusiva a la comunicación oral.

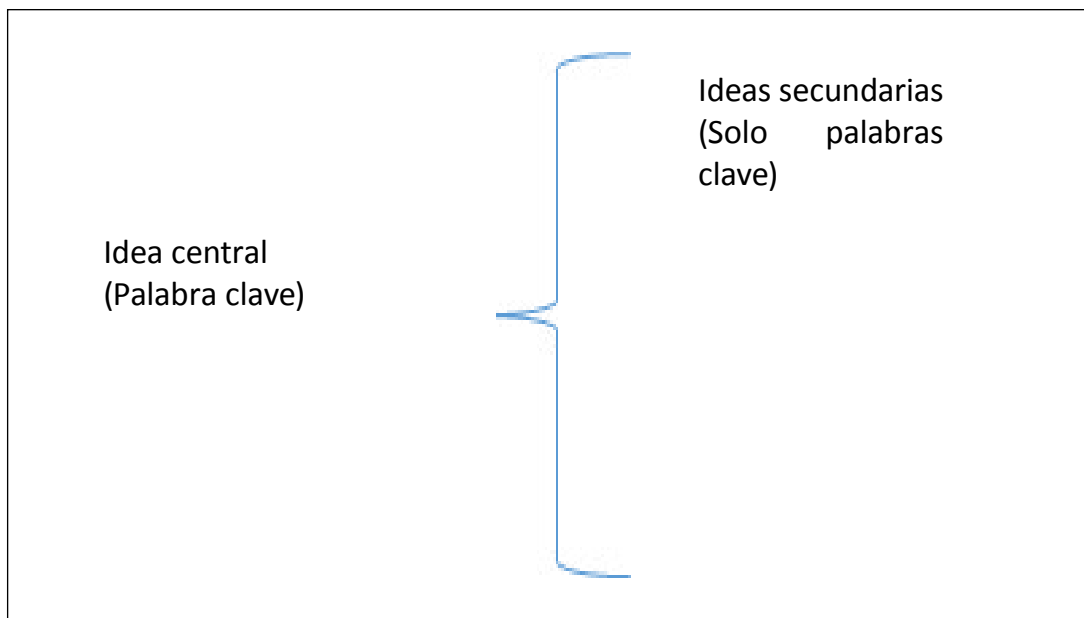
Plan de escritura

1. ¿Qué tema vas a analizar?

2. ¿Cuál es el objetivo del informe?

3. ¿Cuál es la idea central?

4. ¿Cuáles son las ideas complementarias? Puedes hacerlo en forma de esquema.



5. ¿A quién va dirigido el texto? ¿Qué tipo de lenguaje vas a usar?

Organización gráfica

INTRODUCCIÓN

La introducción debe presentar los propósitos u objetivos, información de interés y la distribución del estudio (UPEL, 2004). En otras palabras, consiste en una breve exposición de la investigación. Esta se construye, luego del desarrollo, aunque se encuentra al inicio del informe.

1. ¿Qué aspectos van a desarrollar en la introducción?
2. ¿Cómo la empezarán?
3. ¿Cómo la terminarán?

DESARROLLO

El desarrollo contiene los aspectos teóricos que permitirán el logro del objetivo de la investigación (UPEL, 2004). Es decir, incluye una revisión documental alusiva al tema del informe. Se estructura de la siguiente manera: a) párrafo introductorio; b) párrafos de desarrollo, entre ellos, tiene uno o más transitorios y c) párrafos de cierre.

1. ¿Cómo empezarás este apartado? ¿Una reseña, una anécdota, una interrogante, una síntesis, un chiste, una ironía, una exageración? ¿Usarás un epígrafe (“...cita o sentencia que suele ponerse a la cabeza de una obra científica o literaria...” Círculo de Lectores, 2001). Escribe el párrafo introductorio.
2. ¿Cuáles ideas van a desarrollar en los diferentes párrafos? Escríbelas a manera de esquema. Para ello, solo debes usar palabras clave.

Párrafo	Idea central	Idea secundaria 1	Idea secundaria 2
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			

3 .¿Cómo finalizarán el desarrollo del análisis? ¿Qué van a decir en el párrafo de cierre?

CONCLUSIONES

Las conclusiones consisten en presentar resumidamente los principales aportes del estudio. Esto implica, que surgen del desarrollo del informe.

¿Cuáles aspectos van a desarrollar en las conclusiones?

Conclusión 1

Conclusión 2

Conclusión 3

Conclusión 4

Construye la primera versión del informe

Notas:

*El tema del informe debe estar relacionado con la **innovación en educación**

*Recuerda que tiene 3 partes: Introducción, desarrollo y conclusiones. Cada una debe tener los párrafos: introductorio, desarrollo y cierre.

*La cantidad de páginas siempre dependerá de tu revisión de materiales y de tu estilo de escritura. Sin embargo, se recomienda que trabaje al menos 5 cuartillas.

*Comienza con el desarrollo; luego, las conclusiones; al final, la introducción. Después, lo compaginas adecuadamente.

*Debe ser INÉDITO. Debes evitar el “copia y pega”

Revisa el borrador con tu docente. Pueden usar el siguiente instrumento:

Instrumento			
Indicador	S	R	N
El tema se relaciona con la innovación en educación			
Se sustenta en varios autores			
Es inédito			
<u>Pertinencia de la estructura del informe:</u>			
Introducción			
Desarrollo			
Conclusiones			
<u>Pertinencia de los tipos de párrafo:</u>			
Introdutorio			
Desarrollo			
Transitorio			
Conclusión			
<u>Ortografía idónea:</u>			
Usos de “S”			
<u>Correcto uso de los signos de puntuación:</u>			
Coma			
Dos puntos			
Adecuada sintaxis (sin vicios de redacción)			
<u>Acentuación apropiada:</u>			
Palabras graves			
Palabras agudas			
Palabras esdrújulas			
Palabras sobresdrújulas			
Tilde diacrítica			
Leyenda: S (sí), R (regular) y N (no)			

Parte II. Coherencia y cohesión

Coherencia

Lee los siguientes fragmentos del artículo de investigación (se encuentra en el apartado denominado “Lecturas complementarias”) “Aula virtual de planificación de la enseñanza para estudiantes del Programa Ciencias de la Educación del VPA”, de Rosbely Baptista (2016):

“Toda investigación requiere de una serie de documentos que sustenten, orienten y brinden una proyección del impacto que puede llegar a tener la misma, y estos están representados por estudios realizados con anterioridad al presente. Es evidente que ningún estudio es igual al otro, puesto que por cualquier aspecto (población, tiempo, espacio) los resultados pueden variar, es por ello, que se recomienda que estos trabajos sean actualizados y aún más en lo que respecta al proceso educativo, ya que el mismo ha ido adoptando paradigmas que prometen transformaciones educativas en la colectividad.”

“Tomando como referencia los valores reflejados, se puede decir, que los estudiantes encuestados desconocen sobre el impacto positivo que pueden tener los entornos virtuales en el proceso de enseñanza y aprendizaje; en la mayoría de los casos se mostraron preocupados y buscaban aclarar sus dudas, pero debido a las normas de aplicabilidad de la encuesta se les participó que debían seleccionar la alternativa de acuerdo a sus conocimientos a manera de no alterar los resultados.”

¿Qué función cumplen en los textos, las expresiones: “Es evidente que”, “es por ello” y “Tomando como referencia los valores reflejados”?

Información

Las palabras que unen y ayudan a comprender la relación entre párrafos se llaman conectivos. Estos se utilizan según su función en el texto; es decir, se usan para agregar ideas, introducir ideas que se oponen a la anterior, parafrasear, entre otros. A continuación, se indican los conectores según su función en el texto.

Conectores según su función en el texto

Para agregar ideas	Para anunciar tópicos
Además, asimismo, también, al mismo tiempo, igualmente, de la misma manera, del mismo modo, por un lado, por otro, por una parte, por la otra...	Con respecto a, en lo tocante a, en relación con, en lo que se refiere a, en lo que respecta a, en relación a, en referencia a...
Para introducir ideas que se oponen a la anterior	Para parafrasear
Sin embargo, no obstante, pero, por el contrario, empero, a pesar de, en oposición a, si bien es cierto que, no es menos cierto que...	Es decir, brevemente, en otras palabras, de hecho, cabe decir que, o lo que es lo mismo, lo que quiere demostrar que...
Para indicar orden	Para indicar relaciones temporales
En primer término, en segundo término, en primer lugar, en segundo lugar, en otro orden de ideas, seguidamente, para empezar, primera, segundo, para continuar...	Posteriormente, entonces, después, al mismo tiempo, antes, ahora, actualmente, hoy día, mientras tanto, en estos (esos, aquellos) momentos, ulteriormente, en la actualidad, en la posterioridad...
Para indicar relaciones espaciales	Para indicar relaciones modales
En lugar de, más adelante, sobre, bajo, supram, infram...	De la misma manera, so pretexto de, de tal modo, así, a propósito de, ex profeso, de tal suerte...
Para ejemplificar	Para indicar consecuencias
Para ilustrar esto, por ejemplo, como puede apreciarse (verse, suponerse, entenderse...), como se puede entender (ver, suponer, constatar...), tal (es) consideración (es), el autor (periodista, ensayista, Fulano de tal...), nos explica (expone, ofrece, aclara, explicita...) que...	Por esta (esa, aquella) (s) razón (es), por lo tanto, en consecuencia de, como resultado de, como consecuencia de, de acuerdo con, por tal (es) razón (es), atendiendo a, de todo esto se desprende que, en atención a, por todo lo dicho, en tal sentido, como resultado de, tanto ... como, ...

Para indicar relaciones causales	Para expresar opiniones enfáticas
Debido a esto (eso, aquello), por esta causa, puesto que, dado que, supuesto que, visto que, por esta situación...	A nuestro (mi) juicio, es conveniente indicar que, es (son) necesario (a) (s), pienso (sostengo, creo, propongo...), sostenemos (proponemos, creemos, pensamos...) que, es preciso...
Para indicar que se va a concluir	Para establecer comparaciones
Finalmente, para concluir (finalizar, terminar...), a manera de colofón, en conclusión...	Igualmente, de la misma manera (que), en igual forma (que), en las mismas circunstancias, tal como, en similares condiciones...

Actividad:

En cada uno de los siguientes fragmentos hay conectores subrayados. Señala la función de cada uno y sugiere otros conectivos.

“Dentro del mismo orden de ideas, las bases teóricas son todas aquellas representaciones escritas que sustentan la investigación filosóficamente, por lo que en estas se hace mención a las teorías de aprendizaje, ya que brindan una amplia perspectiva cognitiva del proceso educativo...”

Funciones:

“de allí la importancia de considerar la investigación de Reverón como fundamento teórico del presente estudio, ya que evidentemente se busca diseñar y promover herramientas virtuales con el uso de las TIC que orienten y brinden mejoras al proceso de enseñanza-aprendizaje de los escolares y asimismo lograr la integración estratégica de la comunidad en general en el proceso formativo de los mismos...”

Funciones:

“Toda investigación requiere de una serie de documentos que sustenten, orienten y brinden una proyección del impacto que puede llegar a tener la misma, y estos están representados por estudios realizados con anterioridad al presente. Es evidente que ningún estudio es igual al otro, puesto que por cualquier aspecto (población, tiempo, espacio) los resultados pueden variar...”

Funciones:

Cohesión

Lee la siguiente cita, tomada del texto de Baptista:

“Dentro del mismo orden de ideas, las bases teóricas son todas aquellas representaciones escritas que sustentan la investigación filosóficamente, por lo que en estas se hace mención a las teorías de aprendizaje, ya que brindan una amplia perspectiva cognitiva del proceso educativo. Aunado a esto, el Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital - (citado en Siemens 2004) es la integración de principios explorados por las teorías de caos, redes, complejidad y auto-organización. El aprendizaje es un proceso que ocurre al interior de ambientes difusos de elementos centrales cambiantes – que no están por completo bajo control del individuo. El aprendizaje (definido como conocimiento aplicable) puede residir fuera de nosotros (al interior de una organización o una base de datos), está enfocado en conectar conjuntos de información especializada, y las conexiones que nos permiten aprender más tienen mayor importancia que nuestro estado actual de conocimiento.”

1. Emite tu opinión acerca de la redacción del extracto ¿Cómo podría mejorarse?

Información

La cohesión permite la coherencia superficial del texto. Se presenta en una serie de nexos lingüísticos que señalan las conexiones intra e interoracional. Los medios de cohesión son: sustitución, reiteración y elipsis.

En cuanto a la primera, la sustitución, puede ser pronominal, adverbial, por sinonimia, hiperonimia y con el verbo hacer. A manera de ilustración: la joven se acercó al cuadro. Este representaba la rutina.

La segunda, la reiteración, alude a la sustitución con elementos idénticos al suplido. Por ejemplo: El Ministro de Educación y Deportes citó a los maestros para esta tarde. Los docentes hicieron sus peticiones y el Ministro ofreció considerarlas.

La última, la elipsis, se produce al omitir una palabra y/o frase, de modo que permanezca sobreentendido. Ejemplo de ello es: todos entregaron el artículo de opinión, excepto Pedro.

2. Reescribe el fragmento leído y evita las reiteraciones.

Parte III. Ortografía

Observa las palabras subrayadas en los siguientes fragmentos del informe leído e indica porqué llevan el grafema “b”:

“El juego es una característica de la especie humana; los historiadores del juego han mostrado la existencia de actividades lúdicas en las más diversas culturas. Hasta finales del siglo XIX, la acción de jugar **había** estado asociada al entretenimiento y a la diversión. Este hecho cambió gracias al movimiento pedagógico de la Escuela Nueva en la que el juego adquirió un importante protagonismo como metodología de enseñanza.”

“La mayor dificultad para el uso de los videojuegos en la escuela estriba en el acoplamiento necesario que el profesor debe realizar a partir del juego. Y, es este un aspecto, que quizás las propias empresas de producción de este tipo de “software” **deberían** plantearse. Los juegos, especialmente las aventuras y las simulaciones, son largos, requieren dedicar bastantes horas y, a veces, no es fácil adaptarlo a los tiempos escolares que son mucho más rígidos. Introducir pre-escenarios en las simulaciones sería una buena opción. Es decir, trabajar con modelos mucho más sencillos o **subpartes** del programa que permitieran ilustrar y manejar los principales conceptos de la simulación. Estos escenarios deberían poder ser editados por los profesores para que pudieran preparar los materiales con anterioridad”

Usos de la B

- Verbos terminados en: _buir, _bir.
- Voces terminadas en: _bundo, _bunda, _bilidad, _bio, _aba...
- Los prefijos: bien_, bene_, biblio_, bu_, bur_, bus_, bio_, bi_, bis_, biz_
- Después de las sílabas iniciales: ha_, he_, hi_, hu_, ra_, ri_, ro y ru_.
- En los verbos: deber, caber, saber, beber, haber
- En la conjugación: iba, ibas, íbamos, iban
- Antes de consonante: habla, abdicar y pobre
- Después de la sílaba tur_: disturbio
- Posición final de palabra: Club.
- Las terminaciones: _aba, _abas, _ábamos, _aban

EXCEPCIONES: Hervir, servir, vivir, vudú, ovni, movilidad, molotov, civilidad...

Ejercicios:

1. Escribe “b” o “v”, según corresponda:

Contri___ución ___ioética Hir___ieron
Moti___a___an Efecti___amente Tur___ina
___irtualidad Su___terráneo Anhela___an
Am___igüedad Mo___ilidad Sa___ría
Ha___lá___amos Mor___ilidad Po___remente

Verifica tus respuestas [aquí](#)

2. Construye 1 oración con cada una de las palabras del ejercicio anterior

Verifica las posibles respuestas [aquí](#)

3. De los textos dados (Gros y Baptista), extrae 15 palabras que se escriban con “b”. Además, escribe su significado, según lo referido en ambos informes.

Verifica las posibles respuestas [aquí](#)

4. Con las voces definidas en el anterior ejercicio, escribe un párrafo (una idea principal y, al menos, dos ideas secundarias) sobre el uso de las tecnologías en educación.

Parte IV. Acentuación

En los textos dados (Gros y Baptista), se encuentran las siguientes palabras: únicamente, ALFABETIZACIÓN e ítems ¿Por qué llevan tilde?

Verifica las respuestas [aquí](#)

Escribe una oración con cada una de ellas

Información

Otros casos de acentuación

*Las palabras compuestas que actúan como una sola palabra (sin guion), se rigen por las normas generales de acentuación, en el último elemento. Ej: decimoséptimo, ciempiés, arcoíris.

*En las palabras compuestas con guion, cada una mantendrá su acentuación. Ej: Teórico-práctico.

*En los vocablos terminados en mente, el adverbio mantiene la tilde donde la llevaba el adjetivo. Ej: fácilmente.

*Las voces latinas y otros extranjerismos se adaptarán al español, lo que supone la acentuación según las normas generales de acentuación del español. En el caso de mantenerlas en su idioma original, debe ir en cursiva o entre comillas. sin tilde. Ej: ítem/ *ítem*, cuórum/*quorum* y fútbol-futbol/*football*

*Las mayúsculas llevan tilde de acuerdo con las reglas generales de acentuación. Ej: IMÁGENES, Árbol

*Aún lleva tilde cuando funciona como adverbio y puede sustituirse por todavía. Aun, no lleva cuando es equivalente a hasta, incluso, también, aunque o a pesar de. Ej.: Aun cuando llegamos temprano, no pudimos ver la película.

*Las siglas escritas completamente en mayúsculas no llevan acento gráfico, a menos que se hayan incorporado al léxico del español. Ej.: CIA y MÓDEM (*modulation + demolution*)

RAE (2011)

EJERCICIOS:

1. Escribe 15 palabras que lleven tilde, de acuerdo con los “otros casos de acentuación” especificados en el cuadro informativo. Puede ayudarse con los informes leídos (Gros y Baptista) y con algunos de los vocablos que esté usando en su informe.

2. Elabora 1 oración con cada una de ellas.

Elabora la segunda versión de tu informe. Para su revisión, puedes usar el siguiente instrumento:

Instrumento			
Indicador	S	R	N
El tema se relaciona con la innovación en educación			
Se sustenta en varios autores			
Es inédito			
<u>Pertinencia de la estructura del informe:</u> Introducción			
Desarrollo			
Conclusiones			
Los conectores son usados apropiadamente			
Mantiene el hilo conductor del texto (secuencia lógica)			
Mantiene la cohesión del texto			
<u>Pertinencia de los tipos de párrafo:</u> Introductorio			
Desarrollo			
Transitorio			
Conclusión			
<u>Ortografía idónea:</u> Usos de "S"			
Usos de "B"			
<u>Correcto uso de los signos de puntuación:</u> Coma			
Dos puntos			
<u>Adecuada sintaxis</u> (sin vicios de redacción)			
<u>Acentuación apropiada:</u> Palabras graves			
Palabras agudas			
Palabras esdrújulas			
Palabras sobresdrújulas			
Tilde diacrítica			
Otros casos de acentuación			

Leyenda: S (sí), R (regular) y N (no)

Construye la versión definitiva de tu informe

Referencias

- Azpúrua, F. (2002). Educación e innovación. *CANDIDUS* año 3 N°19, enero/febrero, pp. 63-64. Venezuela.
- Baptista, R. (2016). Aula virtual de planificación de la enseñanza para estudiantes del Programa Ciencias de la Educación del VPA. *Revista Atenas de los Llanos*, # 1:2016
- Bueno, R. (2014). Gestión del docente en los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje, una epísteme de transformación para la educación universitaria. *Revista Memoralia*, # 11, pp. 52-56, San Carlos, Cojedes.
- Cassany, D.; Luna, M. y Sanz, G. (2000). Enseñar lengua. Barcelona: Editorial Grao, Barcelona. Sexta edición.
- Gros, B. (2004) *Nuevos medios para nuevas formas de aprendizaje: El uso de videojuegos en la enseñanza*. En: Universidad Nacional Abierta (2008). *Técnicas y recursos para el aprendizaje*. Caracas.
- RAE (2010). *Ortografía de la lengua española*. Impreso en Colombia (2011).
- Senih Ríos, D. E. (2017). Redes sociales desde una perspectiva educativa como entorno virtual de enseñanza y aprendizaje. *Atenas de los Llanos*, #2, Guanare.

MATERIALES COMPLEMENTARIOS

TALLER 2. PRIMER ENSAYO COMPLEMENTARIO

Gestión del docente en los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje, una epísteme de transformación para la educación universitaria

Rosalba Bueno

“Resumen

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han generado un proceso de transformación que ha tenido incidencia en lo social, cultural, ideológico político y económico, todo esto ha dado paso a la era digital civilizatoria o sociedad de la información y el conocimiento. La educación como motor dinamizador de la sociedad debe incorporar estas herramientas tecnológicas, a objeto de que sean usadas como estrategias y metodologías que contribuyan con la producción de nuevos conocimientos. En este sentido, las TIC han impuesto un nuevo modo de ver el mundo que conlleva a adquirir competencias que permitan a cualquier persona desarrollar la capacidad de comunicarse o de acceder a la información; hacer buen uso y aplicación de las TIC, Se comprende entonces, que el docente deberá ser competente en el uso de las TIC a fin de lograr el desempeño de una labor de calidad, que implica la capacidad de comprensión tecnológica y de acceso a nuevos contextos educativos. Este reto requiere que el educador no solo manifieste un excelente dominio de contenidos, sino que además atienda el llamado hacia la actualización y fortalecimiento de su quehacer pedagógico. El presente estudio es de tipo documental y tiene como propósito analizar la gestión del docente en los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje (EVEA) desde el contexto universitario. Asimismo, destaca la importancia del aprendizaje en medio de la gran influencia de la TIC en la sociedad actual y plantea una reflexión profunda sobre las competencias del docente en este contexto tecnológico.

Palabras clave: gestión docente, entornos virtuales, educación universitaria.

Introducción

Las transformaciones globales de orden nacional e internacional y los avances tecnológicos reclaman del sistema educativo la responsabilidad de generar y difundir el conocimiento en la sociedad. Por esta razón, se requiere de una revisión profunda de la educación en sus diversos aspectos. En efecto, la mo-

alidad de enseñanza, las metodologías, la forma de acceder y adquirir conocimientos, los recursos utilizados, entre otros aspectos son afectados por estas tecnologías.

Asimismo, La UNESCO (1998), en su Declaración Mundial Sobre La Educación Superior en el Siglo XXI: Visión y Acción, propone que en la actualidad se observa una demanda de educación superior sin precedentes, acompañada de una gran diversificación de la misma, y una mayor toma de conciencia de la importancia fundamental que este tipo de educación reviste para el desarrollo sociocultural y económico y para la construcción del futuro, de cara al cual las nuevas generaciones deberán estar preparadas con competencias, conocimientos e ideales más fortalecidos.

Del mismo modo, la UNESCO (Ob. Cit.), asegura que los rápidos progresos de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) seguirán modificando la forma de elaboración, adquisición y transmisión de los conocimientos. Para ello, establece la necesidad de crear nuevos entornos pedagógicos, que van desde los servicios de educación a distancia hasta los establecimientos y sistemas "virtuales" de enseñanza universitaria, capaces de salvar las distancias y establecer sistemas de educación de alta calidad, favoreciendo así el progreso social y económico y la democratización, así como otras prioridades sociales importantes.

La inserción de estas tecnologías en los contextos educativos, pueden reportar beneficios para el sistema educativo en su conjunto, estudiantes, docentes y la comunidad educativa en general. En el caso de los educadores, las tecnologías ofrecen diversos recursos electrónicos: software, documentos, Página Web, entre otros; para facilitar la participación en redes de docentes y apoyar el trabajo de proyectos en forma colaborativa con otros centros educativos (Minetti, 2008). Una de las posibilidades emergentes derivadas de estas tecnologías instaladas en los centros educativos, es el uso de entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje (EVEA) para apoyar la labor docente, extendiendo la clase más allá de las fronteras del aula.

Los EVEA, son además útiles para que los docentes puedan formarse de manera continua, participando de experiencias de formación centradas en perspectivas educativas constructivista de raíces socio culturales, donde la interacción con los pares, la reflexión y el construir conocimiento en forma colaborativa son aspectos centrales.

Con respecto a la realidad observada en nuestro país, la educación a distancia, con apoyo en las tecnologías de la información y la comunicación, es una modalidad que poco a poco ha sido incluida en muchas de las universidades, donde ha tenido un alto impacto.

Ante esta realidad, se debe tener presente el rol trascendental que tiene el docente en esta virtualidad, ya que es el primero que debe estar familiarizado con el programa y los recursos con que se dispone para el desarrollo del contenido curricular, de manera que, además de estar capacitado para incorporar herramientas tecnológicas en su quehacer pedagógico, también, le brinde a sus estudiantes los elementos necesarios para que se involucren de manera participativa, interactiva y protagónica en la construcción de nuevos aprendizajes.

Sustentación metodológica

El presente estudio es de tipo documental y ofrece un esquema teórico de carácter crítico y reflexivo sobre la gestión del docente en los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje, con una visión epistemológica orientada hacia el cambio y transformación de la educación universitaria. Para ello se utilizó la técnica de análisis de contenido, que según Arias (2006), aplica los procesos de: clasificación, análisis e interpretación.

Gestión del docente en los Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje

Cumplir con las funciones como docente no es tarea fácil, y más aún si se pretende realizar desde entornos virtuales de enseñanza aprendizaje. Lorente (2005) señala que la tutoría virtual es un proceso de orientación, ayuda o consejo, que se realiza sobre el alumno para alcanzar diferentes objetivos como son: integrarlo en el entorno técnico humano formativo, resolverle las dudas de comprensión de los contenidos que se le presenten, facilitarle su integración en la acción formativa, o simplemente superar el aislamiento que estos entornos producen en el individuo, y que son motivo determinante del alto abandono de los estudiantes en estas acciones formativas.

Ante esta situación, se considera pertinente analizar los roles que debe cumplir el tutor en los EVEA, entre ellos se encuentran:

- **Función técnica:** El tutor virtual debe manejar las herramientas tecnológicas

necesarias, para así ofrecer las respuestas más rápidas y oportunas ante las dificultades presentadas por los participantes.

- **Función orientadora:** Se relaciona con el asesoramiento individualizado a sus estudiantes en el desarrollo de la acción formativa y motivadora.

- **Función social:** Es conveniente que el docente en EVEA, promueva estrategias socializadoras, a través de las cuales los estudiantes, puedan integrar y compartir sus ideas, lo que conduce a su vez a un aprendizaje colaborativo.

- **Función académica:** Tiene que ver con las habilidades y dominio del contenido de aprendizaje que debe poseer el tutor virtual. Asimismo, lleva implícito, el cumplimiento de los roles de diagnosticar, planificar, ejecutar y evaluar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Una vez revisadas algunas de las funciones que cumple un tutor virtual, se puede decir, que aunque en los EVEA, la participación e interacción de los estudiantes, es fundamental para el logro de los objetivos planteados y que la acción del docente pasa a un segundo plano como mediador, esta figura tutorial, se mantiene como pieza clave e indispensable dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje.

Al respecto, Gros y Silva (s/f), argumentan que para el correcto funcionamiento de un espacio virtual que facilite la interacción social y la construcción de conocimiento, se requiere siempre la intervención de un profesor/tutor que realice el seguimiento y la moderación. Es al docente a quien le corresponde mantener un ambiente motivador, facilitar el acceso a los contenidos, propiciar una comunicación permanente y productiva entre él y sus discentes y de estos entre sí mismos.

En este sentido el facilitador virtual debe poseer unas competencias básicas que le permitan dar fiel cumplimiento a las funciones mencionadas en párrafos anteriores, de manera general se destacan las siguientes:

- Integrar, orientar, motivar y dinamizar la acción formativa y el trabajo socializado y colaborativo.

- Planificar y sistematizar actividades de aprendizaje de acuerdo a un diagnóstico previo.

- Ejecutar acciones que orienten de manera oportuna al estudiante, en el manejo eficiente de las herramientas tecnológicas usadas en el entorno virtual.

- Realizar mediante una evaluación continua, la valoración de acciones individuales y colectivas de los participantes, además de mantenerlos informados sobre sus progresos y avances.

De acuerdo a lo ya descrito, resulta interesante destacar la importancia que tiene el tutor en los EVEA; razón por la cual es imperante la necesidad de que el docente reciba una formación adecuada, que le garantice la adquisición de competencias orientadas hacia la gerencia exitosa de su acción pedagógica en los ambientes virtuales.

En este orden de ideas, Amario (2009), propone, que será a los docentes, debidamente actualizados y comprometidos, a quienes les corresponda protagonizar las nuevas estrategias de enseñanza, fundamentadas en una teoría constructivista, para así aprovechar las ilimitadas potencialidades que ofrecen las nuevas tecnologías, a favor de la consolidación de procesos cognoscitivos y metacognitivos desarrollados por sus estudiantes.

Por lo tanto, el facilitador virtual, debe internalizar la relevancia que tiene estar actualizado para así responder de manera exitosa a las demandas educativas actuales.

Consideraciones finales

La gestión de los tutores en el ambiente virtual viene a romper esquemas de enseñanza, ya que se tienen que enfrentar las barreras que quizá en un primer momento impiden que se realice una efectiva comunicación y por tal una deficiente capacitación en el curso que se esté facilitando.

Desde la perspectiva de García (2001), son obvias las diferencias entre las estrategias didácticas que requiere una docencia virtual frente a las habituales en la presencial. En esta última, el profesor interactúa cara a cara con los estudiantes, se encarga de preparar los materiales de apoyo, las actividades de aprendizaje, la evaluación. Mientras que en la educación virtual, la comunicación está mediada por la tecnología, aun cuando se debe tener presente que el acompañamiento del docente es esencial en ambas modalidades.

Las razones expuestas según García (Ob.cit), exigen formar a los futuros docentes, no solo con los conocimientos sobre los fundamentos, estructuras y procesos de la educación presencial, tal como se viene haciendo, sino proveerlos, equiparlos con los conocimientos teóricos, técnicos y prácticos propios de la educación virtual. Tales planteamientos revisten mayor relevancia en las instituciones de formación docente, semipresenciales o a distancia.

En atención a las consideraciones anteriores, se hace necesario por un lado que las instituciones de educación universitaria, generen programas de formación y actualización docente en EVA, y por el otro, que el docente tenga una actitud permeable hacia el cambio en su gestión cotidiana y mucho más en aspectos conceptuales que tocan las bases de su formación profesional.

Así también, se debe tener presente que, el reto no es innovar tecnológicamente nuestra docencia, sino innovarla pedagógicamente (no se pretende cambiar apuntes y fotocopias por recursos web para seguir haciendo lo mismo). Lo importante, es el proceso de aprendizaje de los estudiantes y la trascendencia de la metodología empleada para la enseñanza. Es evidente, que la praxis educativa en entornos virtuales requiere de muchos cambios, pero no se debe olvidar que el proceso de innovación tecnológica puede ser rápido, mientras que la innovación pedagógica casi siempre resulta lenta, pues requiere cambios no solo en los métodos y actividades de enseñanza, sino también en las mentalidades y acciones del facilitador y del participante.

Bajo esta perspectiva, Castells (2002), explica que la sociedad emergente del conocimiento asigna a la ciencia y a la tecnología un rol cada día más estratégico e importante, en el que la educación y el conocimiento tanto a nivel individual como colectivo son como una brújula para orientarnos hacia el camino correcto, mientras que nuestras identidades: saber quiénes somos y de dónde venimos para no perdemos a donde vamos, constituirían el ancla, en nuestro “navegar por las aguas de la mundialización”.

Este orden civilizatorio de la era digital, demanda verdaderas innovaciones en los diferentes ámbitos de la didáctica actual, lo cual exige docentes que estemos alertas y preparados para asumir con profesionalismo y compromiso estos cambios, y más allá de cambiar los recursos didácticos tradicionales (pizarrón, tiza, marcadores, textos impresos, entre otros) por la implementación de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) es necesario trabajar en función de transformar y transformarnos, sin dejar a un lado el sentido humano de la educación.

Frente a estos desafíos, el cambio no compete solo al docente, sino también a las universidades, las cuales deberían fortalecer sus estructuras académicas e incorporar programas de actualización permanente, tanto para sus docentes como para sus diseños curriculares. Asimismo, se debe fomentar en los estudiantes una actitud crítica e innovadora, que le permita adaptarse a las constantes transformaciones, ajustarse con éxito al mundo laboral, y por ende contribuir de manera significativa a la evolución del contexto social donde se desenvuelva.

La educación universitaria debe orientarse hacia un aprendizaje activo de los estudiantes, a través de la investigación y el trabajo en equipo, colocando en el centro de este la interacción a través del debate y los enfoques conversacionales, superando de esta manera el modelo de enseñanza limitado a traspasar y memorizar conocimientos. En este sentido, el proceso de aprendizaje debe estar centrado en el alumno con un trabajo exploratorio, cooperativo, explicativo, sistémico, de búsqueda y descubrimiento de nuevos conocimientos. Se trata como plantea Habermas (1993), de crear un “currículum de vida” a través de la entrega de destrezas cognitivas para la creación de puntos de vistas colectivos desarrollados en el intercambio de ideas con los alumnos, con el objeto de elegir los problemas a debatir y solucionar.

En este orden de ideas, resulta pertinente aludir a un currículo centrado en competencias, el cual propone un cambio en el rol y las funciones de los profesores ante los desafíos de los nuevos entornos tecnológicos. Los profesores hoy día deben ser utilizadores de las herramientas tecnológicas, fortalecedores del trabajo colaborativo, deben asumir el teletrabajo y la tele-autoformación, tienen que ser facilitadores del aprendizaje, poseedores de visión constructivista y acompañantes académicos de sus estudiantes, entre tantos otros roles.

Asimismo, estos cambios curriculares deben estar orientados hacia el desarrollo de competencias que le permitan al estudiante la posibilidad de adaptarse con éxito a los procesos globalizadores, los cambios más intensos e imprevisibles, el tratamiento a la explosión informativa y el continuo avance tecnológico. El desarrollo de las comunicaciones facilitan la transversalización del conocimiento, y por ello las nuevas estructuras curriculares debe integrar los contenidos que permitan la comprensión por parte del alumno de la complejidad del mundo actual.

Rosalba Bueno, 2014, *Revista Memoralia*. (11) 52-56

Referencias

- Amario, L. (2009). *Referencias para una Enseñanza Universitaria de Calidad*. Material instruccional compilado para el Curso “Facilitación En Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje” UNELLEZ-VPA.
- Arias, F. (2006). *El Proyecto de Investigación*. 5ta. Edición. Editorial Episteme. Caracas Venezuela.
- Castells, M. (2002). *La era de la información*. Madrid: Alianza.
- García, J. (2001). *Innovación, Cultura y Poder en las Instituciones Educativas* Disponible en: [Books.google.com/books.isbnbibliotecasvirtuales.com](http://books.google.com/books.isbnbibliotecasvirtuales.com). [Consulta: 2013, octubre 4].
- Gros, B. y Silva, J.: (2005). *La formación del profesorado como docente en los espacios virtuales*. H Revista Iberoamericana de Educación. Disponible en: <http://campus-oei.org/revista/>. [Consulta: 2013, junio, 13].
- Habermas, Jürgen (1993). *El discurso filosófico de la modernidad*. Taurus Humanidades. España.
- Llorente C., M. (2005). *La tutoría virtual: técnicas, herramientas y estrategias*. Disponible en: <http://tecnologiaedu.us.es>. [Consulta: 2013, junio, 13].
- Minetti, M. (2008). *Las Tics y el Aprendizaje Colaborativo*. Educa-Salud. Disponible en: <http://www.learningreview.es>. [Consulta: 2013, octubre 21].
- UNESCO. (1998). *Conferencia mundial sobre la educación superior. La educación superior en el siglo XXI: Visión y acción*. 9 de octubre de 1998. París. Francia. Disponible en: <http://www.unesco.org/education/eduprog/wche/declaration.spa> [Consulta: 2013, octubre 12].”

TALLER 2. SEGUNDO ENSAYO COMPLEMENTARIO

REDES SOCIALES DESDE UNA PERSPECTIVA EDUCATIVA COMO ENTORNO VIRTUAL DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Delel Ediby Senih Ríos

Introducción

Con el transcurrir del tiempo, la sociedad ha generado demandas de transformación en la expresión de necesidades alternas, que emergen de la globalización que día a día exige nuevos retos a los grupos sociales en los diversos estratos que lo constituyen, por lo cual se van desarrollando herramientas actualizadas que involucran una nueva generación del conocimiento, y por ende, se van incorporando paulatinamente en los diversos contextos del quehacer humano. Esto enfoca, la consideración de nuevos modos y procedimientos para el desarrollo de las tareas en la búsqueda de la efectividad y eficiencia en aras del bienestar colectivo, lo que alude formas innovadoras de abordaje del ámbito de la educación formal, donde las tecnologías de innovación en materia de comunicación e información para la producción de conocimiento, se apoyan en diferentes herramientas tecnológicas y en esquemas de redes de estudiantes y académicos centrados en el aprendizaje, con importantes demandas de comunicación y acceso efectivo a recursos de información.

Actualmente, las tecnologías de la información y comunicación, se han incorporado en la cotidianidad de la vida de niños, jóvenes y adultos, puesto que están inmersas en gran parte de las cosas que a diario realizan, por lo que se ubica en el conjunto de motivaciones que le impulsan a desarrollarse en las diferentes áreas del saber humano. Aunado a ello, se puede afirmar que, las redes sociales despiertan el interés en los estudiantes en su uso e interactividad, considerándoles como nativos tecnológicos, lo cual apunta a la importancia que tiene incorporarlas como entorno virtual de enseñanza y aprendizaje, en apoyo a la presencialidad de las aulas de clases. Lo cual, permiten un clima más óptimo para el proceso de enseñanza-aprendizaje. No obstante, cuando las redes sociales son usadas de manera inadecuada no generan el producto esperado a nivel formativo. Por lo cual, es fundamental que el docente en su rol de facilitador, se apropie de las bondades que las redes sociales ofrecen, permitiendo la creación de comunidades virtuales en la red, orientadas al desarrollo de la

didáctica; a través de la creación de un diálogo de saberes de temáticas que impliquen el uso de las redes sociales desde la perspectiva educativa, dando paso al trabajo colaborativo, cooperativo, la participación y la interactividad, en la construcción del aprendizaje de los estudiantes de educación superior.

Por lo tanto, es de suma importancia profundizar en la necesidad de abordar desde la acción del docente la búsqueda de una mejor actuación de los estudiantes frente al uso de las redes sociales (facebook, twitter, instagram, youtube, whatsapp, entre otras), como entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje, como herramientas de vanguardia, que pueden ser empleados en la conformación de nuevos retos y modelos educativos accesibles a todos los miembros de la sociedad, que contribuyen en la propiciación de individuos más competitivos ante el inminente proceso de globalización que se está desarrollando.

De acuerdo a lo anteriormente expuesto, se puede evidenciar la necesidad actual de echar mano de las bondades que los medios tecnológicos y los portales web, permiten en el desarrollo de estrategias educativas que propicien espacios virtuales de aprendizaje, tales como las redes sociales, cada una con características y aplicaciones específicas, ofrecen diversidad de beneficios que aportan a la educación un espacio virtual para el desarrollo de actividades pedagógicas. Permitiendo la estrecha vinculación en la formación de comunidades virtuales, en el marco de la educación formal, considerando la necesidad de actuar, pensar, intercambiar, participar, a través del uso de la tecnología para el desarrollo de las actividades del quehacer didáctico, conduzcan al manejo de información de manera rápida, con una calidad y fiabilidad notoria, que genere confianza en los aprendizajes para alcanzar el crecimiento necesario en las áreas del saber.

No obstante, las instituciones educativas se distancian significativamente del uso adecuado de las redes sociales, por parte de los estudiantes que acuden a los diversos espacios de interacción tecnológica, establecidas para el apoyo didáctico del proceso educativo, aun cuando los entes rectores de la educación venezolana ha dispuesto todo un sistema de avanzada en la implementación de los medios tecnológicos en los planteles educativos, tales como: Proyecto Canaima, Red Salón, Canaima va a la Casa (Primaria), tablets Canaima (Educación Media y Superior). Lo cual implica, la incorporación de las Tecnologías de la Información y Comunicación, apropiarse de las herramientas disponibles tanto en los medios tecnológicos como en la web.

Partiendo de esta premisa, las redes sociales son medios disponibles en internet para la interacción de comunidades vinculadas en línea, lo cual permite tomar en cuenta estos entornos virtuales como una perspectiva educativa, lo cual propiciará al docente hacer uso efectivo de los medios que constantemente frecuenta el estudiantado del siglo XXI, generando a través de estos la adecuación de estrategias educativas que partan de la vinculación directa docente-estudiante, propiciando la interactividad, el dinamismo, la participación, la cooperación, el trabajo en equipo, la discusión de puntos de vista tanto del estudiante como del docente. Considerando así, las redes sociales como entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje, que de ningún modo pretenden obviar la presencialidad y el contacto directo entre el docente orientador, facilitador del aprendizaje y el estudiante, en busca de reforzar nuevos conocimientos. Por el contrario, crear un clima de dinamismo e interactividad continuo, donde el estudiante sea crítico y promotor de nuevos espacios de enseñanza. Valorando que, el estudiante del siglo XXI, en su rol como usuario de las nuevas tecnologías de la información y comunicación, puede contribuir en el diseño y desarrollo de actividades virtuales colaborativas a través de las redes sociales, propiciando desde su libre pensamiento aportes significativos.

Dentro de este contexto, es de suma importancia que el docente en su rol de facilitador emplee herramientas tecnológicas, y tal es el caso de Facebook, el cual es una red social, que ofrece interesantes bondades que pueden ser apropiadas para el diseño de estrategias pertinentes en la práctica docente, la cual es significativa para la creación de actividades interactivas entre el facilitador-estudiante y viceversa, entre ellas se mencionan:

- a)** La creación de grupos cerrados de secciones, que permitan la realización de actividades virtuales en apoyo a la presencialidad, dando instrucciones para la realización de asignaciones;
- b)** Alojar archivos multimedia, tales como: documentos, diapositivas, fotografías e imágenes, videos, enlaces web, entre otros, que despierten en el discente la comprensión de las redes sociales como entornos de enseñanza, generando el aprendizaje colaborativo, cooperativo y participativo;
- c)** La creación de salas de chat, para la discusión de temas relacionados con el área de enseñanza, acordar encuentros síncronos para la discusión y participación de los aprendices;

d) Programar videoconferencias, a través de la organización de equipos de trabajo, fomentando en el estudiante la responsabilidad, el compromiso, la investigación, la creatividad, el diseño de actividades colaborativas, la construcción de su aprendizaje, a través de este entorno virtual.

Vistas de este modo, las redes sociales son un medio que actualmente están tomando muchos espacios del tiempo y del quehacer de la juventud, lo cual es una ventaja que el docente debe considerar para sacar provecho de la misma. En tal sentido, crear educación de vanguardia, atractiva para el discente, lo cual le permitirá ocupar su tiempo en actividades formativas, en la participación de nuevas experiencias educativas desde la virtualidad, tener una perspectiva innovadora de la educación a través del aprovechamiento de las oportunidades novedosas que le ofrece. Al respecto, Cavanés (2007), señala que:

El docente de educación media, debe adaptarse ir de la mano con el avance de las Tecnologías de la Información y comunicación (TIC), siendo estas cambiantes día a día, lo que requiere de la interacción del docente como usuario activo de los recursos multimedia, partiendo que con la práctica frecuente el aprendizaje es más efectivo y significativo (p.22).

Lo que se pretende es, que el docente participe de manera activa a través de su acción pedagógica, haciendo conciencia de la importancia de la actualización en cuanto al uso e incorporación de las tecnologías de la información y comunicación, en la praxis educativa, ir de la mano con los cambios e innovación tecnológica, los cuales no pueden estar aislados de la educación actual. Además, debe considerar la actualización constante como usuario tecnológico y docente investigador.

Por otro lado, es importante resaltar que desde la perspectiva constructivista del aprendizaje como esencia de la teoría de Vigotsky, el aprendizaje constructivista se sitúa en oposición a la instrucción, por lo que la postura constructivista, el aprendizaje puede facilitarse, destacándose la importancia de la acción, es decir del proceder activo en el proceso de aprendizaje, mientras que, la instrucción postula que la enseñanza o los conocimientos pueden programarse, de modo que pueden fijarse de antemano unos contenidos, método y objetivos en el proceso de enseñanza.

De acuerdo a esta afirmación, la teoría del aprendizaje basada en la premisa constructivista, parte del supuesto que, para que el aprendizaje se produzca,

el conocimiento debe ser construido o reconstruido por el propio sujeto que aprende a través de su intervención directa en los procesos de acción, puesto que simplemente el conocimiento no es algo que se puede transmitir, este enfoque es mucho más una reconstrucción que se extiende en la idea de materiales manipulables, y en esta misma medida el aprendizaje es más eficaz por ser parte de una actividad que el sujeto desarrolla, experimenta y construye como un producto significativo.

De acuerdo con lo anteriormente expuesto, en la incorporación de herramientas tecnológicas dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, se evidencia una importante acción constructiva conducida por la tarea mediadora del docente, quien asume un rol de mediador antes que la posición instructiva, para abordar la enseñanza desde la perspectiva de asistencia al estudiante en el descubrimiento de sus propios saberes, a través de construcciones que le ayuden a comprender los contenidos pedagógicos desde una manera práctica.

Por lo que, es importante que el docente al prever el empleo de herramientas tecnológicas, en este caso las redes sociales como entornos de enseñanza y aprendizaje, pueda indagar previamente los intereses de los estudiantes, sus diferencias individuales, necesidades evolutivas de cada uno de ellos, los estímulos de sus contextos para facilitar la contextualización de las actividades, permitiéndole así, asumir con efectividad un rol de mediador en el aprendizaje constructivista, a partir de las múltiples opciones de investigación, descubrimiento, comparación que emergen de empleo de tales herramientas.

En tal sentido, Donalds (2012), especifica que:

El importante cambio de modelo que atraviesa la comunicación en la actualidad, ha conducido a la ampliación del concepto de medios sociales donde se hace referencia a un gran abanico de posibilidades de comunicación como blogs; juegos sociales; redes sociales; videojuegos multijugador masivos en línea (MMO); grupos de discusión y foros; microblog; mundos virtuales; sitios para compartir vídeos, fotografías, música y presentaciones; marcadores sociales; webcast; entre otros (p.09).

De acuerdo a la anterior premisa, se enfatiza la importancia del uso de las redes sociales en el proceso de enseñanza y aprendizaje, donde el estudiante puede intercambiar información básica para la realización de sus asignaturas, indagar en cuanto a los contenidos desarrollados, alcanzar los objetivos de aprendizaje,

mediante múltiples actividades, centrado en el descubrimiento y construcción de sus propios saberes, con sentido colaborativo.

Es preciso considerar que, además del uso de los medios tradicionales, el docente tiene toda una gama de posibilidades de apropiarse de los recursos tecnológicos disponibles, para el desarrollo del proceso educativo mediante un entorno de aprendizaje virtual, con lo cual puede lograr una mayor adecuación de su praxis a los intereses de los estudiantes, resultando esto una iniciativa de significativo valor, al impulsar la participación activa del educando, en las situaciones de aprendizaje planificadas en el hecho académico.

De tal manera, el docente innovador y usuario tecnológico ha de aunar esfuerzos en la transformación de los espacios escolares en apropiados entornos de aprendizaje, donde incorpore las herramientas tecnológicas que faciliten la información y comunicación virtual de los estudiantes, ante las necesidades que se presentan en la cotidianidad de la praxis educativa, en torno a los contenidos que se desarrollan en clase y temáticas de interés, conducentes al logro de aprendizajes significativos y actualizados.

Al respecto, Esteve (2006), sostiene que:

Un ambiente educativo virtual efectivo debe canalizar tres vertientes básicas de las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (NTIC). Primeramente, la capacidad de trabajo en red, que permita una localización geográficamente dispersa de los participantes y un sincronismo o un asincronismo de las actividades formativas, según sea necesario. (p.87)

Estos ambientes suelen ser empleados por docentes y estudiantes con el fin de mejorar la calidad educativa, al ofrecer la posibilidad de adaptar el proceso de enseñanza y aprendizaje a herramientas que presentan importantes ventajas para el apoyo y complemento de la enseñanza presencial tradicional, lo que alude a una cuidadosa planificación de las actividades didácticas, bajo enfoques que incorporen principalmente las tecnologías de información y comunicación desde su perspectiva educativa.

REFLEXIONES FINALES

A partir de los aportes antes mencionados, se puede evidenciar la necesidad de la incorporación de estrategias innovadoras en la educación actual, partiendo del hecho que las nuevas generaciones demandan la optimización e innovación en la planificación de la acción docente, utilizando herramientas tecnológicas que propicien la participación activa de los discentes, a través de la apropiación de las aplicaciones tecnológicas que ya son bien conocidas por los estudiantes de hoy, partiendo del hecho que son nativos tecnológicos y como tales consumen gran cantidad de horas en la exploración y descubrimiento de los entornos virtuales puestos al servicio de los usuarios web.

Lo que precisa, la necesidad de considerar las redes sociales desde una perspectiva educativa. Haciendo uso de sus bondades para ser empleadas en la praxis educativa, generando la creatividad, interactividad, dinamismo, participación activa y espontánea del estudiantado. Para ello, es importante que el docente emplee herramientas tecnológicas, tales como: las redes sociales, consideradas como entornos de enseñanza y aprendizaje, para propiciar en los estudiantes el desarrollo en las habilidades y destrezas basadas en actividades formativas a través de los entornos virtuales que previamente conocen.

En cuanto al uso de las redes sociales, involucra al docente, en la necesidad de implementar herramientas basadas en el uso e incorporación de las tecnologías de la información y comunicación, y de este modo, desempeñar su rol de mediador y facilitador del aprendizaje constructivista, y a través de ello, permitir la diversidad de opciones de investigación, adquisición de nuevos conocimientos, reforzar y comparar los que previamente poseen a través del empleo de dichas herramientas.

Referencias

- Cavanes, J. (Cordero 2007). *Bases para el diseño y construcción de Ambientes Virtuales de Aprendizaje - AVA Educación en tecnología*. Ministerio de Educación Nacional. Bogotá – Colombia.
- Delel Ediby Senih Ríos (2017). Redes sociales desde una perspectiva educativa como entorno virtual de enseñanza y aprendizaje. *Atenas de los Llanos*, #2, Guanare.
- Donalds, R. (2012). *Comunicación y virtualidad*. Buenos Aires: Global Ediciones.
- Esteve, J. (2006). *Creación de ambientes virtuales para el aprendizaje a distancia*. Barcelona: Episteme.
- Vigotsky, A. (1997). *Teoría del aprendizaje constructivista*. México: Prentice Hall.

TALLER 3. INFORME COMPLEMENTARIO

Aula virtual de planificación de la enseñanza para estudiantes del programa ciencias de la educación del vpa

Rosbely Baptista

Resumen

La presente investigación tuvo como propósito la evaluación del Aula Virtual de Planificación de la Enseñanza para estudiantes del Programa Ciencias de la Educación del VPA. Con respecto a la metodología empleada, se tiene una investigación de campo, no experimental, de nivel descriptivo-proyectivo-transversal y cuya modalidad radica en un proyecto factible. Para el propósito del estudio, se contó con una población de 386 alumnos, de los cuales 20 representan la muestra, debido a la aplicación de un muestreo no probabilístico-intencional y a las características de los estudiantes. Para la recolección de datos se tiene como técnica una encuesta y como instrumento un cuestionario de 38 ítems con alternativas policotómicas. La validación se hizo con el apoyo de 5 expertos tanto en metodología como en la línea de investigación, quienes determinaron que el instrumento es válido para su aplicación. La confiabilidad del estudio se hizo a través de una prueba piloto realizada a 10 estudiantes, obviamente con características similares a los de la población en estudio; los datos obtenidos fueron sometidos al Coeficiente Alfa de Cronbach resultando un índice de confiabilidad de 0,87 por lo que se considera un nivel de confiabilidad muy alto, evidenciando una consistencia interna del instrumento para su aplicación. En conclusión, se tiene que con el aula virtual de planificación de la enseñanza, los alumnos del Programa Ciencias de la Educación podrán adquirir conocimientos que contribuyan a complementar los conocimientos adquiridos hasta ahora y por ende desarrollar una excelente praxis educativa.

Descriptor: Aula virtual, planificación de la enseñanza, estudiantes, ciencias de la educación.

Introducción

A medida que pasan los años, los avances tecnológicos son cada vez más sofisticados, facilitando las actividades cotidianas a las personas; y como la era de la conectividad representa un impacto mundial, el Ministerio del Poder Popular

para la Educación decide incluir entre sus programas de estudio las TIC (Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación) con el fin único de capacitar a los niños, niñas, adolescentes, padres y representantes y docentes, para de esta manera dar paso a la era del conocimiento tecnológico.

Ahora bien, esta iniciativa ofrece sin duda algunas grandes ventajas al proceso de enseñanza-aprendizaje; sin embargo, se puede notar que no todos los docentes de aula poseen el dominio adecuado de las nuevas tecnologías, herramientas virtuales, recursos didácticos en línea, redes sociales; mientras que los nativos digitales se apoderan cada día más de las innovaciones tecnológicas; es por ello, que se hace ineludible buscar una solución factible, que mejore la realidad en las instituciones educativas.

Así pues, se puede decir, que la formación docente es uno de los pilares fundamentales en el proceso educativo, pues teniendo los conocimientos necesarios y asumiendo la responsabilidad de preparación progresiva, este logrará desarrollar un aprendizaje significativo y colaborativo en los niños, niñas y adolescentes desde la Educación Primaria, facilitando la incorporación del mismo en la sociedad.

Por consiguiente, se debe desarrollar una investigación orientada a combatir las debilidades que presentan los estudiantes de educación y futuros docentes de aula en el uso de los entornos virtuales, tics y demás herramientas tecnológicas que mejoren la calidad educativa de Venezuela, adoptando patrones de países desarrollados cuya educación es impartida a través de diferentes modalidades. Es por ello, que en el presente trabajo de investigación se dará a conocer el aula virtual de planificación de la enseñanza, para mejorar las habilidades de los estudiantes de educación en cuanto a la temática y al uso de este entorno virtual. Por lo que la presente investigación se planteó como objetivo proponer un aula virtual de Planificación de la Enseñanza para estudiantes del Programa Ciencias de la Educación del VPA; En ese sentido, se diagnosticó la realidad educativa sobre el uso que le dan los estudiantes a las TIC, por lo que se diseñó el aula virtual de Planificación de la enseñanza y se comprobó la efectividad del aula de Planificación de la Enseñanza.

Fundamentación teórica

En este apartado del proceso investigativo se hace mención a todos aquellos fundamentos bibliográficos de artículos, leyes, teorías del aprendizaje y un sin-

fín de concepciones epistemológicas que orientan el estudio y por ende, deben guardar alguna relación válida según el criterio del investigador, que le permita estudiar a profundidad cada aspecto inmerso en el objeto de estudio, lo cual contribuirá al desarrollo eficaz del proyecto.

Toda investigación requiere de una serie de documentos que sustenten, orienten y brinden una proyección del impacto que puede llegar a tener la misma, y estos están representados por estudios realizados con anterioridad al presente. Es evidente, que ningún estudio es igual al otro, puesto que por cualquier aspecto (población, tiempo, espacio) los resultados pueden variar, es por ello, que se recomienda que estos trabajos sean actualizados y aún más en lo que respecta al proceso educativo, ya que el mismo ha ido adoptando paradigmas que prometen transformaciones educativas en la colectividad.

En este sentido, Reverón (2012), realizó un estudio sobre el Diseño de una página web como herramienta de aprendizaje, comunicación e información para la comunidad escolar de la Unidad Educativa Instituto San Valentín, ubicada en Valencia estado Carabobo, cuyos objetivos se orientaron en diseñar la propuesta de un sitio web, basado en el principio de usabilidad de Nielsen Jacob, los nuevos paradigmas educativos de la enseñanza por computadora de Miller y en la teoría de Jean Piaget. Así mismo, metodológicamente se diseñó un proyecto factible, apoyado en una investigación descriptiva de campo en la fase diagnóstica. La población estudiada estuvo conformada por 320 personas entre representantes, docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Instituto San Valentín; la muestra fue probabilística y aleatoria simple formada por 96 individuos. Se diseñó un cuestionario de 20 ítems de tipo dicotómico, el cual fue validado a través del juicio de expertos y para calcular la confiabilidad se aplicó el método Kuder-Richardson, obteniendo como resultado 0,98. Los resultados fueron presentados en tablas y gráficos y analizados porcentualmente. En conclusión, la comunidad educativa del instituto San Valentín apoya el diseño de una página web; por lo tanto se procedió al mismo.

Tomando en cuenta lo antes planteado, se puede decir que la creación de páginas web educativas han contribuido con el desarrollo de las diferentes instituciones del país, ya que a través de ellas los docentes logran interactuar con los alumnos y hasta con los padres y representantes, de allí la importancia de considerar la investigación de Reverón como fundamento teórico del presente estudio, ya que evidentemente se busca diseñar y promover herramientas virtuales con el uso de las TIC que orienten y brinden mejoras al proceso de ense-

ñanza-aprendizaje de los escolares y asimismo lograr la integración estratégica de la comunidad en general en el proceso formativo de los mismos. Por lo que se hace necesario destacar, que una página web es considerada un entorno virtual interactivo y es justamente lo que se quiere con el desarrollo de este estudio, coincidiendo también con la metodología a utilizar.

Dentro del mismo orden de ideas, las bases teóricas son todas aquellas representaciones escritas que sustentan la investigación filosóficamente, por lo que en estas se hace mención a las teorías de aprendizaje, ya que brindan una amplia perspectiva cognitiva del proceso educativo. Aunado a esto, el Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital -(citado en Siemens, 2004) es la integración de principios explorados por las teorías de caos, redes, complejidad y auto-organización. El aprendizaje es un proceso que ocurre al interior de ambientes difusos de elementos centrales cambiantes –que no están por completo bajo control del individuo. El aprendizaje (definido como conocimiento aplicable) puede residir fuera de nosotros (al interior de una organización o una base de datos), está enfocado en conectar conjuntos de información especializada, y las conexiones que nos permiten aprender más tienen mayor importancia que nuestro estado actual de conocimiento.

Por consiguiente, este es orientado por la comprensión que las decisiones están basadas en principios que cambian rápidamente. Continuamente se está adquiriendo nueva información. La habilidad de realizar distinciones entre la información importante y no importante resulta vital. También es crítica la habilidad de reconocer cuándo una nueva información altera un entorno basado en las decisiones tomadas anteriormente.

El punto de partida del conectivismo es el individuo. El conocimiento personal se compone de una red, la cual alimenta a organizaciones e instituciones, las que a su vez retroalimentan a la red, proveyendo nuevo aprendizaje para los individuos. Este ciclo de desarrollo del conocimiento (personal a la red, de la red a la institución) les permite a los aprendices estar actualizados en su área mediante las conexiones que han formado.

Materiales y métodos

El proceso investigativo requiere de diferentes pasos a seguir, los cuales prometen un camino seguro para lograr los objetivos propuestos en cada proyecto, de allí la importancia que tiene el presente apartado, ya que según la me-

metodología empleada, el investigador decidirá el rumbo y demostrará su toque único de lo que realmente quiere hacer, es donde determina la naturaleza, diseño, tipo, nivel y modalidad de la investigación, identificando la población, muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos adaptados a su perspectiva investigativa.

Tomando como referencia lo antes planteado, y de acuerdo a las características del problema objeto de estudio, esta investigación es de naturaleza cuantitativa, la cual según lo expuesto por Palella y Martíns (2010):

La investigación cuantitativa requiere el uso de instrumentos de medición y comparación, que proporcionan datos cuyo estudio necesita la aplicación de modelos matemáticos y estadísticos. Por ello, se afirma que se fundamenta en el cientificismo y el racionalismo. El conocimiento está basado en los hechos. La objetividad es la manera de alcanzar un conocimiento utilizando la medición exhaustiva y la teoría. (p. 46)

Brevemente, se puede decir, que la investigación cuantitativa es aquella que se orienta por el estudio de datos que al evaluarse estadísticamente, se pueden medir, comparar y orientar según teóricos a fin de brindar soluciones viables a problemas sociales, es decir, llevar a la práctica el método hipotético-deductivo, todo esto gracias al uso adecuado de instrumentos de recolección de datos.

De hecho, esta metodología emplea ideologías positivistas que garantizan una explicación exhaustiva de la realidad, que evidentemente requiere de un diseño determinado que proporcione el desenlace de la investigación (según sea el caso). En la presente investigación se pone de manifiesto un diseño no experimental, de la cual afirman Palella y Otros (ob. cit.).

Es el que se realiza sin manipular en forma deliberada ninguna variable. El investigador no sustituye intencionalmente las variables independientes. Se observan los hechos tal y como se presentan en su contexto real y en un tiempo determinado o no, para luego analizarlos. Por lo tanto, en este diseño no se construye una situación específica si no que se observan las que existen. Las variables independientes ya han ocurrido y no pueden ser manipuladas, lo que impide influir sobre ellas para modificarlas. (p. 87)

Con respecto a lo citado, se hace ineludible resaltar que este diseño busca estudiar el contexto actual y real, analizarlo y en base a la situación observada,

se toman en cuenta alternativas válidas que puedan modificar y mejorar la realidad; esta es considerada una investigación donde no se producen cambios intencionalmente en las variables independientes.

Ahora bien, ya se han ido determinando los requisitos indispensables del marco metodológico, por lo que se hace mención al siguiente, y es que todo estudio tiene un tipo de investigación según sea su alcance, en esta oportunidad, el estudio se ajusta a una investigación de campo, que Según el Manual de Trabajos de Grado, de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales de la UPEL (2012):

El análisis sistemático de problemas en la realidad, con el propósito bien sea de describirlos, interpretarlos, entender su naturaleza y factores constituyentes, explicar sus causas y efectos, o predecir su ocurrencia, haciendo uso de métodos característicos de cualquiera de los paradigmas o enfoques de investigación conocidos o en desarrollo. Los datos de interés son recogidos en forma directa de la realidad; en este sentido se trata de investigaciones a partir de datos originales o primarios. (p. 11)

Cabe decir que, este tipo de investigación se caracteriza por el requerimiento necesario de que el investigador se dirija al lugar de los hechos, utilice técnicas e instrumentos de recolección de datos, para posteriormente analizarlos y lograr describir el contexto real, tomando en cuenta la influencia de cada dato, ya que cada detalle es importante y a veces un dato por insignificante que parezca, puede ser el punto de partida de alguna investigación.

Al mismo tiempo, este trabajo de investigación alcanza un nivel descriptivo – proyectivo - transversal; se puede decir, que el nivel descriptivo consiste en explicar detalladamente los hechos de la realidad, resaltando los aspectos que de alguna manera le permiten al investigador determinar y fijar su estudio, con el fin de tener una percepción ajustada del entorno a investigar.

Asimismo, se considera proyectivo, ya que según Pérez (2.004), consiste en la “Elaboración de una propuesta o modelo para solucionar un problema. Intenta responder preguntas sobre sucesos hipotéticos del futuro, de allí su nombre (proyectivo), o del pasado a partir de datos actuales. Se ubican las investigaciones para inventos, programas, diseños”.

En otras palabras, este se conoce como propuesta factible, la cual representa el propósito de esta investigación, puesto que se pretende presentar una al-

ternativa de solución a futuro. Esta no se dedica a constatar la realidad, lo que existe fuera de ella sino que se enfoca en la intervención, es decir, es un tipo de investigación dirigida a crear sistemas u objetos que no existen.

Además, es considerado transversal, porque el investigador se limita a recolectar datos de una situación específica, para posteriormente describirlos, analizarlos y sintetizarlos a fin de considerar la influencia de las variables; se hace énfasis en un “momento específico” debido a que en otro momento algún aspecto puede variar e incidir en dicha descripción.

De acuerdo con los razonamientos que se han venido realizando, este estudio se enfoca en la elaboración de una propuesta que brinde soluciones factibles a problemáticas detectadas a través de un diagnóstico, en este caso lo que se quiere es proponer aula virtual de planificación de la enseñanza para los alumnos del programa ciencias de la educación, ya que en la actualidad se hace ineludible poner en práctica todos los recursos tecnológicos-virtuales a fin de mejorar el proceso formativo.

Considerando lo antes planteado, para efectos de esta investigación, la población está representada por 386 alumnos, de los cuales 20 representan la muestra esto debido a la aplicación de un muestreo no probabilístico - intencional, por considerar las condiciones de los alumnos que están por cursar el subproyecto.

Cabe señalar, que para el desarrollo del estudio, el investigador necesita técnicas e instrumentos de recolección de datos, por lo que se hace ineludible destacar que según Arias (2006) la Técnica “es el procedimiento o forma particular de obtener datos o información” (p.67). En otras palabras, son los medios que emplea el investigador para recolectar la información.

Después de las consideraciones anteriores, es importante mencionar que para recolectar la información requerida, de acuerdo a los objetivos planteados en el estudio, se debe utilizar una técnica que se adapte a las necesidades del investigador, como es el caso de la encuesta, ante la cual Benítez (2.012) sostiene que:

El diseño encuesta es exclusivo de las Ciencias Sociales y parte de la premisa de que si queremos conocer algo sobre el comportamiento de las personas, lo mejor, lo más directo y simple, es preguntárselo directamente.

te a ellas. Se trata por tanto, de requerir información a un grupo socialmente significativo de personas acerca de los problemas en estudio, para luego, mediante un análisis de tipo cuantitativo, sacar las conclusiones que se correspondan con los datos recogidos. (p. 64)

En pocas palabras, este tipo de técnica permite obtener información fidedigna, para verificar las hipótesis o responder a las interrogantes formuladas en el planteamiento. Todo en correspondencia con el problema, los objetivos y el diseño de la investigación. Luego de determinar la técnica a emplear, se hace ineludible definir el instrumento a utilizar, que en este caso será el cuestionario, el cual, según las características de la población y de la muestra antes mencionadas, se ajustará al diseño de preguntas policotómicas, es decir donde se presentarán varias alternativas de respuestas a fin de seleccionar una; y es necesario mencionar que la escala para medir actitudes que mejor se adapta al presente estudio es la de Likert.

Análisis de los resultados

A continuación se presenta en la figura 1 la evaluación de la dimensión educativa en la herramienta tecnológica evaluada.

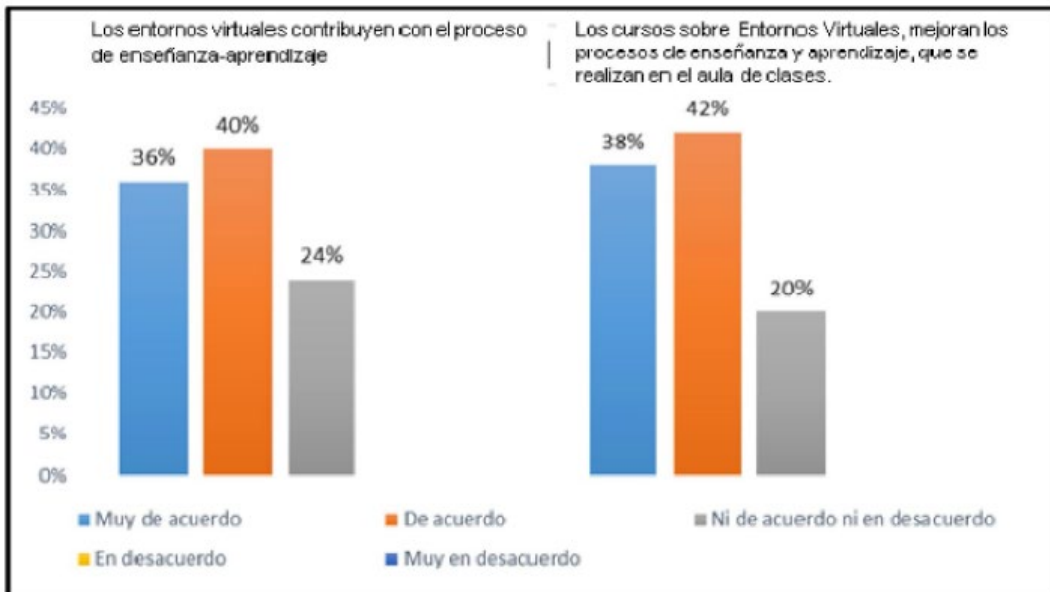


Figura 1.
Dimensión: Educación
Fuente: Baptista R. (2014)

Los estudiantes de educación deben analizar las posibilidades de aplicabilidad y puesta en práctica de aspectos positivos que contribuyan con el proceso de enseñanza-aprendizaje, de allí la importancia de esta dimensión, la cual permite verificar la influencia de los entornos virtuales en el ámbito educativo.

Tomando como referencia los valores reflejados, se puede decir, que los estudiantes encuestados desconocen sobre el impacto positivo que pueden tener los entornos virtuales en el proceso de enseñanza y aprendizaje; en la mayoría de los casos se mostraron preocupados y buscaban aclarar sus dudas, pero debido a las normas de aplicabilidad de la encuesta se les participó que debían seleccionar la alternativa de acuerdo a sus conocimientos a manera de no alterar los resultados.

Es importante mencionar, que los estudiantes confunden el significado y diferenciación entre entornos virtuales, juegos de video e internet, por lo que generalizan y consideran que estos son distractores que han desmejorado el rendimiento en los escolares, motivo por el cual se hace necesario promocionar información a través de la cual logren comprender no solo el significado de entornos virtuales, sino los beneficios que ofrece la puesta en práctica de estos en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Con respecto a lo planteado anteriormente, se hace referencia a los aportes de Camacho (2009), quien publica un artículo titulado: Educación en valores en ambientes virtuales, en el que sostiene como finalidad demostrar la importancia de las relaciones socio afectivas dentro de los entornos virtuales como principal aspecto en los procesos de enseñanza y aprendizaje gestados en dichos espacios. Es por ello, que resulta interesante la promoción de cursos de formación docente, ya que esto les permitirá explorar un espacio virtual como participantes y posteriormente darlo a conocer como facilitador.

Conclusiones

En cuanto al primer objetivo planteado sobre el diagnóstico de la realidad educativa con respecto al uso que le dan los estudiantes de educación a las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje, se logró detectar que estos presentan muchas debilidades ya que la mayoría desconocen el uso de las TIC y por ende no las ponen en práctica en sus clases participativas, por lo que resultó necesario motivarlos e informar sobre las ventajas que ofrece el utilizarlas, para posteriormente orientarlos sobre su uso.

En relación al segundo objetivo, que correspondió a la verificación de la factibilidad del diseño de un aula virtual de planificación de la enseñanza, por lo que se puede decir, que en cuanto a la factibilidad técnica, la UNELLEZ cuenta con la plataforma idónea y la autora del presente estudio, fue la encargada del diseño, por lo que no se requirieron insumos económicos, quedando demostrada la factibilidad operacional en cuanto al dominio del uso del aula. Del mismo modo, se pudo constatar que gracias al interés, disposición y preocupación por parte de los estudiantes, es totalmente factible el diseño, ya que con ello se combaten dos debilidades que recíprocamente dependen una de la otra y se basan en las TIC y los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje.

Por consiguiente, al hacer referencia al tercer objetivo sobre el diseño de un programa de entornos virtuales como herramienta didáctica para la formación docente, el presente autor considera que sea pertinente promover el aula a los estudiantes de semestres posteriores, ya que queda demostrado el éxito del diseño del aula virtual de planificación de la enseñanza basado en el uso de los entornos virtuales.

Con respecto al cuarto objetivo, se hizo referencia a la aplicación del curso virtual de planificación de la enseñanza donde se invitó a desarrollar varias actividades a fin de dar respuesta al siguiente objetivo planteado.

Ahora bien, en el último objetivo se hace énfasis a la comprobación de la efectividad del curso virtual de planificación de la enseñanza, por lo que se procedió a la ejecución del mismo, durante dos meses, donde los estudiantes se mostraron motivados, animados e interesados en el uso del aula virtual, manifestando sentirse tan a gusto que desean aprender a diseñar aulas virtuales ya que aseguran que con esa experiencia quieren seguir formándose en cuanto al uso de los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje.

Por lo antes mencionado, se puede decir que la propuesta tiene una concepción holística, práctica y operativa, y es factible desde todos los criterios académicos a que hubiere lugar.

Rosbely Baptista (2016). Aula virtual de planificación de la enseñanza para estudiantes del Programa Ciencias de la Educación del VPA. Revista Atenas de los Llanos, # 1. Guanare.

Referencias

- Arias, F. (2.006). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica*. Venezuela. Episteme C. A.
- Barrios, Y. (2012). *Manual de trabajos de grado de especialización y maestría y tesis doctorales* (4ª ed.). Caracas-Venezuela: FEDUPEL (Fondo Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador)
- Benítez S. (2.012). *Mi tesis en 100 días. Una guía didáctica e instructiva para el universitario exitoso*. [Libro en Línea]. http://books.google.es/books?id=J4PJGE_EP0YC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false [Consulta: 2015, mayo 01]
- Parella, S. y Martins, F (2.010). *Metodología de la investigación cuantitativa*. Venezuela: FEDUPEL.
- Pérez, A. (2004). *Guía metodológica para anteproyectos de investigación*. Caracas: Fedeupel
- Reverón, G. (2.012). *Diseño de una página web como herramienta de aprendizaje, comunicación e información para la comunidad escolar de la unidad educativa instituto san Valentín, ubicada en Valencia, estado Carabobo*. [Tesis en Línea]. Trabajo de Grado de Maestría no publicado. Universidad de Carabobo, Facultad de Ciencias de la Educación, Valencia, Venezuela. [En línea]: <http://produccion-uc.bc.uc.edu.ve/documentos/trabajos/700032AD.pdf> [Consulta: 2015, mayo 20]
- Siemens, G. (2.004). *Una teoría de aprendizaje para la era digital*. [Documento PDF]. [En línea]. http://www.comenius.cl/recursos/virtual/minsal_v2/Modulo_1/Recursos/Lectura/conectivismo_Siemens.pdf [Consulta: 2015, mayo 25].”