



SEP

SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 099, CIUDAD DE MÉXICO PONIENTE

EL USO DE LA WEBQUEST, UN RECURSO DIDÁCTICO
TECNOLÓGICO PARA PROMOVER EL APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO EN ALUMNOS DE 5º GRADO DE
EDUCACIÓN PRIMARIA, DEL CENTRO EDUCATIVO
“TENOCHTITLAN”, DE LA DELEGACIÓN COYOACÁN, DE LA
CIUDAD DE MÉXICO

TESIS

QUE PARA OBTENER EL GRADO DE MAESTRA EN
EDUCACIÓN BÁSICA

PRESENTA

PAOLA XIMENA GARCÍA ORTEGA

CIUDAD DE MÉXICO

JUNIO 2017



SEP

SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 099, CIUDAD DE MÉXICO PONIENTE

EL USO DE LA WEBQUEST, UN RECURSO DIDÁCTICO
TECNOLÓGICO PARA PROMOVER EL APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO EN ALUMNOS DE 5º GRADO DE
EDUCACIÓN PRIMARIA, DEL CENTRO EDUCATIVO
“TENOCHTITLAN”, DE LA DELEGACIÓN COYOACÁN, DE LA
CIUDAD DE MÉXICO

TESIS

QUE PARA OBTENER EL GRADO DE MAESTRA EN
EDUCACIÓN BÁSICA

PRESENTA

PAOLA XIMENA GARCÍA ORTEGA

CIUDAD DE MÉXICO

JUNIO 2017

SEP

SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 099 CIUDAD DE MÉXICO, PONIENTE



**DICTAMEN DE TRABAJO PARA TITULACIÓN
DE POSGRADO**

Ciudad de México, 06 de junio de 2017

C. PAOLA XIMENA GARCÍA ORTEGA

Presente

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, titulado:

EL USO DE LA WEBQUEST, UN RECURSO DIDÁCTICO TECNOLÓGICO PARA PROMOVER EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN ALUMNOS DE 5° GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA, DEL CENTRO EDUCATIVO "TENOCHTITLAN", DE LA DELEGACIÓN COYOACÁN, DE LA CIUDAD DE MÉXICO

Manifiesto a usted, que, reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución y consecuentemente se dictamina favorablemente, autorizándole a presentar su réplica profesional para obtener el Grado de Maestra de Educación Básica.

Atentamente

S. E. P.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 099

MTRA. GUADALUPE G. QUINTANILLA CALDERÓN

Presidente de la Comisión de Exámenes

Profesionales de la Unidad UPN 099 Ciudad de México, Poniente.



ÍNDICE

CAPITULO 1. LA DETERMINACIÓN DEL TEMA DE INVESTIGACIÓN Y LA CONFIGURACIÓN DE SU UBICACIÓN HISTÓRICO GEOGRÁFICA	
1.1 DETERMINACIÓN DEL TEMA ESTUDIO.....	4
1.2 JUSTIFICACIÓN DE LA ELECCIÓN DEL TEMA DE ESTUDIO.....	6
1.3 CONTEXTO GEOGRÁFICO DE LA PROBLEMÁTICA.....	9
1.4 ANTECEDENTES HISTÓRICOS DEL CONTEXTO DE LA PROBLEMÁTICA.....	12
1.5 ANÁLISIS SOCIO-ECONOMICO DE LA POBLACIÓN QUE RODEA EL CONTEXTO DE LA PROBLEMÁTICA.....	16
CAPITULO 2. PROFESIOGRAMA Y MARCO INSTITUCIONAL DE ACTUALIZACIÓN Y CAPACITACIÓN DEL MAGISTERIO EN SERVICIO EN EL AREA GEOGRÁFICA DEL TEMA DE ESTUDIO	
2.1 PERFILES PROFESIONALES DE DESEMPEÑO DEL MAGISTERIO EN SERVICIO DENTRO DEL ÁREA GEOGRÁFICA EN QUE SE PRESENTA LA TEMÁTICA BASE DE LA INVESTIGACIÓN A REALIZAR.....	25
CAPITULO 3. UBICACIÓN GENERAL DE LA PROBLEMÁTICA	
3.1 LA PROBLEMÁTICA EDUCATIVA.....	32
3.2 ESTADO DEL ARTE DE LA PROBLEMÁTICA.....	32
3.3 PLANTEAMIENTO DE LA PROBLEMÁTICA.....	41
3.4 PLANTEAMIENTO DE LA HIPOTESIS DE TRABAJO.....	41
3.5 IDENTIFICACIÓN DE LAS VARIABLES EN LA HIPOTESIS DE TRABAJO.....	42
3.5.1 CONCEPTO Y DEFINICIÓN DE VARIABLES DE INVESTIGACIÓN.....	42
3.5.2 LA VARIABLE INDEPENDIENTE DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	42
3.5.3 LA (LAS) VARIABLE (ES) DEPENDIENTE (S) DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	42
3.6 LOS OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	43
3.6.1 EL OBJETIVO GENERAL DE LA INVESTIGACIÓN.....	43
3.6.2 LOS OBJETIVOS PARTICULARES DE LA INVESTIGACIÓN.....	43
CAPITULO 4. EL MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN	
4.1 LA GLOBALIZACIÓN.....	45
4.1.1 ¿QUÉ ES LA GLOBALIZACIÓN?	45
4.2 ALDEA GLOBAL.....	47
4.2.1 MÉXICO Y LA GLOBALIZACIÓN.....	49
4.3 EL CONTEXTO DE LA EDUCACIÓN.....	51
4.4 LAS COMPETENCIAS EN EL ÁMBITO LABORAL.....	53

4.5 EL PROYECTO TUNING EUROPEO.....	54
4.6 EL PROYECTO TUNING LATINOAMERICANO Y LAS 27 COMPETENCIAS.....	57
4.7 EL INFORME APRENDER A SER (EDGAR FAURE).....	59
4.8 DECLARACIÓN MUNDIAL DE EDUCACIÓN PARA TODOS (JOMTIEM 1990)....	61
4.9 INFORME DE LA UNESCO DE LA COMISIÓN INTERNACIONAL SOBRE LA EDUCACIÓN PARA EL SIGLO XXI PRESIDIDA POR JACQUES DELORS.....	63
4.10 FORO MUNDIAL SOBRE LA EDUCACIÓN (DAKAR, 2000).....	69
4.11 LAS REFORMAS EDUCATIVAS EN MÉXICO 2011.....	70
4.12 EL PLAN NACIONAL DEL DESARROLLO.....	71
4.13 EL PROGRAMA SECTORIAL DE EDUCACIÓN (2013 - 2018).....	73
4.14 LA REFORMA INTEGRAL DE LA EDUCACIÓN BÁSICA (RIEB).....	75
4.15 DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN LA REFORMMA INTEGRAL DE EDUCACIÓN BÁSICA.....	78
4.16 EL PLAN DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA.....	85
4.17 TEORIAS CONSTRUCTIVISTA DE APRENDIZAJE.....	88
4.18 ANTECEDENTES DE INTERNET Y SU CREACIÓN.....	97
4.19 EL AULA DIGITAL Y EL INTERNET: UN MEDIO DE APRENDIZAJE ESCOLAR.....	99
4.20 LA WEBQUEST Y SU CREADOR, UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA.....	101
4.21 EL PAEL MEDIADOR DEL DOCENTE EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES DIGITALES, EN NIÑOS DE 9-10 AÑOS.....	105
4.22 EL PROGRAMA DE 5° DE PRIMARIA, COMPETENCIAS DIGITALES A DESARROLLAR.....	107

CAPITULO 5. EL PROCESO METODOLÓGICO DEL ESTUDIO INVESTIGATIVO

5.1 TIPO DE ESTUDIO INVESTIGATIVO SELECCIONADO.....	112
5.2 CARACTERISTICAS METODOLÓGICAS DEL TIPO DE ESTUDIO SELECCIONADO.....	112
5.3 POBLACIÓN ESCOLAR O MAGISTERIAL QUE PRESENTA LA PROBLEMÁTICA.....	113
5.4 SELECCIÓN DE LA MUESTRA.....	114
5.5 DISEÑO DEL INSTRUMENTO DE RECABACIÓN DE DATOS CON BASE EN ESCALA LIKERT.....	115
5.5.1 ELABORACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECABACIÓN DE DATOS.....	115
5.5.2 REVISIÓN Y VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO.....	115
5.5.3 PILOTEO DEL INSTRUMENTO.....	116
5.5.4 ADECUACIÓN DEL INSTRUMENTO CONFORME A LOS RESULTADOS DEL PILOTEO.....	117
5.5.5 APLICACIÓN DEFINITIVA DEL INSTRUMENTO.....	117

5.5.6 ORGANIZACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS RECABADOS CON BASE EN EL PROGRAMA ESTADÍSTICO SPSS.....	124
5.5.7 CONCLUSIONES DERIVADAS DEL ANALISIS DE LOS DATOS Y QUE DAN ORIGEN A LA PROPUESTA DE SOLUCIÓN A LA PROBLEMÁTICA.....	140

CAPITULO 6. LA ELABORACIÓN DEL DIAGNÓSTICO CON BASE EN LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

6.1 REDACCIÓN DEL INFORME DIAGNÓSTICO SOBRE LA PROBLEMÁTICA.....	141
---	-----

CAPITULO 7. UNA PROPUESTA PARA LA SOLUCIÓN DEL PROBLEMA

7.1 TÍTULO DE LA PROPUESTA.....	144
7.2 JUSTIFICACIÓN DDE LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA.....	144
7.3 MARCO JURÍDICO-LEGAL QUE AVALA LA PROPUESTA.....	147
7.4 EL DISEÑO MODULAR DE LA PROPUESTA: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	153
7.5 MAPA CURRICULAR DE LA PROPUESTA MODULAR.....	155
7.6 PROGRAMAS DESGLOZADOS DE ESTUDIO CORRESPONDIENTES A LA PROPUESTA MODULAR.....	157
7.7 EL DIAGRAMA DE OPERACIÓN DE LA PROPUESTA MODULAR.....	158
7.8 DURACIÓN DEL PERIODO DE ESTUDIOS.....	158
7.9 PERFIL DE INGRESO DE LOS ASPIRANTES A CURSAS EL PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA PROPUESTA MODULAR.....	159
7.10 CRITERIOS DE SELECCIÓN DE LOS ASPIRANTES DE NUEVO INGRESO.....	159
7.11 PERFIL DE EGRESO.....	159
7.12 REQUISITOS DE PERMANENCIA EN LA MODALIDAD DE ESTUDIO DE LA PROPUESTA MODULAR.....	158
7.13 CRITERIOS DE PERMANENCIA EN EL DESARROLLO DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS.....	158
7.14 CRITERIOS DE EVALUACIÓ Y ACREDITACIÓN EN EL DESARROLLO DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS.....	158

BIBLIOGRAFIA

REFERENCIAS DE INTERNET

INTRODUCCIÓN

La presente investigación pretende identificar un recurso tecnológico didáctico tecnológico como medio para facilitar, reforzar y apoyar el dominio de los contenidos u objetivos curriculares de la Asignatura de Historia con alumnos de 5º Grado de Primaria, permitiendo que los tres elementos (docente-recurso tecnológico didáctico-estudiante) se integren, adecuadamente, en un proceso de enseñanza-aprendizaje basado en la creatividad y la innovación.

Se busca ofrecer y crear oportunidades para que los niños y niñas puedan observar, vincular información, trabajar de manera colaborativa, comunicar, reflexionar y construir un criterio para discernir entre la información obtenida y la requerida para sus tareas. La indagación sobre herramientas tecnológicas durante la investigación llevó a identificar la WebQuest, como el recurso didáctico tecnológico para este fin.

Los desarrolladores Bernie Dodge y Tom Marche en 1995, de la Universidad Estatal de San Diego, crearon las WebQuest para apoyar el proceso de aprendizaje, ya que una WebQuest es una actividad orientada a la investigación en la Web.

Dicho modelo pretende rentabilizar el tiempo de los estudiantes, centrarse en el uso de la información más que en su búsqueda y reforzar los procesos intelectuales en los niveles de análisis, síntesis y evaluación.

A raíz de dicha innovación en la educación, utilizando la red como herramienta de aprendizaje, se han encontrado diversas investigaciones en la que se evidencia sus múltiples aportaciones a la educación, por ejemplo el artículo llamado "*Internet en el aula: las WebQuest*" de Jordi Adell¹ el cual explica una WebQuest,

¹ <http://www.edutec.es/revista> (01-02-16)

es una estrategia interesante para el aula, ya que es un tipo de actividad basada en presupuestos constructivistas del aprendizaje y la enseñanza que se basa en técnicas de trabajo en grupo por proyectos y en la investigación como actividades básicas de enseñanza/aprendizaje.

Su mecánica es relativamente simple y remite prácticas bien conocidas y asentadas de trabajo en el aula. En una WebQuest se divide a los alumnos en grupos, se le asigna a cada uno un rol diferente y se les propone realizar conjuntamente una tarea, que culminará en un producto con características bien definidas que permita el logro de objetivos.

Para ello, esta tiene como objetivo: Fundamentar a través de la Investigación de corte Descriptivo, tipo Encuesta, la aplicación del recurso Tecnológico WebQuest para promover la construcción y aplicación de conocimiento, en alumnos de 5° de Educación Primaria, del Centro Educativo “Tenochtitlan”, de la Delegación Coyoacán de la Ciudad de México, basado en el aprendizaje significativo.

Este documento está organizado en siete capítulos, en el primer Capítulo llamado: La determinación del tema de investigación y la contextualización de su ubicación histórico-demográfica. Plantea el contexto geográfico de la problemática, es decir, un análisis socio-económico de la población que rodea el ámbito y la justificación de la elección del tema de estudio.

En el segundo Capítulo que lleva por nombre: Profesiograma y marco institucional de actualización y capacitación del magisterio en servicio en el área geográfica del tema de estudio. Se enmarca los perfiles profesionales de desempeño docente, de acuerdo al área geográfica del problema de estudio.

El Capítulo 3. Ubicación general de la problemática, responde a una descripción de la problemática educativa, así como el estado del arte en relación a ésta, así como el planteamiento de la hipótesis de trabajo y sus variables.

El marco teórico de la investigación, Capítulo cuatro, se plantea un panorama mundial con respecto a las uso de las Tecnologías de la Información y las declaraciones mundiales con respecto a la educación, también se exponen las teorías que responden al planteamiento de la herramienta tecnológica didáctica (la WebQuest) como medio para promover el aprendizaje, así como las teorías constructivistas de la Educación.

En el Capítulo 5 se explica que ésta Investigación es Descriptiva de orden cuantitativo, puesto que se consideran estadísticas para el establecimiento de medidas sistemáticas para probar la hipótesis principal y es en el Capítulo 6 en donde se elabora el diagnóstico con base en los resultados de la investigación.

En el Capítulo 7 se plantea la propuesta que responderá al problema de Investigación, se describe el diseño modular, el mapa curricular y los criterios de evaluación y acreditación. Finalmente, al término del trabajo se encuentra la Bibliografía y las Referencias de Internet.

CAPÍTULO 1. LA DETERMINACIÓN DEL TEMA DE INVESTIGACIÓN Y LA CONTEXTUALIZACIÓN DE SU UBICACIÓN HISTÓRICO-GEOGRÁFICA

1.1. DETERMINACIÓN DEL TEMA DE ESTUDIO

Está presente la revalorización del papel y la función que se le atribuye a la sociedad de la información y del conocimiento, cuando se cuestiona más que nunca la función, las finalidades, la eficacia y eficiencia, en suma, el sentido de la función escolar. Dicha Educación en ocasiones no necesariamente corresponde al contexto escolar, en consecuencia el profesorado y el alumnado manifiestan dificultades para dar sentido a lo que hacen, a lo que intentan enseñar y aprender.²

Asimismo el mundo exige flexibilidad y creatividad para adaptarse a una vida profundamente cambiante, y la escuela asume currículos fijos delimitados desde Siglos atrás. Se atiende a jóvenes que viven en el Siglo XXI formados con maestros del Siglo XX, pero con modelos pedagógicos y currículos del Siglo XIX. En esta dirección, resulta indispensable que los maestros asuman con compromiso la tarea de repensar el sentido y la función de la escuela en la época actual.³

En México la Secretaría de Educación Pública (SEP), en el 2011, planteó una gestión para el desarrollo de habilidades digitales, la cual menciona que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son fundamentales para el desarrollo económico, político y social de los países, y cobran sentido ante la existencia de la economía del conocimiento. La ausencia de una política de tecnologías de la

² César Coll. (en prensa). Enseñar y aprender en el siglo XXI: El sentido de los aprendizajes escolares. España, OEI- Santillana, en <http://congreso.dgire.unam.mx/5tocongreso/Ensenar-y-aprender-en-el-siglo-XXI-Los-nuevos-sentidos.pdf> (22-11-15)

³ <http://www.mineduacion.gov.co/cvn/1665/w3-article-324796.html> (22-11-15)

información y la comunicación en la escuela pública aumenta la desigualdad entre los países y las personas.

Aunque cabe aclarar que el término TAC es la abreviación de *Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento*. Éste término se refiere a la adecuada aplicación de las TIC en un entorno educativo. Las TAC, por tanto, van más allá de la mera disponibilidad de las tecnologías y hacen hincapié en su uso, un uso adecuado que potencie el aprendizaje y la enseñanza.⁴

En consecuencia el presente trabajo busca utilizar herramientas y recursos digitales para apoyar la comprensión de conocimientos y conceptos. Aplicar conceptos adquiridos en la generación de nuevas ideas, productos y procesos, utilizando las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Explorar preguntas y temas de interés, además de planificar y manejar investigaciones, utilizando la WebQuest. Así como utilizar herramientas de colaboración y comunicación, como Correo Electrónico, Blogs, Foros y Servicios de Mensajería Instantánea, para trabajar de manera colaborativa, intercambiar opiniones, experiencias y resultados con otros estudiantes, así como reflexionar, planear y utilizar el pensamiento creativo.

Con base en lo ya mencionado, el presente trabajo es una propuesta educativa para desarrollar competencias en el alumno de 5° de Primaria para manejar las TAC con el apoyo del docente, con el fin de apoyar el proceso de aprendizaje, por medio del uso de las WebQuest.

Basadas en un enfoque constructivista de la Educación, es decir, se concentra en la importancia del papel del docente como mediador en el proceso para que los alumnos adquieran un aprendizaje significativo, haciendo uso de las WebQuest como un método de enseñanza y estrategia de aprendizaje.

⁴ Diego Santos. TIC y TAC un paso necesario. En: <https://www.examttime.com/es/blog/tics-y-tacs/> (22-11-15)

Con la implementación de dicho programa se busca fomentar oportunidades para que los niño(as) puedan observar, vincular información, plantear hipótesis, crear situaciones en las que con el apoyo de compañeros puedan diseñar una WebQuest, encontrar soluciones por sí mismos a las situaciones dadas, comprobar, comunicar, convertirse en aprendices activos y así el aprendizaje es (o debería ser) un proceso activo de construcción de significados más que un proceso de adquisición de información.

1.2 JUSTIFICACIÓN DE LA ELECCIÓN DEL TEMA DE ESTUDIO

La Educación Básica en México necesita cambios en su sistema de enseñanza para lograr una mejor calidad en los servicios que ofrece y sobre todo en el aprendizaje de los alumnos, logrando que éste sea significativo, perdurable, agradable y que además, propicie el Surgimiento o fortalecimiento de habilidades en los alumnos. Esto permea a las aulas del territorio nacional.

Por lo anterior, el quehacer docente es primordial en el proceso de calidad de la Educación, es necesario hacer un exhaustivo análisis ya que es a partir de la reflexión que se puede llegar al cambio. Podría decirse que la labor docente se enfrenta constantemente a grandes retos, por ello, ser docente lleva inmerso un compromiso para crear y hacer situaciones que desarrollen actitudes, conocimientos y habilidades en los estudiantes.

Ser docente implica una motivación para innovar en la práctica, implica ser un medio, una puerta, para que el alumno pueda expresar, descubrir y plantear hipótesis que lo lleven a la búsqueda del conocimiento. Es decir, los docentes deben partir de su propia iniciativa para innovar, para llevar a cabo experiencias de aprendizaje, que

permita a los alumnos crearse un aprendizaje significativo y por tanto perdurable, aplicable y acorde a su nivel de desarrollo.

Aunado a lo anterior, también existen las dimensiones en las que se desenvuelven los docentes, tales como la dimensión institucional, de la cual el docente forma parte al tomar decisiones conjuntas, dichas decisiones están tamizadas por la experiencia de pertinencia institucional, a su vez la escuela, ofrece las coordenadas materiales, normativas y profesionales del puesto de trabajo, frente a las cuales deben tomar decisiones para contribuir a la mejora de la Educación.⁵

Es evidente que como docente se está inmerso en una cultura de profesionales de la educación y se abre camino en la adquisición de aprender de sus colegas, ya sea sobre ritos, costumbres o estrategias de gestión educativa, incluso fomentarse lazos de amistad y asertividad para desenvolverse con otros profesionales del área.

Como profesor se requiere desarrollar habilidades para interactuar y comunicar un conjunto de conocimientos a través de métodos y estrategias apropiadas, para facilitar la comprensión, el desarrollo de habilidades, destrezas y actitudes favorables ante las situaciones diversas que les permitan a los alumnos reflexionar sobre su propio aprendizaje.

Dichas herramientas ayudan a enriquecer y actualizar el conocimiento pedagógico y disciplinario, para ello es necesario tomar en cuenta el entorno socio-cultural de los alumnos y de la escuela misma. Es decir, la dimensión social de la labor docente, no sólo se centra en la interacción alumno-docente y su contexto, se requiere ir más allá de la realidad de la escuela, se tomaría en cuenta, por tanto, la realidad del contexto

⁵ Cecilia Fierro. Transformando la práctica docente. México, Paidós, 2012. Pág.18

nacional, social, estatal, ya sea en sus ámbitos político, económico, cultural y porque no, hasta internacional.

Tomar en cuenta dichos aspectos permite globalizar estrategias para enriquecer la cultura del aula e innovar en las actividades. La vocación es otro aspecto importante para una buena práctica docente, ya que por medio de ésta se tienen ideas más claras y un compromiso profesional en el trabajo docente. Un profesor que tiene vocación, se responsabiliza, se entusiasma y se involucra en la planeación de escenarios de aprendizaje. Fomentaría la lectura en los alumnos e incluiría como nuevo recurso el acceso a las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC).

Y en la última década, el uso de las tecnologías se ha vuelto uno de los campos de gran interés dentro del ámbito educativo. Se piensa que la integración de la enseñanza de las TAC, con una buena instrucción en materia de recursos electrónicos (como lo son las TIC) puede significar una sociedad competitiva en un mundo donde la ciencia y la tecnología marcan el desarrollo y posiciones de las naciones y el uso de las nuevas tecnologías ha tomado auge en la investigación educativa.

La incorporación de las TAC en el proceso de enseñanza y aprendizaje debe visualizarse como un sistema de representación de conocimiento, en una sociedad de la información, lo que necesitan los estudiantes no es solo un sinnúmero de información inacabada, de la que en diversas ocasiones se obtiene poco provecho por la manera en que la obtienen y el poco análisis que se le da a esta, los alumnos requieren que se les capacite para organizar la información, atribuirle significado y así darle sentido, la función del docente consiste en prepararles para enfrentar los retos que la sociedad les depara mediante el desarrollo y la adquisición de capacidades tales como buscar, seleccionar e interpretar información para construir el conocimiento. Se vive en una sociedad de constante cambio, la diversidad de perspectivas culturales y existencia de interpretaciones múltiples de toda la

información requieren la necesidad de aprender a construir el juicio o propio punto de vista. Los estudiantes deben aprender a convivir con la relatividad de las teorías y les resulta cada vez más necesario poner en relación el ámbito de lo universal con el ámbito de lo local.⁶

Partiendo de este marco de referencia, la escuela y los docentes deben profundizar en cómo se lleva a cabo el aprendizaje de las competencias que exige una sociedad globalizada como la nuestra. El propósito de la enseñanza virtual es facilitar la transferencia del conocimiento desde un experto a un aprendiz, en este caso el docente tendría la responsabilidad de manejar las TAC desde un punto de referencia constructivo, en el cual los estudiantes se confronten con el material, busquen información en Internet con énfasis en la reconstrucción de la información, trabajen de manera colaborativa, analicen, reflexionen y construyan un criterio para discernir entre la información obtenida y la requerida para sus tareas.

1.3 CONTEXTO GEOGRÁFICO DE LA PROBLEMÁTICA⁷

El presente trabajo es una propuesta educativa para desarrollar competencias en el alumno de 5° de Primaria del Centro Educativo “Tenochtitlan” (CET), dicha institución es una Asociación Civil no gubernamental incorporada a la Secretaría de Educación Pública (SEP), ubicada en la Cerrada Tlotzin No. 3, Col. San Pedro Tepetlapa, Delegación Coyoacán, C.P. 04620, México, D.F.

La Institución se encuentra en la Delegación Coyoacán, una de las 16 Delegaciones políticas en las que se divide la Ciudad de México, se ubica en el Centro geográfico de esta Entidad, al Suroeste de la Cuenca de México y cubre una Superficie de 54.4

⁶ Cesar Coll y Carles Monereo. Psicología de la Educación virtual: aprender y enseñar con las tecnologías de la información y la comunicación. Madrid, Morata, 2008. Pág. 75

⁷ <http://www.coyoacan.df.gob.mx/Delegacion/index.php> (22-10-15)

Kilómetros Cuadrados que representan el 3.6% del territorio de la Capital del País. Las Coordenadas de la Delegación Coyoacán son: al Norte 19ª 21", al Sur 19ª 18", al Este 99ª 06", al Oeste 99ª 12".

Imagen de la Ciudad de México⁸



Coyoacán se ubica al Centro-Sur del Ciudad de México a partir del cruce de los Ejes de las Calzadas Ermita Iztapalapa y de la Viga. En cuanto a la Superficie de la Delegación es de 5,400 Hectáreas, la totalidad del territorio corresponde al suelo urbano y representa el 7.1% de la Zonas Urbana de la entidad, con respecto al Ciudad de México representa el 3.60% del área total.

Esta demarcación ha jugado un papel trascendental en el desarrollo urbano del sector Suroriente del Ciudad de México, ya que representó por cerca de dos décadas la Zonas apta para crecimiento habitacional.

Esta Delegación forma parte del sector Metropolitano Sur, junto con las Delegaciones Xochimilco, Tlalpan y Magdalena Contreras. Se ha caracterizado por ser una Delegación con tendencia al equilibrio en cuanto a su dinámica de crecimiento y

⁸https://www.google.com.mx/search?q=imagen+de+la+ciudad+de+mexico&espv=2&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj08dvS0MrSAhUbHGMKHZQYAfkQ_AUIBigB&biw=1024&bih=494#tbn=isch&q=mapa+de+la+s+delegaciones&* (09-03-17)

forma parte del área consolidada del Ciudad de México con un alto nivel de satisfactores urbanos.

Junto con su función habitacional predominante, la ubicación del Centro Educativo más importante del país, Ciudad Universitaria, permitió a esta Delegación diversificar su rol en la estructura urbana, con la generación de Zonas de servicios alternos.

La relación con el resto de las Delegaciones de la Ciudad de México es clara; sin embargo, conviene acotar la importancia de la relación directa que guarda con las Delegaciones vecinas (Tlalpan, Álvaro Obregón, Iztapalapa y Benito Juárez), por las opciones de fuentes de trabajo y funciones urbanas complementarias.

En cuanto a clima, la Delegación presenta una situación intermedia, es decir, el clima es Templado Subhúmedo con Temperaturas Mínimas desde 8°C y Máximas Medias entre 16°C y 24°C. En cuanto a su régimen pluviométrico el Promedio Anual oscila alrededor de los 6 Milímetros, acumulando 804 Milímetros en promedio al año; siendo junio, julio, agosto y septiembre los meses con mayor volumen de precipitación.

Debe señalarse que casi la mitad de la Superficie de la Delegación está sobre planicie, que obedece a la parte baja de la Cuenca de México. En algunas Zonas de la Delegación se presentan pendientes de alto relieve como resultado de la inclinación de lavas, brechas y cenizas depositadas.

La altitud promedio de esta demarcación es de 2,240 Metros, con ligeras variaciones a 2,250 Metros sobre el Nivel del Mar en Ciudad Universitaria, San Francisco Culhuacán y Santa Úrsula Coapa. Su elevación más importante se ubica al extremo Sur -Poniente de la Delegación en el Cerro de Zacatépetl a 2,420 Metros sobre Nivel del Mar. En la mayor parte de Superficie, Coyoacán presenta dos tipos de suelo: el de origen volcánico y una Zonas de transición.

Coyoacán es una Delegación con las características de los Municipios de las grandes urbes del nuevo Siglo: especialización del territorio, prioridad de su valor

comercial por sobre los principios de convivencia, un núcleo complejo de conflictos sociales ante una comunidad que demanda servicios y soluciones.⁹

1.4 ANTECEDENTES HISTÓRICOS DEL CONTEXTO DE LA PROBLEMÁTICA ¹⁰

Coyoacán ha sido un sitio de importancia histórica, cuyo origen se remonta a 1332, año en que a lo largo de una franja de pedregal originada por el Volcán Xitle, fueron asentándose varios núcleos de población. Entre ellos destacan Copilco, Los Reyes, y Xotepingo.

Estos poblados se agrupaban en torno al vocablo Coyoacán es el resultado de una serie de transformaciones que en su escritura y pronunciación sufrió la palabra náhuatl Coyohuacán, de cuyo significado se tienen varias acepciones, entre las que destacan:

Coyohuacán: “lugar de quienes tienen o veneran coyotes”. En su Etapa Prehispánica, Coyoacán se desarrolló a lo largo del camino que iba de Churubusco a Chimalistac y en el cual confluían otras vías diagonales, una desde Mixcoac y otra desde Tenochtitlán, que se desprendía de la Calzada Iztapalapa.

Es muy probable que el topónimo y glifo actuales hayan Surgido durante la época en que Coyoacán se fundó, fecha en la cual los historiadores aún no se han puesto de acuerdo, aunque se cita como parámetro el lapso comprendido entre los Siglos X y XII de nuestra Era. Tanto el glifo como el topónimo se encuentran representados en diversos pergaminos, códices y pinturas Prehispánicas.

⁹ http://dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=4876889&fecha=25/04/1997 (20-11-15)

¹⁰ Idem.

En relación a lo anterior, el vocablo Coyoacán en la Lengua Náhuatl significa lugar de coyotes. En la Época Prehispánica abundaban estos animales en las cuevas del extenso territorio conocido como El Pedregal. La Villa de Coyoacán fue fundada por los Españoles en 1521, sobre lo que fuera un antiguo Señorío Tepaneca, trescientos años antes. En 1521 tras la derrota de la Gran Tenochtitlán, Hernán Cortés escoge Coyoacán como sede de su ejército y para establecerse en tanto que se reconstruía Tenochtitlán.



Imagen de la Delegación de Coyoacán¹¹

Por decreto, el 16 de diciembre de 1899 Coyoacán Surge como integrante del territorio del Ciudad de México. En los años veinte del presente Siglo, Coyoacán se convirtió en Zonas de quintas y casas de fin de semana para las clases acomodadas de la Ciudad de México.

El desarrollo urbano acelerado de la Delegación se inició en 1940, primero en su Zonas Norte y después, paulatinamente, hacia la Zonas del Pedregal. A partir de 1940 se inicia el actual desarrollo urbano en esta Delegación, primero se construyó la Calzada Taxqueña que alivió el tránsito de la Calle Francisco Sosa. Después al

¹¹[https://www.google.com.mx/search?q=imagen+de+la+ciudad+de+mexico&espv=2&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj08dvS0MrSAhUbHGMKHZQYAfkQ_AUIBigB&biw=1024&bih=494#tbm=isch&q=escudo+de+coyoacan&*_ \(09-03-17\)](https://www.google.com.mx/search?q=imagen+de+la+ciudad+de+mexico&espv=2&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj08dvS0MrSAhUbHGMKHZQYAfkQ_AUIBigB&biw=1024&bih=494#tbm=isch&q=escudo+de+coyoacan&*_ (09-03-17))

construirse la Ciudad Universitaria en 1958, se trazó hasta ella la Avenida Universidad. Sobre el Río Churubusco ya entubado se dispuso una vialidad y la Avenida Cuauhtémoc se prolongó hacia el Sur.

Con la factibilidad de este mejoramiento vial Surgieron Colonias como Churubusco, Barrio San Lucas, La Concepción y Villa Coyoacán. Puede señalarse que a partir del establecimiento de estas Colonias, la tendencia de ocupación espacial se dio hacia el Sur. Esta Delegación representó campo fértil para el desarrollo de grandes conjuntos habitacionales entre las décadas de 1950 y 1960, con la utilización de los predios para reserva por parte de importantes Zonas habitacionales construidas por el Instituto de Fondo Nacional de la Vivienda para los trabajadores (INFONAVIT) y otros organismos particulares.

Entre 1970 y 1980 la expansión de esta demarcación se concentró hacia el Oriente, en la colindancia con el Canal Nacional y la Delegación Iztapalapa. Fue en esta etapa de crecimiento de ambas Delegaciones que el Canal Nacional se convirtió en borde para delimitación ya que la expansión acelerada de la Delegación Iztapalapa, contribuyó en alguna medida a incentivar los procesos de ocupación del sector Oriente de la Delegación Coyoacán. Colonias como Alianza Popular Revolucionaria y las primeras tres secciones de la Confederación de Trabajadores de México (CTM) Culhuacán Surgieron en esta etapa.

Con el incremento de la población los problemas de vialidad, carencia de infraestructura y servicios comenzaron a agudizarse. A pesar de contar con arterias que integraban las nuevas Colonias al resto de la Ciudad de México, la concentración masiva y prolongada de la población tendió a sobresaturar las redes de infraestructura.

Entre los años de 1960 y 1970 se inició la formación de las Colonias de los Pedregales (Santo Domingo, Ajusco y Santa Úrsula). A partir de esa década, el crecimiento poblacional en la Delegación se concentró en este sector, el cual se desarrolló de manera anárquica y con tendencia a la concentración de habitantes. El

principal problema en esta Zonas fue la dificultad para la introducción de los servicios de infraestructura y la falta de espacios adecuados para el esparcimiento de la población. Actualmente, la gran concentración de habitantes en los Pedregales, no ha podido revertir completamente la carencia de infraestructura y servicios.

Los procesos de consolidación de la Delegación Coyoacán se dieron en sentido Norte-Sur y Oriente-Poniente, al principio el crecimiento al interior de la misma se dio de forma ordenada, pasando posteriormente al crecimiento anárquico de las Zonas de los Culhuacanes y los Pedregales.

A través del paso de los años, el papel que juega esta Delegación en el marco general del Desarrollo Urbano del Ciudad de México, se ha transformado de una función eminentemente habitacional, con Colonias que Surgieron exprefeso con esta finalidad, a una función más mezclada de habitación, servicios y comercio. Esto se refrenda en la ocupación de un número considerable de instalaciones de equipamiento y servicios.

A partir de la construcción de Ciudad Universitaria, el papel de Coyoacán se transformó y en las décadas 70, 80 y 90 ha venido disminuyendo la fuerza de los conjuntos habitacionales cediéndole paso a la instalación de Zonas comerciales y de servicios.

En 1824, el 28 de noviembre se crea el Distrito Federal por Decreto del Congreso Constituyente y en 1855 Coyoacán formaba parte de la Tercera Prefectura.

El cambio social, geográfico y cultural, se profundiza cuando en 1890 en los terrenos que formaban parte de la Hacienda de San Pedro, se inaugura por el General Porfirio Díaz, Presidente de la época, la Colonia del Carmen que representaba la modernidad que pregonaba el gobierno de ese tiempo y cuyo nombre se establece en honor de su esposa, Doña Carmen Ortiz Rubio de Díaz.

A partir de ahí, el crecimiento que posteriormente tendrá Coyoacán afectará de manera diferente a los distintos Pueblos y Barrios de la Zonas. El 5 de octubre de

1934 se decreta el área Centro de Coyoacán como Zonas Típica y Tradicional, lo cual se refuerza con la Declaración en 1990 de la UNESCO a favor del Centro Histórico de Coyoacán como Zonas de Monumentos Históricos.

Cuenta con una gran riqueza cultural e histórica, además de una importante gama de servicios, prueba de ello es su Centro Histórico, que ofrece atractivos inmuebles históricos, inmuebles religiosos, inmuebles artísticos y culturales, bellas plazas y jardines así como una importante Zonas comercial.

En cuanto a los lugares de interés se tienen los Viveros de Coyoacán, que son un centro de propagación de especies arbóreas enclavado en la Delegación Coyoacán en el Sur de la Ciudad de México.

También está el Jardín Centenario que es su ícono es una fuente con coyotes, que representa a esta Zona. Así como la Parroquia y Ex Convento de San Juan Bautista que es uno de los templos católicos más antiguos del Valle de México; su construcción se inició en el Siglo XVI y a lo largo del tiempo ha sufrido múltiples transformaciones, exhibe notables ornamentos barrocos.

1.5 ANÁLISIS SOCIO – ECONÓMICO DE LA POBLACIÓN QUE RODEA EL CONTEXTO DE LA PROBLEMÁTICA¹²

Según los datos del X Censo General de Población y Vivienda, la población de la Delegación, al comenzar 1980 registró 597,129 habitantes, de los cuales el mayor número lo constituían las mujeres con 313,757; el total de hombres era de 283,372.

De acuerdo con los datos del Censo de 1990 se estimaba para Coyoacán una población total, compuesta por 640,066 habitantes, de los cuales 302,042 eran hombres y 338,019 mujeres. Para 1995, según el Conteo de Población elaborados por el Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (INEGI) se tenían 653,407 habitantes.

¹² http://dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=4876889&fecha=25/04/1997 (10-10-15)

Aspectos Socioeconómicos

La Población Económicamente Activa de la Delegación ascendió a poco 236,513 habitantes, de los cuales 97.6% se encontraba ocupado. Se estima que la Población Económicamente Activa (PEA) representa el 36.9% de la población total de la Delegación. Con respecto a la Población Económicamente Inactiva, según el Censo General de Población y Vivienda 1990, el grupo más representativo es el de estudiantes con un 44%, en segundo lugar destaca el grupo de los que se dedican a los quehaceres del hogar con 43.9%, en tercer lugar se conforma por el grupo de jubilados y pensionados con el 5.7%, el cuarto lugar lo ocupa el grupo otro tipo de inactivos con el 5.2% y el quinto lugar lo ocupan los incapacitados permanentes con el 1.1%. De este cuadro se concluye que la proporción de estudiantes es mayor que en la Ciudad de México, lo que prefigura una mayor presión para atender sus necesidades en estructura y servicios educativos.

La conformación de la Población Económicamente Activa en la Delegación se integró en una gran mayoría por el sector secundario que, de acuerdo a los datos del Instituto Nacional de Estadística Geografía e Informática, representó el 59.0%; en segundo lugar se destacaba el sector terciario con poco más del 35.6%; finalmente el sector primario contaba únicamente con el 5.4% de la población económicamente activa.

Niveles de Ingresos

Por otro lado, los niveles de ingreso de la Delegación Coyoacán analizados de forma comparativa con el conjunto de la Ciudad de México, resultan más o menos similares. En ambos casos el rango de salarios percibidos más representativo es de 1 a 2 salarios mínimos. Sin embargo, es menor proporcionalmente la población que percibe menos de tres salarios mínimos en la Delegación, que en la Ciudad de México, mientras que Coyoacán tiene mayor población que percibe más de 5 salarios mínimos. De lo anterior se destaca la estructura altamente polarizada en la

Delegación. Más de 50% perciben menos de dos salarios mínimos, aunque esta situación es más notoria en otras delegaciones.

En esquema de niveles de ingresos en la Delegación, puede observarse que la localización territorial de los habitantes con ingresos mayores al promedio, corresponde a un 30%. Por otro lado, la población que percibe entre 1 y 2 salarios mínimos, se localiza en Colonias como Los Pedregales de Santo Domingo, San Francisco Culhuacán, Alianza Popular Revolucionaria y el Ex - Ejido de Santa Úrsula Coapa, Prado Churubusco y San Diego. Comparativamente, se puede establecer que los estándares de vida respecto a ingresos registrados por la Delegación Coyoacán se encuentran por arriba del resto de la Ciudad de México, lo cual permite suponer una mejor cobertura en materia de equipamiento y servicios de infraestructura.

Asimismo, los niveles medios se encuentran dispersos en toda la Delegación, sin embargo destacan la Zona Central, de Miguel Ángel de Quevedo hacia el Sur y en el Sureste, teniendo como barreras virtuales la Calzada de la Virgen y Las Bombas. Asimismo, también puede considerarse dentro de este nivel a la Zonas situada al Sur de las instalaciones de Ciudad Universitaria.

Los sectores populares de forma similar a los grupos de ingresos medios, se encuentran distribuidos en la totalidad del territorio de la Delegación. Dentro de esta clasificación pueden considerarse algunos de los asentamientos históricos que quedaron enclavados al interior de Coyoacán, y que a pesar de su importancia han ido perdiendo los atractivos de imagen urbana y sufrido de un proceso de deterioro. Entre estas Zonas se encuentran los poblados de los Reyes y la Candelaria, así como San Francisco Culhuacán, San Pablo Tepetlapa y el Pueblo de Santa Úrsula Coapa.

Uno de los indicadores más importantes para medir la calidad de vida de la población es la tasa de subempleo, ya que a partir de ésta se puede definir la necesidad de generación de fuentes de trabajo, evitando la emigración de la población residente a

otras áreas de la metrópoli, para satisfacer sus necesidades de empleo. Por otro lado, la tasa de subempleo se calcula en base a los conceptos que se presentan en el cuadro siguiente y del cual se puede deducir que en la Delegación existen 33,586 habitantes desocupados y subocupados, que representa el 16.6% de la población económicamente activa, tasa mayor a la registrada en la entidad.

En lo concerniente a Educación, con relación a la población de 6 a 11 años de edad, para 1980 se calcula que no asistían a la escuela el 11.9% de los niños residentes en la Delegación, proporción que se redujo significativamente para 1990, cuando representó sólo el 2%. Por otra parte, para la población de 25 años y más una quinta parte del total tenía estudios de Educación Superior en 1980. Para 1990 se observa un aumento de siete puntos porcentuales, alcanzando así una cifra de 27.7%, proporciones ambas que resultaron mayores al promedio del Ciudad de México.

El número de alumnos inscritos en la Delegación, representó el 7.11% respecto a la Ciudad de México, esta información señala que en cuanto a alumnos inscritos en la demarcación un alto porcentaje corresponde al nivel elemental Preescolar, Primaria y Secundaria, asociado esto con el dato de que el mayor grupo de población lo constituye el grupo infantil y jóvenes.

Respecto a la Ciudad de México, la Delegación cuenta con un 7.16% de escuelas en todos los Niveles de Educación. Cabe señalar que el mayor número de escuelas son del Nivel Preescolar y Primaria.

Es importante destacar que un gran número de personal se emplea en las 616 escuelas con las que cuenta esta demarcación.

El medio en el que se encuentra la escuela de la presente propuesta de intervención, es una Zona de clase media baja, a sus alrededores se encuentran un par de museos como: el Museo del Automóvil y el Museo Anahuacalli de Diego Rivera y muy cercana al Centro de Coyoacán.

En cuanto a la economía, los tres subsectores más importantes que agrupan el 68.7% de las unidades económicas de la Delegación son de productos alimenticios, bebidas y tabacos; textiles y prendas de vestir; y productos metálicos maquinaria y equipo.

En relación al personal ocupado, los subsectores más importantes son: productos alimenticios, bebidas y tabaco; sustancias químicas y productos derivados del petróleo; y productos metálicos maquinaria y equipo que agrupan el 77.3% del sector delegacional. Destacando el segundo porque representa el 13.3% de todo el subsector de la Ciudad de México.

En lo que corresponde a la producción bruta destacan los mismos tres subsectores arriba mencionados debido a que representan el 92.3% del Sector Delegacional. Es de destacar que el subsector de sustancias químicas representa el 20.4% del total de la Ciudad de México.

La ubicación territorial de las principales fuentes de trabajo para el renglón de la industria, se encuentran sobre la Calzada de Tlalpan y el Sector Norponiente de la Calzada de Tlalpan y al Norte del Eje 10, en el extremo Norte de la demarcación.

Las actividades en el ramo del Sector Terciario se ubican a manera de corredores en vías primarias como División del Norte, Tlalpan y Miguel Ángel de Quevedo; mientras que las Zonas con comercio y oficinas en forma concentrada se localizan en el Centro Histórico, Copilco, Oxtopulco, PeriSur, Tlalpan y Acoxta, en las Colonias El Mirador y Haciendas de Coyoacán.

El comercio informal se ha concentrado en la parte del Centro Histórico de Coyoacán y sobre vialidades como Universidad, División del Norte, Tlalpan y en los accesos a Ciudad Universitaria.

Se ha registrado una participación más importante de las agrupaciones de comerciantes que ejercen el comercio de productos generalizados en la Vía pública o en terrenos y que carecen de la más indispensable infraestructura para su funcionamiento.

De los aspectos económicos analizados anteriormente es importante destacar lo siguiente: La evolución de los sectores productivos en la Delegación fue muy significativa en la década de 80 a 90, donde prácticamente desapareció el Sector Primario y el secundario perdió importancia, cediéndola al Sector Terciario.

Coyoacán presenta una Población Económicamente Activa (PEA) ligeramente superior al resto de la Ciudad de México, lo cual se ve reflejado en el crecimiento de la misma que fue de 3.7% en la última década contra el decrecimiento de la PEA a nivel general, que fue de - 10.6%.

Los estándares de vida en esta demarcación parecen ser en su mayoría satisfactorios, lo cual se refleja en un porcentaje importante de Colonias consolidadas y en superávit en los subsectores más importantes de equipamiento.

Coyoacán no representa una demarcación importante en la creación de empleos en el Sector Primario ya que las actividades agropecuarias son prácticamente inexistentes. Aun cuando es mayor la presencia del Sector Terciario en las actividades económicas dentro de la Delegación, la participación del Sector Manufacturero en el contexto de la Ciudad de México, se mantiene en términos similares que el Sector Comercio y el de Servicios, siendo mayor su participación en los ingresos generados para la Ciudad.

En el contexto de la Ciudad de México y de la Zonas Metropolitanas, la Delegación Coyoacán ha representado campo fértil para la atracción de importantes inversiones de los sectores público y privado.

El índice de urbanización que la Delegación posee con referencia a la región Centro del país es considerado como muy alto, por lo que la Delegación se agrupa a las

delegaciones centrales donde se observan la mayor concentración de equipamiento e infraestructuras que sirven a la ciudad.

La Delegación Coyoacán cuenta con equipamientos metropolitanos entre los que destacan Ciudad Universitaria, el Hospital Nacional de Pediatría, el Instituto Mexicano de Psiquiatría y el Centro Comercial Perisur al Suroeste de la Delegación.

Al Norte de su territorio se localizan la Escuela Nacional de Música, el Centro Nacional de las Artes, y la Central de autobuses del Sur y al Sureste se encuentra la Secretaría de Marina y la Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco.

En materia de transporte, la Delegación cuenta con el servicio de todos los modos de transporte urbano y en la interconexión con el resto de la Ciudad y a nivel regional destaca la presencia del Sistema de Transporte Colectivo Metro que sirven prácticamente a todo su territorio.

La estructura vial se compone por:

- La vía confinada Avenida Río Churubusco
- Avenida Insurgentes
- Calzada de Tlalpan
- Viaducto Tlalpan y el Sistema de Ejes Viales

Este Sistema sirve tanto para la comunicación de la Delegación como de paso hacia otras Zonas de la Metrópoli.

En materia habitacional, el territorio de esta demarcación ha permitido la instalación de conjuntos habitacionales cuya capacidad ha dotado de vivienda a un gran número de habitantes.

En cuanto a la parte social y cultural, la Dirección General de Cultura coordina ocho centros y foros culturales, y se encarga tanto de la programación cultural de la Delegación, como de la implementación del Programa Cultural 2012-2014, que ve a la cultura como un derecho fundamental, y al arte como un medio legítimo de

transformación de la vida interior, familiar, local y nacional. Por mencionar algunas están:

Cuadro 1. Centros Culturales en Coyoacán¹³

Centro cultural	Infraestructura	Actividades
“Jesús Reyes Heróles”	Cuenta con tres galerías de arte.	Se organizan periódicamente exposiciones de artes plásticas. Presentaciones de libros, conferencias, mesas redondas, así como recitales y conciertos.
Casa de Cultura “Raúl Anguiano”	El Foro "Enrique Alonso" dos Salas de Cine, con capacidad para 110 y 130 personas. Anexo a la Casa se encuentra el Foro Abierto, que por su capacidad para 800 personas.	Actividades culturales como danza, teatro, y artes plásticas.
Casa de Cultura “El Reloj”	Diversas aulas.	Actividades de recreación para jóvenes
Centro Cultural “Benemérito de las Américas”	Casa grande ubicado en el Centro de Coyoacán.	Alberga diversa exposiciones y reuniones culturales
“Ricardo Flores Magón”	Cuenta con el Teatro Carlos Ancira. Galería Leticia Ocharán que es un espacio para exposiciones de todo tipo. Así como con el foro al aire libre Rockdrigo González.	Formación artístico cultural, para la presentación de eventos y espectáculos teatrales, musicales, literarios y demás manifestaciones culturales
Foro cultural Coyoacanense “Hugo Argüelles”	El teatro tiene un aforo para 216 personas.	Espacio privilegiado para la difusión de la cultura y el arte.

¹³ Elaboración propia.

Dentro de los museos con los que cuenta Coyoacán es el Museo Nacional de Culturas Populares, el cual tiene diversas exposiciones y actividades en torno a la cultura popular, reflejan la creatividad del Pueblo Mexicano tanto de los sectores urbanos como de los rurales.

Y el Parque “Frida Kahlo”, espacio verde dedicado a la famosa pintora mexicana, donde se colocó una escultura en bronce de la famosa pintora vestida de tehuana.

Dentro de los bazares de Coyoacán esta: El Bazar Artesanal Mexicano, uno de los más típicos y pintorescos de la ciudad. Aquí se pueden adquirir preciosas artesanías.

Otro recinto importante en la Delegación es el Museo “Frida Kahlo”, ubicado en la casa donde la artista nació, vivió, pintó y murió Frida, la famosa pintora esposa de Diego Rivera. Se reproduce el ambiente donde ella trabajaba: habitaciones, estudio y jardines; se exponen pinturas y grabados de la artista, su colección de arte popular mexicano y retablos, así como cuadros de artistas anónimos nacionales. También es conocida como “La Casa Azul”.

Muy cercano al Frida Kahlo, está el Museo Casa de “León Trotsky”, famoso revolucionario soviético ocupó esta casa, que además de resguardar sus muebles y objetos personales, hoy es sede del Instituto del Derecho al Asilo y las Libertades Públicas.¹⁴

¹⁴ [Hhttp://www.coyoacan.df.gob.mx/turismo/recorridos.php](http://www.coyoacan.df.gob.mx/turismo/recorridos.php). (3-10-15)

CAPÍTULO 2. PROFESIOGRAMA Y MARCO INSTITUCIONAL DE ACTUALIZACIÓN Y CAPACITACIÓN DEL MAGISTERIO EN SERVICIO EN EL ÁREA GEOGRÁFICA DEL TEMA DE ESTUDIO

2.1. PERFILES PROFESIONALES DE DESEMPEÑO DEL MAGISTERIO EN SERVICIO DENTRO DEL ÁREA GEOGRÁFICA EN QUE SE PRESENTA LA TEMÁTICA BASE DE LA INVESTIGACIÓN A REALIZAR ¹⁵

El Estado, es el encargado de dirigir su política a través de programas, proyectos y acciones que deben seguir una línea lógica y coherente de pensamiento, orientada a la satisfacción del bienestar general. Son diversas las formas a través de las cuales actúa, y también diversos los agentes encargados de cumplir las tareas encomendadas, para llegar al cumplimiento de su fin último, que es el bienestar común.

En el Acuerdo Nacional para la Modernización de la Educación Básica (ANMEB), suscrito en mayo de 1992, se establece que la Federación, tiene la responsabilidad con cada Entidad Federativa, Municipio y localidad del Gobierno Federal, de articular los esfuerzos para alcanzar una Educación Básica de calidad; la consolidación de un auténtico Federalismo Educativo, lleva consigo, la promoción de una nueva participación social en beneficio de la Educación. Por ello, con fundamento en lo dispuesto por la Constitución General de la República y por la Ley Federal de Educación, el Gobierno Federal y los gobiernos de las Entidades Federativas,

¹⁵ Diario Oficial. Acuerdo Nacional para la Modernización de la Educación Básica. 1994. Pág 4. En: <http://basica.sep.gob.mx/fcms/cds12.pdf> (10-11-15)

celebraron los convenios para concretar sus respectivas responsabilidades en la conducción y operación del Sistema de Educación Básica y de Educación Normal.

A partir de entonces, corresponde a los Gobiernos Estatales encargarse de la dirección de los establecimientos educativos con los que la SEP ha venido prestando, en cada estado y bajo todas sus modalidades y tipos, los servicios de Educación Preescolar, Primaria, Secundaria y para la Formación de Maestros, incluyendo la Educación Normal, Indígena y Especial.

De lo anterior se deriva, la revaloración de la función magisterial que comprende los siguientes seis aspectos:

1. La formación del maestro
2. Su actualización
3. El salario profesional
4. La vivienda
5. La Carrera Magisterial
6. El aprecio social por su trabajo

De conformidad con el Acuerdo Nacional, todos los establecimientos dedicados a la formación magisterial, pasan a ser de jurisdicción estatal, por ello, cada Entidad Federativa, establece un sistema estatal para la formación del Maestro, mismo que articula esfuerzos y experiencias en los ámbitos de formación inicial, actualización, capacitación, superación e investigación.

Toda esta integración destinada a la formación magisterial y su atención, requiere a su vez, de una motivación para que el Maestro se actualice de forma permanente y en condiciones adecuadas. A partir de entonces, se considera que en los Consejos Técnicos de cada escuela, se inicien los cursos de un programa que en su momento se denominó, emergente.

En 1995, la SEP, estableció el Programa Nacional para la Actualización Permanente de los Maestros de Educación Básica en Servicio (PRONAP), el cual se compone de diversas modalidades: Cursos Nacionales de Actualización y Talleres Generales de Actualización, Cursos y 26 Talleres Estatales, Centros de Maestros y Biblioteca para la actualización del Maestro.

El Programa del Sistema Nacional de Formación Continua y Superación Profesional de Maestros en Servicio, representa la nueva política pública establecida para vincular y articular diversas Instituciones académicas (de Educación Superior, Formadoras de Docentes, Centros de Investigación, Organismos Internacionales y/o de la Sociedad Civil, Instancias Educativas de las dependencias del Gobierno Federal, Autoridades Educativas Estatales y Organismos de Evaluación) con apoyo del Sindicato Nacional de Trabajadores de la Educación (SNTE), con el objetivo de sumar esfuerzos para la profesionalización y actualización de los Maestros de Educación Básica en servicio y garantizar programas de desarrollo profesional articulados, con excelencia académica, pertinencia de contenidos para la docencia y la mejora del logro académico en las aulas y cobertura de las necesidades de formación.

Sus propósitos son:

- Regular, ordenar y articular la profesionalización docente.
- Establecer perfiles en competencias directivas, docentes y de asesoría técnico pedagógica, así como estándares de desempeño docente para la profesionalización de maestros.
- Convocar a diversas instituciones académicas y de la sociedad civil, para construir programas de excelencia, diseñados especialmente para las necesidades de formación docente.

- Tomar en consideración las debilidades disciplinares y didácticas a partir de análisis de los resultados de las pruebas estandarizadas nacionales e internacionales para el diseño de los programas de formación.
- Dimensionar la profesionalización docente, en función de las capacidades y nuevas formas de identidad pedagógico-social.
- Promover acciones de formación vinculadas a los resultados del Concurso Nacional para el Otorgamiento de Plazas Docentes.
- Desarrollar exámenes estandarizados para la evaluación de la formación docente e interpretar sus resultados para la mejora continua.
- Apoyar la certificación de competencias docentes por organismos externos nacionales e internacionales.
- Establecer mecanismos de plena transparencias y rendición de cuentas en el ejercicio de los recursos destinados a la formación continua y superación profesional de los maestros en servicio.

No obstante, debido a que en cada Entidad Federativa existen otras acciones en materia de actualización, hay una gran dispersión de esfuerzos.

Al entenderse la actualización, como una tarea externa al quehacer cotidiano de las escuelas, centrada sólo en generar una oferta de cursos o talleres, los Centros de Maestros, aparecen como estructuras autónomas.

La calidad de los materiales escritos seleccionados, tienen un sesgo demasiado teórico y los cursos nacionales son bien evaluados, pero exigen habilidades de las que carecen muchos Maestros, los cursos estatales se valoran, los talleres, son los

peor evaluados, ya que son los mismos docentes los encargados de organizarlos y dirigirlos, en lo que se refiere a los talleres en línea, casi no se conocen.¹⁶

La oferta de servicios, responde más a opciones preestablecidas, con las que ya se cuenta y se tiene la experiencia de su impartición, en las instancias ya mencionadas; que a una necesidad claramente identificada. La formación continua, se ha entendido como una tarea diferente al quehacer cotidiano de las escuelas, centrada sólo en generar una oferta de cursos o talleres, y no como un apoyo a los colectivos docentes. La oferta se genera sin considerar estudios integrales sobre las necesidades de los usuarios potenciales. Es imperativo fortalecer la formación de los profesionales encargados de ofrecer los programas de formación y actualización, mediante propuestas sistemáticas que les apoyen en la consolidación de sus competencias didácticas a fin de que ofrezcan sus servicios con calidad y pertinencia, ya que existen distintas formas de actuación en las cuales la actividad, debe no sólo realizarse de acuerdo a las metas y objetivos establecidos, sino que también, debe ser supervisada y controlada por los mismos organismos o por organismos externos.

La SEP, a través de la Dirección de Actualización y Centros de Maestros, publica el Catálogo Nacional de Formación Continua y Superación Profesional de Maestros de Educación Básica en Servicio, en el cual se mencionan las siguientes instituciones como proveedoras de la demanda: Consejos Estatales de Formación Continua y Superación Profesional de los Maestros de Educación Básica en Servicio (CSFCSP), Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa (ILCE), Universidad Pedagógica Nacional (UPN) , Centros de Actualización del Magisterio (CAM), Instituto Politécnico Nacional (IPN), Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), Programa Nacional para la actualización permanente (PRONAP), Escuela Normal Superior de México, la propia Administración Federal de Servicios Educativos en el Ciudad de México (AFSEDF), y demás Instituciones Particulares. Esta gama de

¹⁶ P. Latapí. La política educativa del Estado mexicano desde 2002. México, Revista Electrónica de Investigación Educativa 6 (2), 2004. Pág.5. En: <http://redie.uabc.mx/vol6no2/contenido-latapi.htm> (22-11-15)

Instituciones, tiene que apegarse a la duración mínima de cada uno de los niveles de actualización que a continuación se menciona:

- a) Cursos de formación continua (40 horas)
- b) Programas modulares seriados (30-40 horas por módulo)
- b) Diplomados (120 a 180 horas)
- c) Especialidades (200 a 280 horas)
- d) Maestrías (mínimo, 2 años)
- e) Doctorados (mínimo, 3 años)

De igual forma se ofrece actualización en idiomas y en TIC, todo lo anterior, no es privativo para una Delegación Política en particular, en el Ciudad de México, es una gama de ofertas abiertas para toda la entidad.¹⁷

El Programa del Sistema Nacional de Formación Continua y Superación Profesional de Maestros de Educación Básica en Servicio (PSNFCSP) inició superación en el ciclo escolar 2008-2009 y tiene como objetivo general el normar y promover la calidad, pertinencia y relevancia de la oferta nacional y estatal de formación continua y superación profesional destinada al fortalecimiento de las competencias profesionales de las figuras educativas para el mejor desarrollo de sus funciones y la mejora de los aprendizajes de los alumnos. Su antecedente directo es el PRONAP puesto en operación en 1995.

El Programa está a cargo de la Dirección General de Formación Continua de Maestros en Servicio (DGFCMS), y busca ser una respuesta integral y coordinada para la profesionalización de los maestros de educación básica. Para ello:

¹⁷ <http://www.oecd.org/edu/school/43765250.pdf> (20-10-15)

- a. Establece perfiles en competencias directivas, docentes y de asesoría técnico-pedagógica, para orientar los enfoques y contenidos de los programas académicos.
- b. Incorpora los resultados de las pruebas estandarizadas nacionales e internacionales ENLACE, EXCALE, PISA en sus programas de formación.
- c. Convoca a Instituciones de Educación Superior (IES), para construir programas diseñados para la formación docente.
- d. Evalúa propuestas de cursos por parte de las IES y conforma el Catálogo Nacional de Formación Continua.
- e. Establece la normatividad para la conformación de los catálogos estatales de formación continua.
- f. Transfiere recursos presupuestales a las entidades federativas para impulsar acciones de formación continua y superación profesional dirigidos a maestros, directivos y personal de apoyo técnico pedagógico.
- g. Lleva el registro y seguimiento de las acciones de actualización en todo el país. La coordinación de las instancias e instituciones de formación se realiza mediante los Consejos Estatales de Formación Continua y Superación Profesional de los Maestros de Educación Básica en Servicio. Cabe señalar que en 2011 con este esquema se benefició a 844,090 figuras educativas, que incluyen a Maestros, directivos, personal de apoyo técnico-pedagógico e integrantes de los equipos técnicos de actualización en las Entidades Federativas.

Es claro que el Estado Mexicano cuenta con una diversidad alentadora de Cursos y Talleres en los cuales los docentes pueden seguir una línea de actualización profunda y profesional, comprenden la articulación curricular, analizan los programas de estudio y consideran las actividades docentes en favor de la Educación.

CAPÍTULO 3. UBICACIÓN GENERAL DE LA PROBLEMÁTICA

3.1. LA PROBLEMÁTICA EDUCATIVA

Se tiene evidencia que la manera de abordar los contenidos de la Asignatura de Historia es por medio de transcribir los temas a desarrollar a manera de “resumen”, (que la mayoría de las veces no está bien hecho ya que implica una abstracción de las ideas y conceptos) los contenidos del libro al cuaderno. Lo indica que los docentes carezcan de estrategias de enseñanza y aprendizaje para la Asignatura de Historia.

Las consecuencias podrían verse reflejadas en los bajos promedios, en la dificultad de los alumnos para verse motivados por el docente para aprender y en la confusión de contenidos sobre la Asignatura, reflejado en la deficiente construcción de aprendizajes significativos por parte de los alumnos.

La propuesta de intervención tiene como objetivo general el implementar el uso de herramientas tecnológicas en el aula para que los niños y niñas de 5° de Educación Primaria puedan manejar información acerca de la Asignatura de Historia.

3.2. ESTADO DEL ARTE DE LA PROBLEMÁTICA

Se entenderá como Estado del Arte como: *“Un sistema de mensajes válido en la estructuración del discurso Instruccional propio de todo modelo formativo, que se encadena con estudios investigativos anteriores que garantizan la solidez y coherencia de las acciones investigativas”*.¹⁸

¹⁸Nelson, López. Estado del Arte: Evaluación de la Calidad de la Educación en Colombia. Colombia, Ed. Universidad Surcolombiana, 2007. Pág. 9.

Para elaborar el Estado del Arte de la presente Investigación se realizó una búsqueda en Bibliotecas de la Universidad Nacional Autónoma de México y la Universidad Pedagógica Nacional, así como medios electrónicos.

- 1) **SÁNCHEZ**, Francisco. Las TIC como estrategias de aprendizaje en un Preescolar multigrado de Zonas rural. Tesis de Licenciatura en Educación Preescolar. México, Universidad Pedagógica Nacional, 2012.

Este trabajo incorporo las TIC como referente en Educación Básica para reformular ideas y contenidos curriculares, teniendo en cuenta las necesidades y características de cada niño y del grupo en general, así como abordad coincidencias que permitan abordar juegos y actividades innovadoras donde el educando sea el eje crucial del proceso de enseñanza y aprendizaje.

El estudio demostró que sin importar las diferencias e edades en los niveles multigrado en el cual se desarrolló el estudio, para aprender letras, contar, escribir de demás, el uso de las TIC generó en los alumnos aprendizajes significativos, como herramienta innovadora y actual en el aula.

- 2) **CISNEROS**, Alejandro. Propuesta pedagógica: Modelo de Intervención basado en la utilización de las TIC para el desarrollo de habilidades cognitivas en Educación Básica. Tesis de Maestría en Desarrollo Educativo. Universidad Pedagógica Nacional, 2013.

La utilización de las TIC, como herramienta puede favorecer el desarrollo de habilidades cognitivas, porque se utilizan diversos materiales, como el uso de la computadora, aplicaciones (Software), favorece que se construyan redes de aprendizaje entre los actores de un Centro Escolar. Los resultados obtenidos en la investigación demuestran que se encontró un 99% de agrado por parte de los niños con la implementación de las TIC en su aprendizaje y que toca a los docentes encontrar alternativas pertinentes a sus objetivos que establecen en su planeación

pedagógica, rompan con la brecha digital existente entre ellos y sus alumnos, teniendo como consecuencia clases más dinámicas y adecuadas a sus características y necesidades.

- 3) **BAUTISTA, Ana.** Uso de TIC en la Educación Básica. Tesina de Licenciatura en Pedagogía. México, Universidad Pedagógica Nacional, 2012.

La inserción de las TIC en las escuelas es una nueva alternativa pedagógica, que permite articular los contenidos escolares con el contexto donde se encuentran, teniendo como resultado prácticas educativas exitosas y alumnos que al concluir sus estudios, tendrán la posibilidad de insertarse al ámbito laboral con mayores oportunidades. La tesis realiza una pedagogía activa en la que el docente permite al alumno desarrollar mecanismos en los que puedan ir descubriendo los conocimientos y que se sustituya el aprendizaje mecánico de textos, por el planteamiento de problemas reales, dando pie a que los alumnos sean capaces de analizar, crear, autoevaluarse y ser más autónomos, sin olvidar que los recursos tecnológicos no van a sustituir al docente, al contrario son vistas como una herramienta educativa que puede insertarse en propuestas curriculares y hacer una enorme diferencia en cómo se relaciona, cómo aprende e incluso la idea de quienes son y lo que puede lograr, pues son las TIC una oportunidad de cambio, mejora y progreso.

- 4) **DE LA CRUZ, Miriam.** Una aventura en la escuela primaria: “Aprender jugando con las TIC”. Tesis de Licenciatura en Educación. México, Universidad Pedagógica Nacional, 2010.

El marco conceptual que sustento el trabajo es de las teorías de la información, la psicolingüística, la simulación por computadora, la inteligencia artificial, que condujo a nuevas conceptualizaciones acerca de la representación y naturaleza del conocimiento de fenómenos como la memoria, la solución de problemas, el significado y la comprensión y producción del lenguaje. Donde la aproximación

inducida comprende una serie de ayudas internalizadas en el alumno, éste decide cuándo y por qué aplicarlas y constituyen estrategias de aprendizaje que el niño posee y emplea para aprender, recordar y emplea la información y el aprendizaje estratégico e introduciendo las nuevas tecnologías como elementos de trabajo y para la búsqueda de información en la computadora y que el aula se vuelva de mayor interés para los alumnos.

- 5) **ALMAZÁN**, Joel. Las TIC como un recurso para mejorar la ortografía. Tesis de Licenciatura. México, Universidad Pedagógica Nacional, 2012.

Se hizo uso de la computadora para que por medio de diversas actividades en ella desde simples dictados hasta búsqueda de noticias en Internet, para que los niños identificaran sus errores ortográficos y con ayuda del corrector automático y otras herramientas que brindan las computadoras ellos fueran familiarizándose con las reglas ortográficas y mejorar paulatinamente su escritura, con la aplicación de dicha estrategia se obtuvieron resultados favorables, adicional a esto se observó que integración de los alumnos y una participación activa por parte de los padres en el desarrollo de las actividades.

- 6) **RESÉNDIZ**, José. Las TIC como apoyo didáctico: Una propuesta alternativa para la enseñanza aprendizaje de las matemáticas en los niños de cuarto año de Educación Primaria. Tesis de Licenciatura en Educación. México, Universidad Pedagógica Nacional, 2012.

Este trabajo habla de la importancia de la importancia de mostrar a los alumnos clases atractivas, interesantes, participativas, en las que no solo se limite a dar clases en el aula, sino que se busquen otros espacios en los cuales puedan interactuar por equipos con las TIC, para lograr un aprendizaje mayor al utilizar dicha herramienta con los alumnos. Se observa que los alumnos muestran gusto e interés lo que los llevo a un entendimiento y comprensión al realizar las actividades matemáticas. El hecho de usar la computadora para proyectar imágenes, dibujos y

ejercicios diversos ayudo a fomentar un aprendizaje significativo en los niños y se muestran motivados al salir de cotidianidad del aula para enfrentarse a actividades novedosas.

- 7) **SILVA**, Judith. Las TIC una herramienta necesaria para favorecer el aprendizaje de las habilidades digitales en alumnos de 6° año de Educación Primaria. Tesis de Licenciatura en Educación. México, Universidad Pedagógica Nacional, 2012.

El propósito de dicho trabajo consistió en jugar con los alumno a ser microempresarios y a partir de ahí ir fortaleciendo por medio de las computadoras, sus habilidades digitales, principalmente en la Paquetería de Office, pues esta herramienta permite cubrir las necesidades básicas para el uso inicial de las computadoras y posteriormente reforzar sus conocimientos sobre hardware, software e Internet, y así tener competencias para la vida que le permitan desarrollarse eficientemente en un mundo globalizado. Se demostró que las actividades basadas en lo lúdico, tienen una mayor funcionalidad y resultados en el proceso enseñanza aprendizaje debido la interacción profesor-alumno es contante y se lleva a cabo la Zonas de desarrollo próximo propuesto por Vygotsky y de esta manera el alumno va aprendiendo sus conocimientos mediante el andamiaje. Se encontró también una funcionalidad del 74% del uso de las TIC y del Internet al ser un proyecto atractivo, novedoso e innovador.

- 8) **UGARTE**, Edith. Un balance de Enciclomedia. Las TIC en la Enseñanza Básica. Tesis de Posgrado en Ciencias de la Comunicación. México, Universidad Nacional Autónoma de México, 2008.

Este trabajo fue una investigación de campo, llevada a cabo en escuelas primarias públicas, enfocado en indagar el proceso de incorporación y las formas de uso de del programa Enciclomedia en alumnos de 6° de primaria. Dicha tesis afirma según sus resultados Enciclomedia tiene el potencial de producir un aprendizaje significativo,

pero su alcance depende de cómo sea empleado el programa y cuáles elementos y actividades sean incorporadas en la tarea educativa. Concluye además en que se debe preparar a los ciudadanos para enfrentar los retos que la sociedad requiere y se requiere desarrollar destrezas y habilidades ante las Nuevas Tecnologías y brindar apoyo técnico y pedagógico a las instituciones escolares en distintos ámbitos.

- 9) **SAN JUAN**, Rigoberto. Uso de Tecnologías Informáticas en la Enseñanza de las Ciencias, en la Educación Básica. Tesis de Licenciatura en Ingeniería Química. México, Universidad Nacional Autónoma de México, 2005.

Esta Tesis realza el recurso tecnológico como un medio que permite almacenar, procesar y recuperar información. Con el uso integral de los recursos de las TIC, se permitirá potenciar la actividad de aprender. Estas Tecnologías potencian la inteligencia humana y pueden ser aplicadas para potenciar el aprendizaje, significa potenciar la actividad del alumno, la interacción con el docente, con sus padres y la comprensión de los contenidos curriculares desde una concepción que parte del constructivismo. Esta mejora en el proceso de aprendizaje, reside básicamente en que alumno recibe información en todos los canales perceptuales por lo que está en posición de aprender a su ritmo y su tiempo, puede interactuar con la información las veces que sean necesarias, con y sin el coaching del profesor y puede compartir con otros aprendices.

- 10) **JIMÉNEZ**, María Del Carmen. La actualización y capacitación de docentes de Educación Básica en el uso de las Tecnologías de la Información y la comunicación en un Centro de Maestros durante el periodo de verano. Tesis de Licenciatura en Pedagogía. México, Universidad Nacional Autónoma de México, 2013.

Este trabajo menciona que la actualización de los docentes en el uso de las TIC es importante para la Educación en nuestro país ya que se necesitan docentes preparados para afrontar los nuevos retos que día a día se le presentan. Requieren

conocer y saber manejar las TIC ya que éstas les permiten la búsqueda de información, sistematización, organización, reproducción y transmisión de la información de manera veraz, además pueden utilizarlas para diversificar y hacer interactivas y atractivas sus clases, invitando a sus alumnos a conocer, comprender y reflexionar sobre situaciones problemáticas al margen de sus condiciones sociales o económicas y facilitando a los alumnos el acceso a fuentes de conocimiento. Se puntualiza además que la escuela debe y los docentes deben cambiar, ya que porque la sociedad en la que se desenvuelve no es la misma en la que fue creada.

11) **COLL**, César, y C. Monereo. Psicología de la Educación virtual: aprender y enseñar con las tecnologías de la información y la comunicación. Madrid: Morata, 2008.

El uso de las tecnologías se ha vuelto uno de los campos de gran interés dentro del ámbito educativo. Se piensa que la integración de la enseñanza de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), con una buena instrucción en materia de recursos electrónicos puede significar una sociedad competitiva en un mundo donde la ciencia y la tecnología marcan el desarrollo y posiciones de las naciones, por ello el uso de las nuevas tecnologías ha tomado auge en la investigación educativa.

Las tecnologías de uso educativo se han convertido en un soporte fundamental para la instrucción, beneficiando a un universo cada vez más amplio de personas, esta asociación entre computadoras y personas, no sólo genera mejoras de carácter cuantitativo, sino también en el cualitativo, ya que los educandos encuentran en Internet nuevos recursos y posibilidades de enriquecer su proceso de aprendizaje.

- 12) **CEGARRA, José. WebQuest: estrategia constructivista de aprendizaje basada en Internet. Revista de investigación y posgrado vol.23, Núm. 1. Venezuela, Caracas, 2008.**

En la actualidad las TIC no tienen ya nada de “nuevas”, pero se observa una realidad evidente: los docentes continúan reproduciendo modelos pedagógicos tradicionales pero bajo nuevos formatos digitales. El uso de Internet, las diapositivas electrónicas o cualquier otro material educativo computarizado utilizado no dejan de ser tan sólo un esnobismo y en muchos casos, cuando se emplean como recurso instruccional, carecen de una adecuada estrategia de aprendizaje para los estudiantes. En otras palabras, se usan las diapositivas para que el expositor-estudiante lea “sus ideas digitalizadas” y el espectador-estudiante pasivamente las anote o se usa Internet como fuente de consulta pero con actividades para únicamente “copiar y pegar”. Este es, en general, el panorama alrededor de las TIC en la mayoría de las instituciones educativas venezolanas que las posee. La revisión teórica y metodológica de la WebQuest como estrategia constructivista de aprendizaje basada en Internet constituye el propósito de este trabajo. Sin embargo, se presentará un breve análisis sobre las TIC en la escuela -en su sentido amplio- así como una crítica sobre el uso de éstas a fin de contextualizar dicha problemática.

- 13) **DIEZ, Enrique. Modelos socioconstructivistas y colaborativos en el uso de las TIC en la formación inicial del profesorado. Revista de Educación, n. 358, Ministerio de Educación de España, 2012.**

Cada vez más, el escenario de docencia está caracterizado por la yuxtaposición de espacios de aprendizaje que combinan lo presencial con lo virtual. Pero no basta con dotar las aulas de sistemas informáticos para dar respuesta a estos nuevos escenarios y hablar de un mejoramiento de la calidad educativa. Hace falta, sobre todo, repensar la utilización de las TIC desde nuevas perspectivas pedagógicas. Es

crucial el papel del profesorado en este sentido. Las TIC pueden ser utilizadas por el profesorado manteniendo un modelo pedagógico tradicional, o bien pueden ser usadas de forma innovadora para responder a los desafíos de la sociedad actual.

De ahí la importancia crucial del período de formación docente inicial del futuro profesorado en el uso y aplicación de modelos socioconstructivistas y colaborativos de las TIC. Este artículo describe la investigación llevada a cabo sobre la valoración que ha realizado el profesorado en formación, en la Universidad de León, respecto al uso de “WebQuest” y “wikis” como estrategias docentes y de aprendizaje integradas en un entorno de gestor de contenidos como es Moodle, así como los modelos de enseñanza y aprendizaje que conlleva su utilización.

Las conclusiones presentan las repercusiones que esta enseñanza blended-learning supone de cambio e innovación en la formación docente del futuro profesorado.

14) **GOING**, Rosa. El uso de la WebQuest como recurso didáctico innovador en el 2º ciclo de educación infantil.

<http://www.revistareid.net/revista/n7/REID7art4.pdf> Revista Electrónica de Investigación y Docencia, Enero, 2012.

La WebQuest es una herramienta utilizada normalmente en niveles educativos superiores, pero bien estructurada y bien dirigida se puede utilizar desde las primeras etapas educativas. Su valor pedagógico es reconocido por los docentes; ya que permite, al alumnado profundizar en temas de su currículo y, desarrollar competencias que exige la sociedad actual. El objetivo general de este artículo es presentar una investigación en la que se analiza el uso que de la WebQuest se hace en el 2º ciclo de Educación Infantil, como un recurso didáctico, y como complemento a la metodología aplicada en el aula por los docentes u otros agentes sociales intervinientes en el proceso educativo de la Educación Vial.

3.3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Roberto Hernández Sampieri, quien define que el planteamiento del problema como *“el afinar y estructurar más formalmente la idea de investigación”*.¹⁹

De lo anterior se presenta el siguiente planteamiento:

¿Cuál es el recurso didáctico tecnológico que promueve el aprendizaje significativo en alumnos (as) de 5° grado de Educación Primaria, del Centro Educativo “Tenochtitlan”, de la Delegación Coyoacán del DF?

3.4. PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS DE TRABAJO

Se entiende como hipótesis:

“La hipótesis es una conjetura o proposición sujeta a comprobación o proposición enunciada para responder tentativamente a un problema. Que apoyada en un conjunto de conocimientos establece una relación entre dos o más variables para explicar y predecir los fenómenos de interés”.²⁰

La hipótesis para este trabajo de investigación se definió de la siguiente manera:

- **Un recurso didáctico tecnológico que promueve el aprendizaje significativo de los alumnos de 5° Grado, de Educación Primaria, del Centro Educativo “Tenochtitlan”, de la Delegación Coyoacán, de la Ciudad de México es el uso de la WebQuest.**

¹⁹ Roberto Hernández Sampieri. *Metodología de la investigación*. 4ta ed, México, MacGraw-Hill, 2006. Pág. 17.

²⁰ Rosendo García. *Metodología de la Investigación*. Ciencias Sociales. México, Ed. Trillas, 2014. Pág. 34

3.5. IDENTIFICACIÓN DE LAS VARIABLES DE LA HIPOTESIS DE TRABAJO

3.5.1. CONCEPTO Y DEFINICIÓN DE VARIABLES EN INVESTIGACIÓN

*“Se entiende como variable a las características, propiedades o atributos cualitativos o cuantitativos que presentan los sujetos de investigación, se clasifican en independientes, dependientes e intercurrentes”.*²¹

3.5.2. LA VARIABLE INDEPENDIENTE DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

*“La variable independiente es el elemento que pretende explicar el fenómeno o causa que origina el resultado (variable dependiente)”.*²²

La variable independiente para este trabajo es la siguiente:

El uso de la WebQuest, un recurso didáctico tecnológico.

3.5.3. LA (LAS) VARIABLE (ES) DEPENDIENTE (S) DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

*“La variable dependiente es el elemento expresado en el fenómeno y que es el resultado causado por la variable independiente”.*²³

²¹ Ibid. Pág. 43

²² Idem

²³ Idem

VARIABLE DEPENDIENTE: promover el aprendizaje significativo en alumnos de 5º grado de Educación Primaria, del Centro Educativo “Tenochtitlan”, de la Delegación Coyoacán, de la Ciudad de México.

3.6. LOS OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Para Hernández Sampieri, los objetivos señalan: *“se aspira en la investigación y deben expresarse con claridad, pues son las guías del estudio. Son las guías del estudio y hay que tenerlos presentes durante todo su desarrollo. Evidentemente, los objetivos que se especifiquen requieren ser congruentes entre sí”*.²⁴

3.6.1. EL OBJETIVO GENERAL DE LA INVESTIGACIÓN

Fundamentar a través de una Investigación de corte Descriptivo, tipo Encuesta, la aplicación del recurso tecnológico WebQuest para promover la construcción y aplicación de conocimiento, en alumnos de 5º de Educación Primaria, del Centro Educativo “Tenochtitlan”, de la Delegación Coyoacán de la Ciudad de México, basado en el aprendizaje significativo.

3.6.2. LOS OBJETIVOS PARTICULARES DE LA INVESTIGACIÓN

- **Estructurar el Proyecto de Investigación a desarrollar**
- **Describir el ámbito de la problemática a analizar**
- **Establecer el Marco de Actualización y Capacitación Magisterial en el contexto de la problemática**

²⁴ Roberto Hernández Sampieri. Metodología de la Investigación. 5a Ed. México, Mac Graw Hill. 2010. Pág.36.

- **Examinar el Estado del Arte de la Investigación**
- **Instituir el Marco Teórico de la Investigación Descriptiva**
- **Determinar los aspectos teórico-metodológicos de la Investigación Descriptiva**
- **Elaborar el Diagnóstico de la Investigación**
- **Esbozar, proyectar y divulgar una Propuesta de Solución al problema planteado**

CAPÍTULO 4. EL MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. LA GLOBALIZACIÓN

4.1.1. ¿Qué es la Globalización?

La globalización ha sido y seguirá siendo uno de los debates más apasionados, ha sido tema de innumerables libros y causa de grandes manifestaciones en Europa y América del Norte. Los críticos han planteado que el proceso ha propiciado la explotación de los habitantes de los países en desarrollo, ha ocasionado grandes alteraciones en su forma de vida y en cambio ha aportado pocos beneficios, mientras los defensores apuntan a la considerable reducción de la pobreza alcanzada en países que han optado por integrarse a la economía mundial, como China, Vietnam, India y Uganda.

Asombrosamente, tratándose de un término de uso tan extendido como la globalización, al parecer no existe una definición exacta y ampliamente aceptada. De hecho, la variedad de significados que se le atribuye parece ir en aumento, en lugar de disminuir con el paso del tiempo, adquiriendo connotaciones culturales, políticas y de otros tipos además de la económica. Sin embargo, el significado más común o medular de globalización económica, se relaciona con el hecho de que en los últimos años una parte de la actividad económica del mundo que aumenta en forma vertiginosa parece estar teniendo lugar entre personas que viven en países diferentes (en lugar de en el mismo país).²⁵

En este tenor, la Organización de las Naciones Unidas (ONU) conciben la globalización como un fenómeno inevitable en la historia humana que ha acercado

²⁵ <http://www.bancomundial.org/temas/globalizacion/cuestiones1.htm> (11-04-16)

el mundo a través del intercambio de bienes y productos, información, conocimientos y cultura.

En las últimas décadas, esta integración mundial ha cobrado velocidad de forma espectacular debido a los avances sin precedentes en la tecnología, las comunicaciones, la ciencia, el transporte y la industria.

Si bien la globalización es a la vez un catalizador y una consecuencia del progreso humano, es también un proceso caótico que requiere ajustes y plantea desafíos y problemas importantes.

La globalización ha desencadenado uno de los debates más intensos de la última década. Cuando la gente critica los efectos de la globalización, suele referirse a la integración económica. La integración económica se produce cuando los países reducen los obstáculos, como los aranceles de importación, y abren su economía a la inversión y al comercio con el resto del mundo. Los detractores se quejan de que las disparidades que se producen en el Sistema Comercial Mundial de hoy perjudican a los países en desarrollo.

Los defensores de la globalización señalan que los países como China, Viet Nam, la India y Uganda que se han abierto a la economía mundial han reducido notablemente la pobreza. Los críticos sostienen que el proceso ha significado la explotación de gente en los países en desarrollo, producido perturbaciones masivas y aportado pocos beneficios. Para que todos los países puedan beneficiarse de la globalización, la comunidad internacional debe seguir esforzándose por reducir las distorsiones en el comercio internacional (disminuyendo las subvenciones a la agricultura y los obstáculos comerciales) que favorecen a los países desarrollados y por crear un sistema más justo.²⁶

²⁶ <http://www.un.org/es/aboutun/booklet/globalization.shtml> (11-04-16)

4.2. Aldea global

Se refiere a la idea de que, debido a la velocidad de las comunicaciones, toda la sociedad humana comenzaría a transformarse y su estilo de vida se volvería similar al de una aldea. Debido al progreso tecnológico, todos los habitantes del planeta empezarían a conocerse unos a otros y a comunicarse de manera instantánea y directa.

La aldea global es un fenómeno de interrelación de los habitantes del planeta, por la cual, la población mundial forma una sola comunidad. Todas las novedades, incluidos los valores, las ideas y los adelantos científicos y culturales, trascienden las fronteras a través de los medios de comunicación, los libros, la música y el cine. El turismo intercontinental está en auge y el inglés se convirtió en un idioma casi universal.

Durante el final de los años 60 y principios de los 70, Marshall McLuhan acuñó el término “Aldea Global” para describir la interconexión humana a escala global generada por los medios electrónicos de comunicación.

El principio que impera en este concepto es el de un mundo interrelacionado, con estrechez de vínculos económicos, políticos y sociales, producto de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTIC), particularmente Internet, como reductoras de las distancias y de las incomprendiones entre las personas y como promotoras de la emergencia de una conciencia global a escala planetaria, al menos en la teoría. Esta profunda interrelación entre todas las regiones del mundo originaría una poderosa red de dependencias mutuas y, de ese modo, se promovería tanto la solidaridad como la lucha por los mismos ideales, al nivel, por ejemplo, de la ecología y la economía, en pos del desarrollo sustentable de la Tierra, superficie y hábitat de esta Aldea Global.

El pensamiento de McLuhan acerca de la llamada Aldea Global no puede separarse de su concepción acerca de cómo la presencia y ante todo la utilización de los medios de comunicación tienen efectos sobre la forma en que los hombres se relacionan entre sí y con la manera en que conciben el mundo.

En el centro de esta apreciación de cómo la estructura de relaciones cotidianas está determinada por los medios de comunicación, McLuhan definió el "principio de determinación tecnológica de la percepción", según el cual, el avance de la tecnología transforma, irremediablemente, la manera de pensar al mundo.

McLuhan sabía que sólo desde el medio podía operarse una reflexión que tuviera consecuencias reales dentro de la percepción que de los medios se tenía. El medio, tanto entonces como ahora, es la "Era de las Masas", la herramienta de una sociedad total: un mundo cuyos rasgos se concebían en una matriz de tecnología pura.

Se trata de un concepto filosófico y utópico más que real, se dice que el mundo está lejos de vivir en una "Aldea" y mucho menos global: el concepto de aproximación de las personas en una aldea, en la cual todos se conocen y participan en la vida y en las decisiones comunitarias no se correlaciona con la sociedad contemporánea. Adicionalmente, partiendo de la idea de que el mundo está, de hecho interconectado, no deja de ser verdad que en esta aldea, de nombre tan utópico y optimista, muchos son excluidos.

La Aldea Global no es la sociedad de la globalización como afirman algunos de los apologistas del McLuhan visionario, no es un "nuevo" orden mundial de mercado, democracia y "nuevas" tecnologías. La Aldea Global es un territorio ordenado por nuestros sentidos, un producto cognitivo tecnológicamente determinado que bajo la

forma de espacio virtual transitamos de manera cotidiana y donde la globalización es un tópico más de conversación.²⁷

4.2.1. México y la Globalización²⁸

La globalización es un proceso económico, tecnológico, social y cultural a gran escala, que consiste en la creciente comunicación e interdependencia entre los distintos países del mundo unificando su mercado, sociedades y culturas, a través de una serie de transformaciones sociales, económicas y políticas que les dan un carácter global.

El término globalización encapsula una realidad generalmente presentada como incontenible e ingobernable en la que personas de un país o países, de manera individual y/o por medio de algún tipo de intermediario o intermediarios, interactúan, cada vez en mayores proporciones, con personas de otros países.

México ha sido partícipe, y muchas veces pionero, en los procesos de globalización en el mundo. Fue el país más importante del proceso globalizador del Imperio Español que empezó en 1492, y el más importante en declarar su Independencia del mismo Imperio en 1810. Con su Revolución de 1910, fue también antecesor de la Revolución Rusa de 1917.

Durante el periodo posterior a la Segunda Guerra Mundial, México participó plenamente en el movimiento globalizador representado por la fundación del Banco Mundial y del Fondo Monetario Internacional en 1945.

²⁷ <http://www.fergut.com/wordpress/tecnologias-de-la-comunicacion-y-sociedad/testing/> (11- 11-15)

²⁸ <http://www.promexico.gob.mx/negocios-internacionales/aprovechamiento-de-la-globalizacion-en-mexico.html> (12-04-16)

Cuando el ritmo mundial de la globalización se aceleró con las políticas de Thatcher y Reagan en los 80, México empezó a aplicar políticas de liberalización, desregulación, internacionalización y privatización en los negocios.

Los pasos más importantes en la incursión de México en la globalización fueron: El ingreso al GATT (ahora la Organización Mundial del Comercio-OMC) en 1986. La apertura hacia el capital extranjero representado por el establecimiento del Fondo NAFIN en 1989 y su oferta pública posterior en la Bolsa de Nueva York (New York Stock Exchange-NYSE) en 1991. La privatización de los bancos entre 1991 y 1992. El proceso de globalización se fortaleció con la implantación del Tratado de Libre Comercio (TLC) en 1994, y el ingreso a la Organización para la Cooperación y el Desarrollos Económicos (OCDE) en el mismo año.

Así como estos datos, también se puede mencionar algunos no positivos para el país, como la manera de ver la crisis económica que sufrió México en 1994, que fue consecuencia de la globalización. A pesar de esta crisis, por el tamaño y nivel de desarrollo de sus mercados nacionales de capital y dinero, por la amplia disponibilidad de instrumentos de inversión y financiamiento ligados a México en los mercados internacionales, por la penetración de instituciones financieras extranjeras en su sistema financiero, y las exportaciones de una gran cantidad de productos incluyendo metales preciosos, México se puede considerar como uno de los mercados emergentes más globalizados. México seguirá colocándose entre los mercados emergentes más importantes por su tamaño y sofisticación de su sistema financiero.

El poder adquisitivo de las empresas juega un papel esencial en la toma decisiones, el conocer de antemano la demografía, el sistema político y gubernamental del país anfitrión dependerá del éxito o fracaso de su empresa. Los estudios o análisis de viabilidad son de suma importancia así como las alianzas estratégicas con diferentes países aprovechando la globalización, son una buena opción para derrumbar muchas barreras de entrada, además de que el conocimiento del mismo le otorgara

una ventaja competitiva, motivo que refrenda la importancia de desarrollar las habilidades necesarias en el estudiantado mexicano.

4.3. EL CONTEXTO MUNDIAL DE LA EDUCACIÓN

Según datos del Banco Mundial la Educación es un factor poderoso que impulsa el desarrollo, además de ser uno de los instrumentos más eficaces para reducir la pobreza y mejorar la salud, la igualdad de género, la paz y la estabilidad. Se han registrado avances notables durante la última década, sin embargo cifras del 2013 contabilizaban que hay 58 millones de niños fuera del sistema escolar y 250 millones no saben leer ni escribir aunque muchos han asistido a la escuela.²⁹

La Educación ofrece grandes y consistentes ventajas en términos de los ingresos y contrarresta el aumento de la desigualdad, pero este potencial a menudo no se aprovecha debido a niveles de aprendizaje alarmantemente bajos. Entregar a todos los niños y niñas una Educación de calidad que les ayude a adquirir habilidades necesarias en el mundo del trabajo es fundamental para terminar con la pobreza.

Si bien el factor económico es fundamental para el desarrollo de una Educación con grandes alcances o por lo menos alcances significativos, también es primordial el aspecto social, como lo es la igualdad y de acuerdo al Tercer Estudio Regional Comparativo y Explicativo (TERCE) coordinado por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura (UNESCO), existen inequidades educativas significativas por género que impactan los logros de aprendizajes por áreas de estudio: los estudiantes varones tienen ventajas significativas en Matemáticas y las estudiantes en Lectura y Escritura.

Así se indicó durante el evento “Promoviendo la equidad e igualdad de género en la Educación 2030”, en el que participaron la SubSecretaría de Educación Parvularia

²⁹ <http://www.bancomundial.org/es/topic/education/overview> (12-04-16)

del Ministerio de Educación de Chile, María Isabel Pérez; la Ministra de Educación y Cultura de Paraguay, Marta Lafuente y especialistas de la Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe (OREALC/UNESCO Santiago), además de otros 150 participantes.³⁰

Para la UNESCO, el tema del género es considerado prioridad en la planificación de la Educación, desde las infraestructuras hasta el desarrollo de materiales o los procesos pedagógicos, pues la participación total y equitativa de las mujeres es vital para asegurar un futuro sostenible.

Enfatiza además que la Educación es uno de los objetivos centrales para el desarrollo sustentable de las sociedades civiles, los gobiernos y las organizaciones. La Educación es un bien común y público y el derecho a ella es potenciador del goce de los demás derechos. La equidad de género es parte de este esfuerzo y se deben revisar las políticas educativas en éste ámbito, asimismo es indispensable revisar el contenido del currículum y los materiales educativos, de forma que retraten de manera equitativa a hombres y mujeres en actividades de distinta índole, como por ejemplo en actividades científicas, en el cuidado de niños pequeños y en tareas domésticas, entre otras situaciones cotidianas.

Por otro lado en México, la realidad de fuertes disparidades y exclusión social se ven reflejadas todavía en niveles desiguales de cobertura en Educación Primaria, con brechas importantes en el nivel Preescolar y fundamentalmente en la Secundaria y en la Media Superior, donde una proporción significativa de los sectores pobres o más vulnerables no accede y muchos de los que ingresan no pueden concluir. Asimismo, existe desigualdad en la oferta del servicio que se brinda en las diferentes Entidades Federativas, en Zonas Rurales y Urbanas, así como en Escuelas

³⁰ http://www.unesco.org/new/es/santiago/press-room/single-new/news/unesco_desigualdad_de_genero_en_la_educacion_es_uno_de_los_grandes_retos_en_la_region/#.Vw1xMdThDMx (12-04-16)

Privadas, Públicas y al interior de estas últimas: Escuelas Generales, Indígenas, Educación Comunitaria y Educación para Migrantes.

El reto de lograr una Educación Inclusiva y de Calidad supone también la consideración de aquellos factores que tienen que ver con la creación de un clima de tolerancia y respeto en el ámbito escolar; el combate a todo tipo de discriminación, el establecimiento de canales de participación, sobre todo para los adolescentes, así como de mecanismos efectivos de participación de los niños, niñas y adolescentes en las cuestiones escolares que les afectan. Este reto se relaciona directamente con la construcción de una articulación más fluida entre todos los actores de la comunidad educativa, particularmente acercando a los Padres de Familia a la escuela en un necesario proceso de fortalecimiento democrático de la Educación.³¹

4.4. LAS COMPETENCIAS EN EL ÁMBITO MUNDIAL

Sonia Lavín en 1990, hace mención a las competencias y las define como un conjunto de habilidades, destrezas, conocimientos, actitudes y valores que califican a un ser humano para desenvolverse en los distintos dominios que determinan su vida.

Lavín, señala que la competencia implica “una capacidad de desempeño real” que se logra en tres ámbitos: “saber hacer”, “saber decir” y “saber actuar”.

Estas competencias están formadas por los siguientes factores:

- Conocimientos y conceptos: implican la representación interna acerca de la realidad.
- Intuiciones y percepciones: son las formas empíricas de explicarse el mundo.
- Saberes y creencias: simbolizan construcciones sociales que se relacionan con diversas culturas.

³¹ <http://www.unicef.org/mexico/spanish/educacion.html> (12-04-16)

- Habilidades y destrezas: se refieren a saber hacer, a la ejecución práctica y al perfeccionamiento de la misma.
- Estrategias y procedimientos: integran los pasos y secuencias para resolver los problemas.
- Actitudes y valores: denotan la disposición de ánimo ante personas y circunstancias por que las consideramos importantes.³²

Los conceptos anteriores dan pie a que en distintos países se ha buscado la manera de implementar en los curriculums competencias para la vida como lo es el Proyecto Tuning Europeo, el cual se orienta hacia competencias genéricas y específicas a cada área temática de los graduados de primero y segundo ciclo. Aún más, el proyecto tiene un impacto directo en el reconocimiento académico, garantía y control de calidad, compatibilidad de los programas de estudio a nivel europeo, aprendizaje a distancia y aprendizaje permanente.

4.5. EL PROYECTO TUNING EUROPEO

El Proyecto Tuning, como se le conoce actualmente, tuvo sus comienzos y empezó a desarrollarse dentro del amplio contexto de reflexión sobre Educación Superior que se ha impuesto como consecuencia del acelerado ritmo de cambio de la sociedad.

El Proyecto está especialmente en el proceso de La SorbonaBolonia-Praga-Berlín, a través del cual los políticos aspiran a crear un área de Educación Superior integrada en Europa en el trasfondo de un área económica europea. La necesidad de compatibilidad, comparabilidad y competitividad de la Educación Superior en Europa ha Surgido de las necesidades de los estudiantes, cuya creciente movilidad requiere información fiable y objetiva sobre la oferta de programas educativos.

³²Teresa Garduño. Una Educación basada en competencias. México, SM, 2008. Pág. 36.

Además de esto, los empleadores dentro y fuera de Europa exigirán información confiable sobre lo que significan en la práctica una capacitación o un título determinado. Un área social y económica europea tiene que ir paralela a un área de Educación Superior.³³

Una de las razones fundamentales para la creación del Proyecto Tuning fue la necesidad de implementar a nivel de las instituciones universitarias el proceso que siguió a la Declaración de Bolonia de 1999, utilizando las experiencias acumuladas en los programas ERASMUS y SOCRATES desde 1987.

A este respecto, reviste especial importancia el Sistema Europeo de Transferencia y Acumulación de Créditos (ECTS). Como ya se mencionó el proyecto, se orienta hacia competencias genéricas y específicas a cada área temática de los graduados de primero y segundo ciclo. Aún más, el proyecto tiene un impacto directo en el reconocimiento académico, garantía y control de calidad, compatibilidad de los programas de estudio a nivel europeo, aprendizaje a distancia y aprendizaje permanente.

En otras palabras, Tuning aborda todos los temas mencionados en el Comunicado de Praga (Prague Communiqué) de Junio del 2001 y los enlaza como partes de un todo unificado. Se espera que a mediano y largo plazo los resultados del Proyecto tengan su impacto en la mayoría y de ser posible en todos, las instituciones y Programas de Educación Superior Europeas en general y en las estructuras y programas educativos en particular.

³³ <https://planeacioncurricularpmi.wordpress.com/2016/12/04/competencias-proyecto-tuning-europa-tuning-america-latina/> (22-03-17)

Fruto de los objetivos de la Declaración de Bolonia algunas instituciones de Educación Superior decidieron sumarse al reto y desarrollar, de manera conjunta, algunas actividades. De la mano de las Universidades de Deusto (España) y Groningen (Holanda), en el verano de 2000 Surgió un proyecto piloto denominado Proyecto "*Tuning - Sintonizar las estructuras educativas de Europa*".

El término *Tuning* (afinar, en términos musicales) pretendía transmitir la idea de que las universidades no tratan de armonizar sus programas de titulación, ni algún tipo de planes de estudios europeos unificados, obligatorios o definitivos, sino simplemente fijar puntos de referencia, convergencia y comprensión mutua.

El Proyecto aborda varias de las líneas de acción señaladas en Bolonia y, en particular, la adopción de un sistema de titulaciones fácilmente reconocibles y comparables, la adopción de un sistema basado en dos ciclos y el establecimiento de un sistema de créditos.

Su principal objetivo es determinar los puntos de referencia para el establecimiento, a escala europea, de las competencias genéricas y específicas para cada disciplina, en una serie de campos temáticos: Matemáticas, Geología, Empresariales, Enfermería, Estudios Europeos, Historia, Ciencias de la Educación, Física y Química.

El Proyecto, que se apoya en anteriores experiencias de cooperación realizadas en el marco de los Proyectos de redes temáticas de SÓCRATES-ERASMUS y de los proyectos piloto ECTS, aborda varias de las líneas de acción señaladas en Bolonia y, en particular, la adopción de un sistema de titulaciones fácilmente reconocibles y comparables, la adopción de un sistema basado en dos ciclos y el establecimiento de un sistema de créditos.

Su principal objetivo es determinar los puntos de referencia para el establecimiento, a escala Europea, de las competencias genéricas y específicas para cada disciplina, en una serie de campos temáticos: Matemáticas, Geología, Empresariales, Enfermería, Estudios Europeos, Historia, Ciencias de la Educación, Física y Química.

Uno de sus elementos más característicos es la aplicación de una particular metodología de trabajo, que cuenta con cuatro grandes ejes de actuación, que cuentan con la colaboración de varios equipos de expertos:

1) Competencias genéricas

2) Competencias disciplinarias específicas

3) El papel del sistema ECTS como sistema de acumulación y

4) la función del aprendizaje, la docencia, la evaluación y el rendimiento en relación con el aseguramiento y la evaluación de la calidad.³⁴

4.6. EL PROYECTO TUNING LATINOAMERICANO Y LAS 27 COMPETENCIAS

El Proyecto Tuning-América Latina es una iniciativa en el 2004 de las Universidades para las Universidades. Se buscó iniciar un diálogo para intercambiar información y para mejorar la colaboración entre las instituciones de Educación Superior, favoreciendo el desarrollo de la calidad, de la efectividad y de la transparencia.

Con el trabajo de las 62 instituciones de Educación Superior de los 18 países latinoamericanos participantes se esperaba que, en los dos próximos años, se identifiquen puntos de referencia común en diferentes áreas del conocimiento. Estos puntos identificados son necesarios para tender los puentes destinados al reconocimiento de las titulaciones en la región y con otras regiones del planeta.

³⁴ <http://eees.universia.es/europa/> (14-04-16)

Tuning puso en el centro de la escena la importancia de las competencias para los procesos de modernización y reforma curricular. Los acuerdos alcanzados a nivel de las áreas del conocimiento sobre el conjunto de competencias específicas han sido retomados por las universidades en los años posteriores más allá del ámbito del Proyecto para iniciar procesos de reforma en las instituciones.

Actualmente, la mayor parte de las Universidades participantes en la fase anterior se encuentran modificando sus planes de estudio y se enfrentan al desafío de tomar esas competencias acordadas como puntos de referencia para el diseño de los planes de estudio y la construcción de los perfiles de egreso. Este punto todavía pendiente requiere de un proceso de construcción conjunta que permita la implementación de una titulación completamente concebida en torno al eje de las competencias. Un proceso que será unido al aprendizaje en la identificación y formulación de los resultados de aprendizaje a nivel de unidades y programas. La tarea de sensibilización sobre la importancia de un cambio de paradigma de una formación basada en los conocimientos a otra basada en competencias se ha logrado. Las instituciones han avanzado en ese sentido a partir de debates internos y propuestas de reforma. Ahora es necesario cerrar el proceso, luego de un importante período de maduración y asentamiento de estas cuestiones al interior de las universidades, llevando los acuerdos más lejos y elaborando perfiles completos de las diferentes titulaciones en torno a competencias.³⁵

Como se planteó anteriormente el Proyecto Tuning, es una más de las iniciativas en favor de la actualización de la Educación ya que centra su propuesta en resultados del aprendizaje, es decir, al igual que el presente trabajo que busca significar el conjunto de competencias que incluye conocimientos, comprensión y habilidades que se espera que el estudiante domine, comprenda y demuestre después de completar un proceso de aprendizaje.

³⁵ <http://www.tuningal.org/es/proyecto-tuning/antecedentes> (14-04-16)

4.7. EL INFORME APRENDER A SER (Edgar Faure)

La Comisión trabajó de febrero 1971 a mayo 1972 con la colaboración del personal de UNESCO. Realizaron visitas a países y organizaciones internacionales y, regionales; encargaron a diversos especialistas la elaboración de documentos sobre temas particulares; entre los especialistas se encuentran Piaget, Myrdal, Freire, Goodman, Illich.

En el otoño de 1972, se presentó este Informe ante los representantes de los 130 miembros de la UNESCO en su Conferencia General, tomándose la resolución de recomendar seguir los lineamientos de dicho Informe a los países miembros, a la UNESCO y a otros organismos internacionales.

El Informe está integrado por tres partes, en la primera se hace una revisión de lo que ha sido y es actualmente la Educación, se analizan las demandas y posibilidades de solución y se establece un cierto marco de referencia dentro del cual se prevé la Educación que se desarrollará.

En la segunda parte, después de hacer una descripción crítica de algunos de los problemas más graves frente a los cuales se encuentra la educación, se plantean los desarrollos científicos y técnicos que afectan directamente y deberán orientar en el futuro la Educación. Finaliza esta segunda parte fijando las características teóricas sobre las cuales debe fundamentarse cualquier acción educativa.

Se termina el Informe con una tercera parte, que incluye un Capítulo sobre los aspectos teóricos relacionados con las estrategias educativas a seguir; en otro capítulo se enumera una larga lista de alternativas concretas, sobre todo de innovaciones educativas; el último capítulo hace referencia a la necesidad de la solidaridad internacional, centrandó ésta de manera primordial en la cooperación económica.

La comunidad internacional se manifestará a través de la cooperación e intercambio de experiencias como por ejemplo propiciando la movilidad de enseñados y enseñantes, la equivalencia de los diplomas, intercambio de expertos, formación en el extranjero.

La Comisión es realista al concretar dicha cooperación en las formas de ayuda y asistencia económica. Proponen, principalmente, la integración de un Programa Internacional que tendría por finalidad única el aportar una ayuda científica, técnica y financiera a los estados que desearan lanzarse por caminos educativos nuevos y modernizar la educación, pero que carecen de recursos y mecanismos necesarios para elaborar metódicamente estrategias de innovación, sondear sus alternativas y emprender su puesta en práctica.

En relación con la creencia en la democracia, se plantean claramente algunos de los temas mediante los cuales la Educación ha propiciado su desarrollo:

- Los progresos de la Educación acompañan a los de la Economía y, en consecuencia, a la evolución de las técnicas de producción, sin que sea siempre fácil distinguir las casualidades respectivas en la complejidad de las interacciones.
- A menudo las enseñanzas más retrógradas han nutrido en su seno a las élites más revolucionarias.
- Las clases dirigentes de las sociedades industriales, al generalizar la instrucción primaria a fin de obtener una mano de obra calificada, han ayudado a la toma de conciencia de la clase obrera, llevándola así a expresarse, bien en la organización sindical y las políticas reformistas, bien en la lucha revolucionaria.

A lo largo de todo el Informe permanece la idea del desarrollo completo del hombre, ante este hecho se propone la Educación permanente y la ciudad educativa, dicha Educación debería combinar la teoría, la técnica y la práctica, el trabajo intelectual y el trabajo manual. Para lograr lo anterior, sugieren la utilización de dos grandes

sistemas de innovación: los medios masivos de comunicación y la cibernética, mismos que éste presente trabajo de investigación busca promover en la Educación de los alumnos.

En general, la posición del Informe es mejorar la situación actual, tratando de hacer más eficientes las estructuras existentes, aunque teóricamente esta posición es objetable, prácticamente es útil y sería deseable que muchos gobiernos se decidieran a seguirla.

Se concluye afirmando que el porvenir pertenece a quien sepa reunir, en la Educación, las fuerzas de la crítica, de la participación democrática y de la imaginación, con los poderes de la organización operacional, científica y racional, a fin de, utilizar los recursos latentes y las energías potenciales que residen en las capas profundas de los pueblos.³⁶

4.8. DECLARACIÓN MUNDIAL DE EDUCACIÓN PARA TODOS (JOMTIEM 1990)

La Declaración Mundial sobre Educación para Todos y el Marco de Acción para Satisfacer las Necesidades Básicas de Aprendizaje, aprobados por la Conferencia Mundial sobre Educación para Todos (Jomtien, Tailandia, marzo de 1990), han demostrado ser una guía útil para los gobiernos, las organizaciones internacionales, los educadores y los profesionales del desarrollo cuando se trata de elaborar y de poner en práctica políticas y estrategias destinadas a perfeccionar los servicios de Educación Básica.

La Conferencia de Jomtien representó sin duda un hito importante en el diálogo internacional sobre el lugar que ocupa la Educación en la política de desarrollo humano. El consenso en ella alcanzado ha dado renovado impulso a la campaña

³⁶ <http://publicaciones.anuies.mx/acervo/revsup/res007/art21.htm> (14-04-16)

mundial dirigida a proporcionar una enseñanza primaria universal y a erradicar el analfabetismo de los adultos. Además, ha suscitado esfuerzos con vistas a mejorar la calidad de la Educación Básica y a dar con los medios más eficaces y baratos para satisfacer las necesidades básicas de aprendizaje de diversos grupos desasistidos.

Y es la UNESCO la encargada, desde entonces, de la tarea en nombre del Foro Consultivo Internacional sobre Educación para Todos, mecanismo mundial establecido para promover y controlar los progresos en relación con los objetivos de Jomtien.

La Conferencia reunió en Jomtien a 1.500 participantes. Los Delegados de 155 Estados, sobre todo autoridades Nacionales y especialistas de la Educación y de otros sectores importantes, además de los funcionarios y especialistas que participaron en calidad de representantes de 20 organismos Inter-gubernamentales y de 150 organizaciones no gubernamentales, examinaron en 48 mesas redondas y en sesión plenaria los principales aspectos de la Educación para Todos.

De lo ya mencionado, la Conferencia reconoció la necesidad de ofrecer a las generaciones presentes y venideras una visión ampliada de la Educación Básica y un renovado compromiso en favor de ella, para hacer frente a la amplitud y a la complejidad del desafío.

4.9. INFORME A LA UNESCO DE LA COMISIÓN INTERNACIONAL SOBRE LA EDUCACIÓN PARA EL SIGLO XXI PRESIDIDA POR JACQUES DELORS³⁷

Frente a los numerosos desafíos del porvenir, la Educación constituye un instrumento indispensable para que la humanidad pueda progresar hacia los ideales de paz, libertad y justicia social. La Comisión presidida por J. Delors afirmó su convicción respecto a la función esencial de la Educación en el desarrollo continuo de la persona y las sociedades, no como un remedio milagroso de un mundo que ha llegado a la realización de todos estos ideales, sino como una vía al servicio de un desarrollo humano más armonioso, más genuino, para hacer retroceder la pobreza, la exclusión, las incomprensiones, las opresiones, las guerras, etc.

La función central de la UNESCO, es la idea de la esperanza de un mundo mejor, capaz de respetar los derechos del hombre y la mujer, practicar el entendimiento mutuo y hacer del progreso del conocimiento un instrumento de promoción del género humano y de no discriminación.

La Educación durante toda la vida se presenta como una de las llaves de acceso al Siglo XXI. Esta noción va más allá de la distinción tradicional entre Educación Básica y Educación Permanente, y responde al reto de un mundo que cambia rápidamente. Pero esta afirmación no es nueva, puesto que en anteriores informes sobre Educación ya se destacaba la necesidad de volver a la escuela para poder afrontar las novedades que Surgen en la vida privada y en la vida profesional.

Esta necesidad persiste, incluso se ha acentuado, y la única forma de satisfacerla es que todos aprendamos a aprender. Así como extender la cooperación internacional en la aldea planetaria, en los ámbitos políticos y económicos y se observó que, cada

³⁷ Ibid. Pág. 45

vez más frecuente, se adoptan medidas en el plano internacional para intentar hallar soluciones satisfactorias a problemas que tienen una dimensión mundial, aunque sólo sea debido a ese fenómeno de interdependencia, tantas veces destacado.

En ese contexto, la Comisión formuló las siguientes recomendaciones:

- Desarrollar una política extremadamente dinámica en favor de la Educación de las niñas y las mujeres, conforme a la Conferencia de Beijing (septiembre de 1995).
- Utilizar un porcentaje mínimo de la ayuda para el desarrollo (una cuarta parte del total) para financiar la Educación, este cambio en favor de la Educación debería también producirse en el nivel de las instituciones financieras internacionales y, en primer lugar, en el Banco Mundial (BM), que desempeña ya una función importante.
- Desarrollar mecanismos de “trueque de deuda por Educación” con objeto de compensar los efectos negativos que tienen las políticas de ajuste y la reducción de los déficit internos y externos sobre los gastos públicos de Educación.
- Difundir las nuevas tecnologías llamadas de la Sociedad de la Información en favor de todos los países, a fin de evitar una agudización aún mayor de las diferencias entre países ricos y pobres.
- Movilizar el enorme potencial que ofrecen las organizaciones no gubernamentales y, por consiguiente, las iniciativas de base, que podrían prestar un valioso apoyo a las actividades de cooperación internacional.

Estas propuestas deberían desarrollarse en un marco asociativo y no de asistencia y es la experiencia la que, después de tantos fracasos y derroches, inducen a ello. La Comisión desea que los Estados Miembros de la UNESCO doten a la Organización de los recursos necesarios para animar el espíritu y las actividades de asociación propuestas en el marco de las orientaciones que somete a la Conferencia General de la UNESCO.

Fundamentalmente, la UNESCO contribuye a la paz y al entendimiento mutuo entre los seres humanos al valorizar la Educación, signo de una voluntad de cohabitar, como militantes de la “Aldea Planetaria”, que se debe concebir y organizar en beneficio de las generaciones futuras. En ese sentido, la Organización contribuirá a una cultura de paz.

En consiguiente Delors menciona que la Educación a lo largo de la vida se basa en cuatro pilares:

- Aprender a conocer
- Aprender a hacer
- Aprender a vivir juntos
- Aprender a ser

Una nueva concepción más amplia de la Educación debería llevar a cada persona a descubrir, despertar e incrementar sus posibilidades creativas, actualizando así el tesoro escondido en cada uno, lo cual supone trascender una visión puramente instrumental de la Educación, percibida como la vía obligada para obtener determinados resultados (experiencia práctica, adquisición de capacidades diversas, fines de carácter económico), para considerar su función en toda su plenitud, a saber, la realización de la persona que, toda ella, aprenda a ser.

Aprender a conocer, tiende menos a la adquisición de conocimientos clasificados y codificados que al dominio de los instrumentos mismos del saber, puede considerarse a la vez medio y finalidad de la vida humana. En cuanto a medio, consiste para cada persona en aprender a comprender el mundo que la rodea, al menos suficientemente para vivir con dignidad, desarrollar sus capacidades profesionales y comunicarse con los demás. Como fin, su justificación es el placer de comprender, conocer, de descubrir. Aunque el estudio sin aplicación inmediata este cediendo terreno frente al predominio actual de los conocimientos útiles, la tendencia a prolongar la escolaridad e incrementar el tiempo libre debería permitir a un número cada vez mayor de adultos apreciar las bondades del conocimiento y de la investigación individual.

El incremento del saber, que permite comprender mejor las múltiples facetas del propio entorno, favorece el despertar de la curiosidad intelectual, estimula el sentido crítico y permite descifrar la realidad, adquiriendo al mismo tiempo una autonomía de juicio. Desde esa perspectiva, se insiste en ello, es fundamental que cada niño, donde quiera que este, pueda acceder de manera adecuada al razonamiento científico y convertirse para toda la vida en un “amigo de la ciencia” en los niveles de enseñanza Secundaria y Superior, la formación inicial de proporcionar a todos los alumnos los instrumentos, conceptos y modos de referencia resultantes del progreso científico y de los paradigmas de la época.

Aprender a hacer, aprender a conocer y aprender a hacer, son en gran medida, indisolubles. Pero lo segundo está más estrechamente vinculado a la cuestión de la forma profesional: ¿Cómo enseñar al alumno a poner en práctica sus conocimientos y, al mismo tiempo, como adaptar la enseñanza al futuro mercado del trabajo, cuya evolución no es totalmente previsible? Según la Comisión procuró responder en particular a esta última interrogante. Al respecto, corresponde establecer una diferencia entre las economías industriales, en las que predomina el trabajo

asalariado, y las demás, en las que subsiste todavía de manera generalizada el trabajo independiente o ajeno al sector estructurado de la economía.

En las sociedades basadas en el salario que se han desarrollado a lo largo del Siglo XX conforme al modelo industrial, la sustitución del trabajo humano por máquinas convierte a aquel en algo cada vez más inmaterial y acentúa el carácter conflictivo de las tareas, incluso la industria, así como la importancia de los servicios en la actividad económica. Por lo demás, el futuro de esas economías está suspendido a su capacidad de transformar el progreso de los conocimientos e innovaciones generadoras de nuevos empleos y empresas.

Así pues, ya no puede darse a la expresión “aprender a hacer” el significado simple que tenía cuando se trataba de preparar a alguien para una tarea material bien definida, para que participase en la fabricación de algo. Los aprendizajes deben, así pues, evolucionar y ya no pueden considerarse mera transmisión de prácticas más o menos rutinarias, aunque estos conserven un valor formativo que no debemos desestimar.

Por último, es concebible que en las sociedades ultra tecnificadas del futuro la deficiente interacción entre los individuos puede provocar graves disfunciones, cuyas superación exijan nuevas calificaciones, basadas más en el comportamiento que en el bagaje intelectual, lo que quizá ofrezca posibilidades a las personas con pocos o sin estudios escolares, sin institución, el discernimiento, la capacidad de prever el futuro y de crear un espíritu de equipo no son cualidades reservadas forzosamente a los más diplomados. En este sentido, la propuesta de esta tesis plantea que con el desarrollo del uso de las TIC pueden ser un vía más para acercar a las personas y en lo educativo trabajar en equipo, mismas habilidades que con el tiempo se pueden ir desarrollando.

Se plantea entonces una pregunta común a los países, desarrollados y en desarrollo: ¿Cómo aprender a comportarse eficazmente en una situación de incertidumbre, como participar en la creación del futuro? Aprender a vivir juntos, aprender a vivir con los demás. Sin duda, este aprendizaje constituye una de las principales empresas de la educación contemporánea. Demasiado a menudo, la violencia que impera en el mundo contradice la esperanza que algunos habían depositado en el progreso de la humanidad. La historia humana siempre ha sido conflictiva, pero hay elementos nuevos que acentúan el riesgo, en particular el extraordinario potencial de autodestrucción que la humanidad misma ha creado durante el Siglo XX. A través de los medios de comunicación masiva, la opinión pública se convierte en observadora impotente, y hasta en rehén, de quienes generan o mantienen vivos los conflictos.

Hasta el momento, la Educación no ha podido hacer mucho para modificar esta situación. ¿Sería posible concebir una educación que permitiera evitar los conflictos o solucionarlos de manera pacífica, fomentando el conocimiento de los demás, de sus culturas y espiritualidad? La idea de enseñar la no-violencia en la escuela es loable, aunque sólo sea un instrumento entre varios para combatir los prejuicios que llevan al enfrentamiento. Es una tarea ardua, ya que, como es natural, los seres humanos tienden a valorar en exceso sus cualidades y las del grupo al que pertenecen y a alimentar prejuicios desfavorables hacia los demás.

La actual atmósfera competitiva imperante en la actividad económica de cada nación y, sobre todo a nivel internacional, tiende además a privilegiar el espíritu de competencia y el éxito individual. De hecho, esa competencia da lugar a una guerra económica despiadada y provoca tensiones entre los poseedores y los desposeídos que fracturan las naciones y el mundo y exacerbaban las rivalidades históricas. Es de lamentar que, a veces, la Educación contribuya a mantener ese clima al interpretar

de manera errónea la idea de emulación.³⁸ Sin embargo con una guía adecuada que poye la Educación de las futuras generaciones trabajando a la sombra de los cuatro pilares de la Educación, es claro que el cambio es posible. Esa guía se puede observar en éste trabajo, pues se propone poner a los estudiantes al centro de las actividades, mediando su desarrollo, fortaleciendo el trabajo en equipo y fomentando habilidades digitales.

Por otro lado, la Comisión hace plenamente suyo el postulado del informe, aprender a ser que tiene por objeto el despliegue completo del hombre en toda su riqueza y en la complejidad de sus expresiones y de sus compromisos; individuo, miembro de una familia y de su colectividad, ciudadano y productor, inventor de técnicas y creador de sueños”. Este desarrollo del ser humano, que va del nacimiento al fin de la vida, es un proceso dialéctico que comienza por el conocimiento de sí mismo y se abre después a las relaciones con los demás. En este sentido, la educación es ante todo un viaje interior cuyas etapas corresponden a las de la maduración, constante de la personalidad. En el caso de una experiencia profesional positiva, la Educación, como medio para alcanzar esa realización, es, pues, a la vez un proceso extremadamente individualizado y una estructuración social interactiva.

4.10. FORO MUNDIAL SOBRE LA EDUCACIÓN (DAKAR, 2000)

Aunado al informe Delors, la iniciativa Educación para Todos (EPT) fue un compromiso mundial para dar Educación Básica de Calidad a Todos los niños, jóvenes y adultos. En el Foro Mundial sobre la Educación (Dakar, 2000), 164 gobiernos se comprometieron a hacer realidad la EPT y definieron seis objetivos que debían alcanzarse antes de 2015. Los gobiernos, los organismos de desarrollo, la sociedad civil y el sector privado están colaborando para cumplir con los objetivos de la EPT.

³⁸ Delors Jacques. Los cuatro pilares de la educación. México, El Correo de la UNESCO, 1994. Pág. 91-103.

En el Marco de Acción de Dakar se le asignó a la UNESCO la tarea de coordinar la acción de estos copartícipes, en colaboración con los otros cuatro organismos que auspiciaron el Foro de Dakar (el PNUD, el UNFPA, el UNICEF y el Banco Mundial).

En tanto que organización coordinadora, la UNESCO centra sus actividades en cinco ámbitos fundamentales: el diálogo sobre políticas, el seguimiento, sensibilización, la movilización para recaudar fondos y el aumento de capacidades.

A fin de apoyar el compromiso político con la EPT y acelerar el progreso en la consecución de los objetivos de 2015, la UNESCO ha creado varios dispositivos de coordinación, de cuya gestión se encarga el Equipo de Alianzas Mundiales en favor de la EPT.³⁹

4.11. LAS REFORMAS EDUCATIVAS EN MÉXICO 2011

La Educación Básica en México, integrada por los niveles de Educación Preescolar, Primaria y Secundaria ha experimentado entre 2004 y 2011 una reforma curricular que culminó este último año con el Decreto de Articulación de la Educación Básica. El proceso llevó varios años debido a que se realizó en diferentes momentos en cada Nivel Educativo: en 2004 se inició en Preescolar, en 2006 en Secundaria y entre 2009 y 2011 en Primaria. En este último Nivel Educativo la reforma curricular se fue implementando de forma gradual, combinando fases de prueba del nuevo currículum con fases de generalización a la totalidad de las escuelas Primarias del país.

³⁹ <http://www.unesco.org/new/es/our-priorities/education-for-all/> (14-12-15)

4.12. EL PLAN NACIONAL DE DESARROLLO (PND)

El Plan Nacional de Desarrollo 2013-2018 es el resultado de un amplio ejercicio democrático que permitirá orientar las políticas y programas del Gobierno de la República durante los próximos años.

El Plan Nacional de Desarrollo es la hoja de ruta que sociedad y gobierno han delineado para caminar juntos hacia una nueva etapa del país. Este documento traza:

- Los grandes objetivos de las políticas públicas
- Establece las acciones específicas para alcanzarlos y
- Precisa indicadores que permitirán medir los avances obtenidos.

Se trata de un plan realista, viable y claro para alcanzar un México en Paz, donde se recobren el orden, la seguridad y la justicia que anhelan las familias. Además, establece los lineamientos para hacer de la nuestra, una nación tranquila en la que se respeten cabalmente los derechos humanos.

El Plan explica las estrategias para lograr un México incluyente, en el que se enfrente y supere el hambre. Delinea las acciones a emprender para revertir la pobreza. Muestra, también, el camino para lograr una sociedad con igualdad de género y sin exclusiones, donde se vele por el bienestar de las personas con discapacidad, los indígenas, los niños y los adultos mayores.

La premisa es sencilla: para mover a México hay que fomentar los valores cívicos, elevar la calidad de la enseñanza y promover la ciencia, la tecnología y la innovación.

El Plan Nacional de Desarrollo también destaca la importancia de acelerar el crecimiento económico para construir un México Próspero. Detalla el camino para impulsar a las pequeñas y medianas empresas, así como para promover la generación de empleos.

También ubica el desarrollo de la infraestructura como pieza clave para incrementar la competitividad de la nación entera.

En cuanto a la educación se encuentra ubicada en la meta III del Plan Nacional de Desarrollo y tiene por objetivo:

- “Sociedad del conocimiento”
- Educación de calidad al existir una articulación los niveles de educación y vincular la ciencia, tecnología y la productividad.
- Y finalmente formar humanos que respondan y denoten en una Innovación Nacional.

La meta llamada “México con Educación de Calidad” se dividió en cuatro contenidos:

- Un diagnóstico
- Un plan de acción
- Indicadores que permitirán evaluar el desarrollo del plan nacional con respecto a la educación.⁴⁰

Por medio de las pruebas Evaluación Nacional del Logro Académico del Sistema Educativo Nacional. En el eje educativo se resalta el generar un gobierno con igualdad de oportunidades, educación competente (habilidades, capacidades, valores, responsable y solidaria) y articular la Educación con la Ciencia y Tecnología. Para reducir las brechas de acceso a la educación y ampliar así la inclusión y disminuir el rezago educativo.

⁴⁰ <http://pnd.gob.mx/> (15-05-17)

4.13. EL PROGRAMA SECTORIAL DE EDUCACIÓN (2013-2018)

La Constitución Mexicana establece que el Gobierno debe conformar el Plan Nacional de Desarrollo 2013-2018 con metas y estrategias específicas. El Presidente de la República estableció cinco metas nacionales:

- ✓ México en Paz
- ✓ México Incluyente
- ✓ México con Educación de Calidad
- ✓ México Próspero
- ✓ México con Responsabilidad Global.

Y tres estrategias transversales, de observancia para todas las dependencias y organismos, son:

- Democratizar la Productividad
- Gobierno Cercano y Moderno
- Perspectiva de Género

De la meta México con educación de Calidad y la estrategia transversal de Democratizar la Productividad, se sustenta la presente tesis, al tomar de referencia que la educación debe ser transmitida eficazmente, con un cumulo mayor de conocimientos teóricos y técnicos evolutivos, adaptados a las necesidades de las escuelas, pues serán las bases para el desarrollo de las competencias del futuro.

A la SEP le correspondió dirigir la elaboración del Programa Sectorial de Educación (PSE) a partir de la meta Nacional México con Educación de Calidad y de todas las líneas de acción transversales que le corresponden a dicho sector.

Con el propósito de elevar la Calidad de la Educación con Equidad, el PSE se fundamenta en el Artículo 3o Constitucional y en la Reforma Educativa que modificó la Ley General de Educación; y creó las Leyes Generales del Servicio Profesional Docente y la del Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación, y en las leyes generales de Igualdad entre Mujeres y Hombres, la de Acceso de las Mujeres a una Vida Libre de Violencia e distintos instrumentos internacionales.

Este Programa detalla los objetivos, estrategias y líneas de acción en materia de Educación Básica, Media Superior, superior, formación para el trabajo, deporte y cultura, con una perspectiva de inclusión y equidad.⁴¹

Los objetivos son los siguientes:

Objetivo 1: Asegurar la calidad de los aprendizajes en la Educación Básica y la formación integral de todos los grupos de la población.

Objetivo 2: Fortalecer la calidad y pertinencia de la educación Media Superior, superior y formación para el trabajo, a fin de que contribuyan al desarrollo de México.

Objetivo 3: Asegurar mayor cobertura, inclusión y equidad educativa entre todos los grupos de la población para la construcción de una sociedad más justa.

Objetivo 4: Fortalecer la práctica de actividades físicas y deportivas como un componente de la educación integral.

Objetivo 5: Promover y difundir el arte y la cultura como recursos formativos privilegiados para impulsar la educación integral.

⁴¹ http://www.sep.gob.mx/es/sep1/programa_sectorial_de_educacion_13_18#.Vw7DZdThDMx (13-04-16)

Objetivo 6: Impulsar la educación científica y tecnológica como elemento indispensable para la transformación de México en una sociedad del conocimiento.⁴²

Lo anterior se complementa con la idea de revisar y fortalecer los sistemas de formación continua y superación profesional de docentes en servicio, de modo que adquieran las competencias necesarias para ser facilitadores y promotores del aprendizaje de los alumnos.

4.14. LA REFORMA INTEGRAL DE LA EDUCACIÓN BÁSICA (RIEB)

La Reforma Integral de Educación Básica (RIEB) responde a una intención de política expresada tanto en el Plan Nacional de Desarrollo 2007-2012, como en el Programa Sectorial de Educación correspondiente a la pasada Administración Federal. Este último documento plantea como su primer objetivo:

- Elevar la calidad de la Educación para que los estudiantes mejoren su nivel de logro educativo, cuenten con medios para tener acceso a un mayor bienestar y contribuyan al desarrollo nacional.

Tres de las estrategias contempladas para alcanzar este objetivo son aquí relevantes:

⁴² Secretaría de Educación Pública. Programa Sectorial de Educación. México, Secretaría de Educación Pública, 2013. Pág. 21-32.

- Realizar una Reforma Integral de la Educación Básica, centrada en la adopción de un modelo educativo basado en competencias, que responda a las necesidades de desarrollo de México en el Siglo XXI.
- Revisar y fortalecer los sistemas de formación continua y superación profesional de docentes en servicio, de modo que adquieran las competencias necesarias para ser facilitadores y promotores del aprendizaje de los alumnos.
- Enfocar la oferta de actualización de los docentes para mejorar su práctica profesional y los resultados de aprendizaje de los educandos.⁴³

Así pues, junto con la preocupación por definir un currículum que aborde como un solo trayecto formativo los tres niveles que integran la Educación Básica, están también, el reconocimiento de la necesidad de poner ese currículum a tono con los acelerados cambios experimentados por la sociedad en los últimos tiempos y, como se ha dicho, la pretensión de mejorar los resultados de aprendizaje de los alumnos atendidos por el Sistema Educativo Mexicano.⁴⁴

Como en la gran mayoría de los procesos de cambio educativo, la RIEB descansa en gran medida en la actuación de los docentes, que resulta fundamental para llevar a la práctica la reforma curricular, pues es el profesor un actor clave en la implementación efectiva de las reformas educativas. Uno de los supuestos principales de una reforma

⁴³ Guadalupe, Ruiz. La Reforma Integral de la Educación Básica en México (RIEB) en la Educación Primaria: desafíos para la formación docente. México, REIFOP, 2012. Pág. 51-60.

⁴⁴ Ibid. Pág. 60

es que los maestros son quienes deben asumir la parte práctica del cambio educativo.

La Reforma Integral de la Educación Básica ha sido un proceso extenso de ajustes curriculares orientados a mejorar el aprendizaje de los estudiantes. En consonancia con las tendencias registradas a nivel mundial, el nuevo currículum de la Educación Básica en México se ha planteado bajo un Enfoque de Educación por Competencias. En el caso de la Educación Primaria, la RIEB tiene un doble propósito: por una parte, la transformación del currículum de este nivel educativo, y por otra, la articulación de los tres niveles de la Educación Básica con el fin de configurar un solo ciclo formativo coherente en sus propósitos, énfasis didácticos y prácticas pedagógicas. Además, esta Reforma se propone modificar las formas de organización y de relación en el interior de los espacios Educativos que hacen posible el logro de los objetivos curriculares.⁴⁵

Es importante señalar que la RIEB no se concibe como una reforma radical, pues algunos de sus rasgos ya estaban presentes desde la reforma curricular que le precedió; sin embargo, el enfoque de educación por competencias sí resultó novedoso.

En lo que se refiere a las nuevas exigencias para los docentes, dos áreas han resultado particularmente desafiantes: la planificación del trabajo educativo y la evaluación de los aprendizajes. Frente a las prácticas preexistentes, la RIEB exige al docente una dosis importante de participación en el diseño de situaciones didácticas que permitan el logro de los aprendizajes esperados contemplados en el currículum, alineados estos a las competencias planteadas en el perfil de egreso de la Educación Básica y a los estándares curriculares definidos para este tipo educativo.

⁴⁵ http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v11/docs/area_02/2391 (13-04-16)

4.15. DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN LA REFORMA INTEGRAL DE EDUCACIÓN BÁSICA

En el marco del debate académico, la Secretaría de Educación Pública reconoce que existen diferentes acepciones del término competencia, en función de los supuestos y paradigmas educativos en que descansan. La perspectiva socio-cultural o socio-constructivista de las competencias aboga por una concepción de competencia como prescripción abierta, es decir, como la posibilidad de movilizar e integrar diversos saberes y recursos cognitivos cuando se enfrenta una situación-problema inédita, para lo cual la persona requiere mostrar la capacidad de resolver problemas complejos y abiertos, en distintos escenarios y momentos.

En este caso, se requiere que la persona, al enfrentar la situación y en el lugar mismo, re-construya el conocimiento, proponga una solución o tome decisiones en torno a posibles cursos de acción, y lo haga de manera reflexiva, teniendo presente aquello que da sustento a su forma de actuar ante ella.

Por lo anterior, una competencia permite identificar, seleccionar, coordinar y movilizar de manera articulada e interrelacionada un conjunto de saberes diversos en el marco de una situación educativa en un contexto específico. Esta caracterización tiene sus fundamentos en el siguiente conjunto de criterios:

- Las competencias tienen un carácter holístico e integrado. Se rechaza la pretensión sumativa y mecánica de las concepciones conductistas.

- Las competencias se componen e integran de manera interactiva con conocimientos explícitos y tácitos, actitudes, valores y emociones, en contextos concretos de actuación de acuerdo con procesos históricos y culturales específicos.
- Las competencias se encuentran en permanente desarrollo.
- Su evaluación auténtica debe ser continua, mediante la elaboración de estrategias que consideren el desarrollo y la mejora como aspectos que integran el desempeño de una competencia.
- Las competencias se concretan en diferentes contextos de intervención y evaluación. El desarrollo de las competencias, así como su movilización, debe entenderse como un proceso de adaptación creativa en cada contexto determinado y para una familia de situaciones o problemas específicos.
- Las competencias se integran mediante un proceso permanente de reflexión crítica, fundamentalmente para armonizar las intenciones, expectativas y experiencias a fin de realizar la tarea docente de manera efectiva.
- Las competencias varían en su desarrollo y nivel de logro según los grados de complejidad y de dominio.
- Las competencias asumen valor, significatividad, representatividad y pertinencia según las situaciones específicas, las acciones intencionadas y los recursos cognitivos y materiales disponibles, aspectos que se constituyen y expresan de manera gradual y diferenciada en el proceso formativo del estudiante.
- Las competencias operan un cambio en la lógica de la transposición didáctica.
- Se desarrollan e integran mediante procesos de contextualización y significación con fines pedagógicos para que un saber susceptible de enseñarse se transforme en un saber enseñado en las aulas y, por lo tanto, esté disponible para que sea movilizado por los estudiantes durante su aprendizaje.⁴⁶

⁴⁶ www.dgespe.sep.gob.mx/reformaplannedestudios/enfoquecentradocompetencias (14-04-16)

Derivado de lo anterior, el Plan de Estudios, se entiende como competencia al desempeño que resulta de la movilización de conocimientos, habilidades, actitudes y valores, así como de sus capacidades y experiencias que realiza un individuo en un contexto específico, para resolver un problema o situación que se le presente en los distintos ámbitos de su vivir.

En todos los casos el concepto de competencia enfatiza tanto el proceso como los resultados del aprendizaje, es decir, lo que el estudiante o el egresado es capaz de hacer al término de su proceso formativo y en las estrategias que le permiten aprender de manera autónoma en el contexto académico y a lo largo de la vida.

El desarrollo de competencias destaca el abordaje de situaciones y problemas específicos, por lo que una enseñanza por competencias representa la oportunidad para garantizar la pertinencia y utilidad de los aprendizajes escolares, en términos de su trascendencia personal, académica y social. En el contexto de la formación de los futuros maestros, permite consolidar y reorientar las prácticas educativas hacia el logro de aprendizajes significativos de todos los estudiantes, por lo que conduce a la concreción del currículo centrado en el alumno.

En el enfoque basado en competencias la evaluación consiste en un proceso de recolección de evidencias sobre un desempeño competente del estudiante con la intención de construir y emitir juicios de valor a partir de su comparación con un marco de referencia constituido por las competencias, sus unidades o elementos y los criterios de desempeño y en identificar aquellas áreas que requieren ser fortalecidas para alcanzar el nivel de desarrollo requerido, establecido en el perfil y en cada uno de los cursos del Plan de Estudios. Con base en el planteamiento de que las competencias son expresiones complejas de un individuo, su evaluación se lleva a cabo a partir del cumplimiento de niveles de desempeño elaborados ex profeso.

De esta manera, la evaluación basada en competencias implica, entre otros aspectos, que éstas deben ser demostradas, por lo que requieren de la definición de evidencias, así como los criterios de desempeño que permitirán inferir el nivel de logro. Este tipo de evaluación no excluye la verificación del dominio teórico y conceptual que necesariamente sustenta la competencia. En ese sentido, se requiere una evaluación integral e integrada de conocimientos, habilidades, actitudes y valores en la acción.

Desde esta perspectiva, la evaluación cumple con dos funciones básicas, la sumativa de acreditación/certificación de los aprendizajes establecidos en el Plan de Estudios y la formativa, para favorecer el desarrollo y logro de dichos aprendizajes; esto es, el desarrollo de las competencias y de sus elementos. Dicho de otro modo, la función sumativa puede caracterizarse como evaluación de competencias y la evaluación formativa como evaluación para el desarrollo de competencias ya que valora los procesos que permiten retroalimentar al estudiante.

Con base en lo anterior, la evaluación basada en competencias se caracteriza por centrarse en las evidencias de los aprendizajes (definidos en parámetros y en criterios de desempeño) y por ser integral, individualizada y permanente; por lo tanto, no compara diferentes individuos ni utiliza necesariamente escalas de puntuación y se realiza, preferentemente, en situaciones similares a las de la actividad del sujeto que se evalúa.

Para ello, es importante utilizar las propias tareas de aprendizaje como evidencias, ya que permiten una evaluación del proceso de aprendizaje y no sólo de los resultados. Si la evaluación pretende ser integral, habrá de utilizar métodos que permitan demostrar los conocimientos, las habilidades, las actitudes y los valores en la resolución de problemas. Requiere además, seleccionar métodos y estrategias

acordes para el tipo de desempeño a evaluar. Por lo anterior, es posible utilizar entrevistas, debates, observación del desempeño, proyectos, casos, problemas, exámenes y portafolios, entre otros.⁴⁷

Asimismo, el Plan de Estudios 2011 de la SEP, realza las competencias para la vida, las cuales movilizan y dirigen todos los componentes –conocimientos, habilidades, actitudes y valores– hacia la consecución de objetivos concretos; son más que el saber, el saber hacer o el saber ser, porque se manifiestan en la acción de manera integrada. Poseer sólo conocimientos o habilidades no significa ser competente, porque se pueden conocer las reglas gramaticales, pero ser incapaz de redactar una carta; es posible enumerar los derechos humanos y, sin embargo, discriminar a las personas con alguna discapacidad.

La movilización de saberes se manifiesta tanto en situaciones comunes como complejas de la vida diaria y ayuda a visualizar un problema, poner en práctica los conocimientos pertinentes para resolverlo, reestructurarlos en función de la situación, así como extrapolar o prever lo que hace falta. Por ejemplo: escribir un cuento o un poema, editar un periódico, diseñar y aplicar una encuesta, o desarrollar un proyecto de reducción de desechos sólidos. A partir de estas experiencias se puede esperar una toma de conciencia de ciertas prácticas sociales y comprender, por ejemplo, que escribir un cuento no sólo es cuestión de inspiración, porque demanda trabajo, perseverancia y método.

Las competencias que aquí se presentan deberán desarrollarse en los tres niveles de Educación Básica y a lo largo de la vida, procurando que se proporcionen oportunidades y experiencias de aprendizaje significativas para todos los estudiantes.

⁴⁷ [www.dgespe.sep.gob.mx/reformaplандeestudios/enfoquecentradocompetencias_\(14-04-16\)](http://www.dgespe.sep.gob.mx/reformaplандeestudios/enfoquecentradocompetencias_(14-04-16))

- *Competencias para el aprendizaje permanente.* Para su desarrollo se requiere: habilidad lectora, integrarse a la cultura escrita, comunicarse en más de una lengua, habilidades digitales y aprender a aprender. Movilizan y dirigen todos los componentes – conocimientos, habilidades, actitudes y valores– hacia la consecución de objetivos concretos; son más que el saber, el saber hacer o el saber ser, porque se manifiestan en la acción de manera integrada.⁴⁸

Poseer sólo conocimientos o habilidades no significa ser competente, porque se pueden conocer las reglas gramaticales, pero ser incapaz de redactar una carta; es posible enumerar los derechos humanos y, sin embargo, discriminar a las personas con alguna discapacidad.

La movilización de saberes se manifiesta tanto en situaciones comunes como complejas de la vida diaria y ayuda a visualizar un problema, poner en práctica los conocimientos pertinentes para resolverlo, reestructurarlos en función de la situación, así como extrapolar o prever lo que hace falta. Por ejemplo: escribir un cuento o un poema, editar un periódico, diseñar y aplicar una encuesta, o desarrollar un proyecto de reducción de desechos sólidos. A partir de estas experiencias se puede esperar una toma de conciencia de ciertas prácticas sociales y comprender, por ejemplo, que escribir un cuento no sólo es cuestión de inspiración, porque demanda trabajo, perseverancia y método.

Las competencias que aquí se presentan deberán desarrollarse en los tres niveles de Educación Básica y a lo largo de la vida, procurando que se proporcionen

⁴⁸ <http://www.educacionyculturaaz.com/noticias/sep-acuerdo-592-articulacion-de-la-educacion-basica> (14-04-16)

oportunidades y experiencias de aprendizaje significativas para todos los estudiantes.

- *Competencias para el aprendizaje permanente.* Para su desarrollo se requiere: habilidad lectora, integrarse a la cultura escrita, comunicarse en más de una lengua, habilidades digitales y aprender a aprender.
- *Competencias para el manejo de la información.* Su desarrollo requiere: identificar lo que se necesita saber; aprender a buscar; identificar, evaluar, seleccionar, organizar y sistematizar información; apropiarse de la información de manera crítica, utilizar y compartir información con sentido ético.
- *Competencias para el manejo de situaciones.* Para su desarrollo se requiere: enfrentar el riesgo, la incertidumbre, plantear y llevar a buen término procedimientos; administrar el tiempo, propiciar cambios y afrontar los que se presenten; tomar decisiones y asumir sus consecuencias; manejar el fracaso, la frustración y la desilusión; actuar con autonomía en el diseño y desarrollo de proyectos de vida.
- *Competencias para la convivencia.* Su desarrollo requiere: empatía, relacionarse armónicamente con otros y la naturaleza; ser asertivo, trabajar de manera colaborativa, tomar acuerdos y negociar con otros; crecer con los demás; reconocer y valorar la diversidad social, cultural y lingüística.
- *Competencias para la vida en sociedad.* Para su desarrollo se requiere: decidir y actuar con juicio crítico frente a los valores y las normas sociales y culturales, proceder en favor de la democracia, la libertad, la paz, el respeto a la legalidad y a los derechos humanos; participar tomando en cuenta las implicaciones sociales del uso de la tecnología; combatir la discriminación y el racismo, y conciencia de pertenencia a su cultura, a su país y al mundo.⁴⁹

⁴⁹ <http://www.educacionyculturaaz.com/noticias/sep-acuerdo-592-articulacion-de-la-educacion-basica> (14-04-16)

Esta Educación basada en Competencias es una orientación que pretende dar respuestas a las necesidades individuales y sociales que plantea la sociedad actual.

4.16. EL PLAN DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA

El Plan de Estudios 2011 de Educación Básica, es el documento rector que define las competencias para la vida, el perfil de egreso, los Estándares Curriculares y los aprendizajes esperados que constituyen el trayecto formativo de los estudiantes, y que se propone contribuir a la formación del ciudadano democrático, crítico y creativo que requiere la sociedad mexicana en el Siglo XXI, desde las dimensiones nacional y global, que consideran al ser humano y al ser universal.

La dimensión Nacional permite una formación que favorece la construcción de la identidad personal y nacional de los alumnos, para que valoren su entorno, y vivan y se desarrollen como personas plenas. Por su parte, la dimensión global refiere al desarrollo de competencias que forman al ser universal para hacerlo competitivo como ciudadano del mundo, responsable y activo, capaz de aprovechar los avances tecnológicos y aprender a lo largo de su vida.

El Plan de Estudios es de observancia nacional y reconoce que la equidad en la Educación Básica constituye uno de los componentes irrenunciables de la calidad educativa, por lo que toma en cuenta la diversidad que existe en la sociedad y se encuentra en contextos diferenciados. En las escuelas, la diversidad se manifiesta en la variedad lingüística, social, cultural, de capacidades, de ritmos y estilos de aprendizaje de la comunidad educativa. También reconoce que cada estudiante cuenta con aprendizajes para compartir y usar, por lo que busca que se asuman como responsables de sus acciones y actitudes para continuar aprendiendo. En este sentido, el aprendizaje de cada alumno y del grupo se enriquece en y con la

interacción social y cultural, con retos intelectuales, sociales, afectivos y físicos, y en un ambiente de trabajo respetuoso y colaborativo.

Otra característica del Plan de Estudios es su orientación hacia el desarrollo de actitudes, prácticas y valores sustentados en los principios de la democracia: el respeto a la legalidad, la igualdad, la libertad con responsabilidad, la participación, el diálogo y la búsqueda de acuerdos; la tolerancia, la inclusión y la pluralidad, así como una ética basada en los principios del Estado laico, que son el marco de la educación humanista y científica que establece el Artículo Tercero Constitucional.

Propone que la evaluación sea una fuente de aprendizaje y permita detectar el rezago escolar de manera temprana y, en consecuencia, la escuela desarrolle estrategias de atención y retención que garanticen que los estudiantes sigan aprendiendo y permanezcan en el sistema educativo durante su trayecto formativo.

El Plan de Estudios requiere partir de una visión que incluya los diversos aspectos que conforman el desarrollo curricular en su sentido más amplio, y que se expresan en los principios pedagógicos.⁵⁰

Los principios pedagógicos son condiciones esenciales para la implementación del Currículo, la transformación de la práctica docente, el logro de los aprendizajes y la mejora de la calidad educativa.

Los Principios Pedagógicos son los siguientes:

- Centrar la atención en los estudiantes y en sus procesos de aprendizaje.
- Planificar para potenciar el aprendizaje.
- Generar ambientes de aprendizaje.

⁵⁰ Secretaría de Educación Pública. Acuerdo 592. México, SEP, 2011. Pág. 18-23.

- Trabajar en Colaboración para Construir el aprendizaje.
- Poner énfasis en el desarrollo de Competencias, el logro de los estándares curriculares y los aprendizajes esperados.
- Usar materiales educativos para favorecer el aprendizaje.
- Evaluar para aprender.
- Favorecer la Inclusión para atender a la diversidad.
- Incorporar temas de relevancia social.
- Renovar el pacto entre el estudiante, el docente, la familia y la escuela.
- Reorientar el liderazgo
- La tutoría y la asesoría académica a la escuela.⁵¹

En cuanto a mapa curricular, la Educación Básica, en sus tres niveles educativos, plantea un trayecto formativo congruente para desarrollar competencias y, al concluirla, los estudiantes sean capaces de resolver eficaz y creativamente los problemas cotidianos que enfrenten, por lo que promueve una diversidad de oportunidades de aprendizaje que se articulan y distribuyen a lo largo del Preescolar, la primaria y la Secundaria y que se reflejan en el Mapa Curricular.

El Mapa Curricular de la Educación Básica se representa por espacios organizados en cuatro campos de formación, que permiten visualizar de manera gráfica la articulación curricular. Además, los campos de formación organizan otros espacios curriculares estableciendo relaciones entre sí.

En el Mapa Curricular pueden observarse de manera horizontal la secuencia y la gradualidad de las Asignaturas que constituyen la Educación Básica. La organización vertical en periodos escolares indica la progresión de los Estándares Curriculares de Español, Matemáticas, Ciencias, Segunda Lengua: Inglés y Habilidades Digitales. Es

⁵¹ Ibid. Pág. 18-30.

conveniente aclarar que esta representación gráfica no expresa de manera completa sus interrelaciones.

En consecuencia, la ubicación de los campos formativos de Preescolar y las Asignaturas de Primaria y Secundaria, alineados respecto a los campos de formación de la Educación Básica, se centran en sus principales vinculaciones.

4.17. TEORÍAS CONSTRUCTIVISTAS DEL APRENDIZAJE

Teoría Psicogenética de Piaget

La teoría Psicogenética postula que cuando los niños al pasar por las diferentes etapas para madurar física e intelectualmente, van alcanzando potencialidades más complejas que les permiten acceder a un nivel mayor y más complejo de razonamiento. La madurez que el niño va adquiriendo es importante, pues de esa manera tiene la oportunidad de ser un constructor activo de sus conocimientos, lo cual propicia que sus estructuras cognoscitivas se modifiquen volviéndose estructuradas y complejas.

Para que el individuo pueda construir su conocimiento debe interactuar con los objetos que están en su medio, ya que la interacción entre sujeto y objeto es determinante para que exista conocimiento. Acerca de lo anterior Piaget llamó esquemas, a unidades de conocimiento que los niños desarrollan a través del proceso de adaptación, otorgándole importancia a la actividad física para el desarrollo de estos sistemas mentales del conocimiento y menciona que el individuo se adapta mediante la asimilación y la acomodación. La asimilación se produce cuando los individuos incorporan nueva información a su conocimiento existente. Asimilar algo significa responder a ello y se define en términos de esquemas de

asimilación. La acomodación ocurre cuando los individuos ajustan la nueva información.⁵²

Cuando se emplea un esquema puede ser necesario cambiarlo para ajustarlo a las particularidades de la nueva situación, es decir, la acomodación es la adecuación de un esquema general a una situación concreta o bien puede suponer la creación de uno nuevo. Estos dos procesos son fundamentales para la construcción cognoscitiva del individuo. La asimilación es la modificación de las observaciones para ajustarlas a modelos (esquemas) y la acomodación es la modificación de esos modelos internos para adecuarlos a las observaciones.⁵³

Pero estos dos procesos (de asimilación y acomodación) si bien se dan en todas las personas, no todas estructuran el conocimiento de igual manera y esto puede ser por la edad y características propias de cada individuo. La teoría de Piaget sustenta las etapas en las que se va desarrollando el conocimiento de una forma progresiva y acumulativa, así se va construyendo el conocimiento en las estructuras cognitivas de los individuos.

Para Piaget la maduración no es la causa de la aparición de un esquema, sino que únicamente permite que se desarrolle. Un factor para que esto ocurra es la equilibración, ésta explica la manera en que los niños pasan de una etapa de pensamiento a la siguiente. La equilibración proporciona la autorregulación que permite a la inteligencia que se desarrolle, adaptándose a los cambios internos y externos.

Piaget emplea las estructuras del conocimiento para describir el aspecto constructivo del mismo. Necesita un instrumento que le permitirá comparar las propiedades de

⁵² John Santrock. Psicología del desarrollo: el ciclo vital. Decima ed. Madrid, España, Mc Graw-Hill, 2006. Pág.34.

⁵³ Herb Koplowitz. La epistemología constructiva de Piaget. Exploración y comparación con varias alternativas teóricas. Barcelona, España, Oikos-Tau, 1999. Pág. 113.

parte del entorno que rodea al individuo, con las propiedades del conocimiento que la persona tiene de ese mismo entorno, esta comparación puede efectuarse gracias a la utilización del concepto de estructura o esquema. Considera el conocimiento no como una copia pasiva y exacta de la realidad, más bien, como una construcción basada en las propias estructuras del conocimiento. Para estudiar el conocimiento humano no basta estudiar las propiedades de lo que se conoce, sino que deben estudiarse las estructuras mediante las cuales se conoce.

A lo largo de las etapas se alcanzan logros afectivos, intelectuales y psicomotores. Estos logros son acumulativos, es decir, los logros que se alcanzan en una etapa, están presentes en las siguientes y así sucesivamente. El desarrollo de estas etapas debe de ser continuo y los avances que van alcanzando los niños se reflejan en ámbitos tales como: el intelectual, el emocional, social y en sus habilidades del lenguaje.

En la siguiente tabla se presentan las etapas de desarrollo y sus características las cuales fueron descritas por Piaget:⁵⁴

Tabla 1. Estadios según Piaget (Elaboración propia)

ESTADIOS	CARACTERÍSTICAS
Sensoriomotor 0 a 2 años	Inteligencia práctica, permanencia del objeto y adquisición del esquema medios-fines. Aplicación de este esquema a la solución de problemas prácticos.
Preoperacional 2 a 7 años	Transición de los esquemas prácticos a las representaciones. Manejo frecuente de los símbolos. Uso frecuente de creencias subjetivas: animismo, realismo y artificialismo .Dificultad para resolver tareas lógico-matemáticas.

⁵⁴ Mario Carretero. Constructivismo y Educación. Segunda ed, Buenos Aires,Editorial Paidós. 2009. Pág. 41

Operaciones concretas 7 a 10 años	Mayor objetivación de las creencias Progresivo dominio de las tarea operacionales concretas (seriación, clasificación y otras similares)
Operaciones formales 11 a edad adulta	Capacidad para formular y comprender hipótesis y aislar variables. Formato representacional y no solo real o concreto. Consideración de todas las posibilidades de relación entre efectos y cusas. Utilización de una cuantificación relativamente complejas) proporción, probabilidad y otras similares.

En los diferentes niveles escolares, la educación debe centrarse en ayudar y facilitar a los niños los espacios y las condiciones adecuadas, para que alcancen lo que se espera de ellos en cada etapa. Sobre esto, Piaget llego a las siguientes conclusiones sobre la Educación Infantil:

- Los niños juegan un papel activo en su propio desarrollo cognoscitivo.
- Las actividades físicas y mentales son importantes para el desarrollo cognoscitivo.
- Las experiencias constituyen los materiales primarios necesarios para desarrollar las estructuras mentales.
- Los niños se desarrollan cognoscitivamente a través de la interacción e integración con el entorno.
- El desarrollo es un proceso continuo.⁵⁵

⁵⁵ George Morrison. Educación Preescolar. Madrid, Pearson Prentice Hall, 2005. Pág. 95.

El desarrollo resulta de la maduración y las operaciones o interacciones entre los niños y los entornos físicos y sociales.⁵⁶

Teoría Socio-Cultural

A diferencia de Piaget quien en su teoría sostiene que el conocimiento se obtiene a partir del desarrollo y la maduración de estructuras cognitivas, que se da desde el interior del individuo y después se exterioriza, para Vygotsky el conocimiento comienza a desarrollarse a partir de lo exterior. Vygotsky consideraba que el desarrollo del niño era inseparable de las actividades sociales y culturales. Es decir, para el desarrollo de la memoria, la atención y el razonamiento, implicaba hacer uso de la cultura y el medio social como agentes imprescindibles, para que el sujeto pueda construir el conocimiento que después interiorizará.

Para Vigotsky los Procesos Psicológicos Superiores (PPS) se originan en la vida social, en la participación del sujeto en actividades compartidas con otros. Es decir, la teoría propone analizar el desarrollo de los procesos psicológicos superiores a partir de la internalización de prácticas sociales específicas. El desarrollo es visto como un proceso culturalmente organizado.

La constitución de los Procesos Psicológicos Superiores requiere de la existencia de mecanismos y procesos psicológicos que permitan el dominio progresivo de los instrumentos culturales y la regulación del propio comportamiento. La interiorización se refiere a la reorganización interior de una operación psicológica puesta en juego en el medio social y ligada a la línea cultural de desarrollo. Los procesos de interiorización aparecen descritos en la obra de Vygotsky en la “Ley genética general del desarrollo cultural”, esta consiste en que el desarrollo cultural del niño, toda función aparece a nivel social (interpsicológica) y después en el interior del niño

⁵⁶ Ibid. Pág. 99.

(intrapsicológica). Todas las funciones psicológicas se desarrollan y reconstruyen como resultado de las relaciones entre seres humanos.⁵⁷

Vygotsky no deja de lado el desarrollo, ya que ambos se relacionan de forma dialéctica, es decir, ambos interactúan de forma que, si uno avanza, o si se estanca entonces también tendrá efectos sobre el otro, por lo tanto, estos dos conceptos no son excluyentes, si hay desarrollo, hay aprendizaje y si hay aprendizaje, también hay desarrollo.

Uno de los elementos principales en el pensamiento Vygotskyano, es el lenguaje como medio para tener acceso a la cultura, el lenguaje comienza por ser social, la función inicial es comunicar, es un medio de expresión y de comprensión. Éste se desarrolla desde fuera hacia adentro, es decir el niño primero interactúa con agentes socializadores, principalmente con la familia nuclear, ellos aprenden el lenguaje propio de su cultura y posteriormente, lo interiorizan, es por ello que el lenguaje para Vygotsky se adquiere en contextos sociales específicos.

Baquero describe a los procesos de interiorización según ciertos rasgos básicos:

- La interiorización no es un proceso de copia de la realidad externa, debe entenderse como creadora de conciencia.
- La realidad externa es de naturaleza social-transaccional.
- El mecanismo específico de funcionamiento es el dominio de las formas semióticas externas.
- El plano interno de la conciencia resulta, así, de naturaleza cuasi-social.⁵⁸

⁵⁷ Ricardo Baquero. Vigotsky y el Aprendizaje escolar. Segunda ed, Buenos Aires, Argentina, Editorial Aique, 1999. Pág. 20.

⁵⁸ Ibid. Pág. 99

En la teoría Socio-cultural, se plantea la Zonas de Desarrollo Próximo, ésta se refiere a la ayuda que proporcionan los demás en el proceso individual de aprendizaje, Vygotsky la describe como la distancia entre el nivel real de desarrollo, terminado por la capacidad de resolver independientemente un problema y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz, es decir, con ayuda de los adultos o de compañeros mayores, los niños se desarrollan al participar en actividades que rebasen un poco su competencia, Vygotsky recalco que es necesario conocer ambos niveles para entender por completo el desarrollo cognoscitivo del niño y diseñar la instrucción adecuada para él.⁵⁹

Otro concepto importante del que habla Vygotsky es la intersubjetividad, se refiere a la idea de que los individuos llegan a una tarea, problema o conversación con sus propias formas subjetivas de darle sentido. Si entonces los individuos discuten sus distintos tipos de vista, el entendimiento compartido podrá alcanzarse.

Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel

El aprendizaje significativo supone la adquisición de nuevos significados, la aparición de nuevos significados en el estudiante refleja la ejecución y la finalización previas de un proceso de aprendizaje significativo.⁶⁰

Este tipo de aprendizaje supone la posibilidad de atribuir significado a lo que se aprende, a partir de conocimientos ya existentes, mediante la construcción de significados y atribución de sentidos.

⁵⁹ Grace J. Craig. Desarrollo Psicológico. Novena ed, México, Editorial Pearson Education, 2001. Pág. 54

⁶⁰ David Ausubel. Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva. Barcelona, Paidós, 2000. Pág.56.

La construcción de significados y la atribución de sentido son producto de una intensa actividad mental constructiva. La construcción de significado es aquel proceso en donde se realizan conexiones entre las experiencias previas del aprendiz y el contenido curricular o el nuevo conocimiento, en donde los significados se incorporan a la estructura cognitiva.

Mientras que la atribución de sentido es la relación de los contenidos de aprendizaje con lo que es relevante para el aprendiz, es decir, todos aquellos intereses y motivos que forman parte de su proyecto de vida, caracterizándose también por la disposición favorable del aprendiz dándole un sentido a lo que aprende.

Por otro lado es importante mencionar que estos dos conceptos están sumamente ligados ya que no podemos dar significado a algo que en nuestras estructuras cognitivas no tiene sentido. Para ello, el docente juega un papel importante como guía en la construcción de significados y atribución de sentidos, otorgando al aprendiz las ayudas necesarias para que éste vaya construyendo su conocimiento, el cual entre más complejo sea requiere de mayor ayuda del docente.

El aprendizaje significativo se refiere a la adquisición de conocimiento de tal forma que estos sean perdurables para el alumno. Para que ello ocurra se debe considerar lo siguiente:

- Que el aprendiz pueda relacionar los conceptos nuevos con el conocimiento previo que tiene en sus estructuras cognitivas y relacionarlo con el ya existente y así formar nuevas y más completas concepciones acerca de algún concepto.
- Que la información o aprendizaje tenga significancia para el alumno, es decir, que pueda relacionar lo que aprende con conceptos disponibles en su cotidianidad.⁶¹

⁶¹ Mario Calero .Constructivismo.Pedagógico,Teorías y aplicaciones básicas. México, Alfa Omega, 2008. Pág. 34.

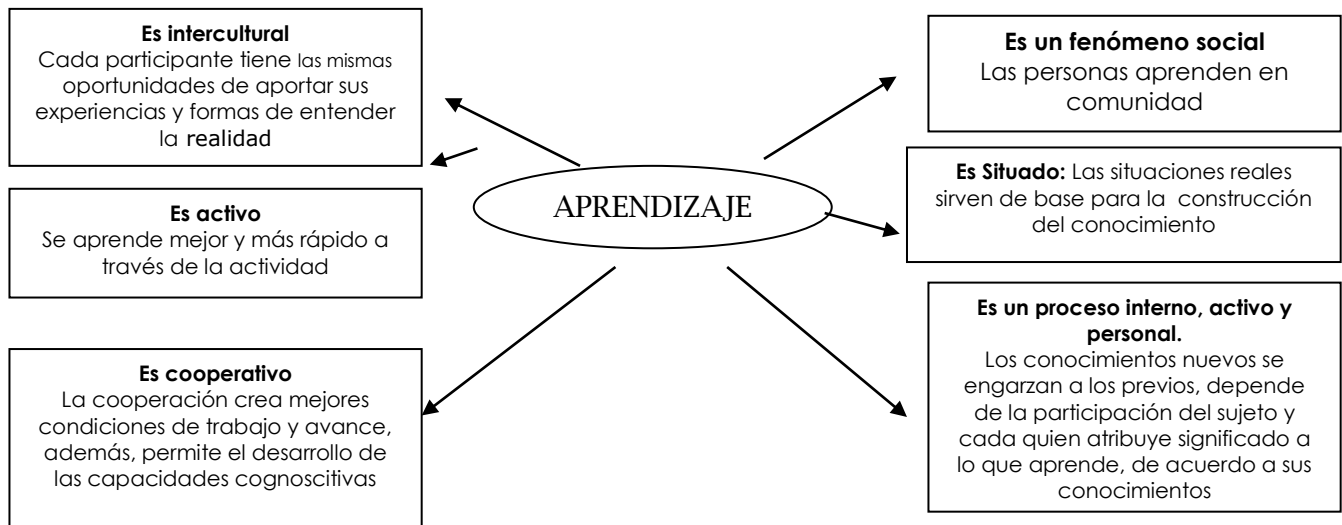
La importancia de las ideas previas juega un papel importante en la construcción de conocimiento y en la teoría del aprendizaje significativo, éstas tienen gran relevancia pues de ellas parte la construcción de nuevos conocimientos. Es necesario saber con qué conocimientos previos de un tema específico cuenta el aprendiz, para que al introducir los nuevos, estos logren crear un conflicto cognitivo en las estructuras de conocimiento y el alumno construya su conocimiento.

El aprendizaje significativo se logra cuando al alumno se le proporcionan herramientas para poder ser participe en la construcción de su conocimiento, algunas de estas herramientas que ocupa el aprendizaje significativo son las estrategias de aprendizaje, con las cuales el proceso de enseñanza-aprendizaje se facilita, puesto que es por medio de estas, que al alumno se le involucra como participe activo en el proceso de enseñanza.

El aprendizaje significativo se logra cuando al alumno se le proporcionan herramientas para poder ser participe en la construcción de su conocimiento, algunas de estas herramientas que ocupa el aprendizaje significativo son las estrategias de aprendizaje, con las cuales el proceso de enseñanza-aprendizaje se facilita, puesto que es por medio de estas, que al alumno se le involucra como participe activo en el proceso de enseñanza. Algunas de las características del Aprendizaje Significativo se presentan en el siguiente esquema.⁶²

⁶² Op. Cit.

Esquema 1. El Aprendizaje según Ausubel⁶³



4.18. ANTECEDENTES DEL INTERNET Y SU CREACIÓN

Se han observado progresos en los dominios de la ciencia y la tecnología, acompañados por una ingente explosión de la información. El Siglo XX fue un período de avances revolucionarios en las comunicaciones, desde el experimento de Marconi en 1901 de enviar señales por la radio a través del Atlántico, hasta la fenomenal expansión de la industria electrónica, que incluye la informática.

La digitalización y la automatización han provocado una profunda revolución, caracterizada especialmente por la aparición de dispositivos multimedia y por una expansión espectacular de las redes telemáticas. Los sistemas expertos y la inteligencia artificial aumentan vertiginosamente la interactividad. La velocidad de procesamiento de la información crece constantemente, así como la capacidad casi

⁶³ Op. Cit.

ilimitada de almacenamiento. En cualquier caso, no es posible entender la configuración de esta sociedad sin la influencia de la información.⁶⁴

El Internet ha revolucionado el mundo, Surgió desde 1969 y ha alcanzado más de 2,4 billones de usuarios. En 1971, Ray Tomlinson envió el primer email y aparece el primer virus Creeper, dos años más tarde, la palabra Internet se usó por primera vez en una transmisión de control de protocolo. La infraestructura de Internet se esparció por el mundo, para crear la moderna red mundial de computadoras que hoy conocemos como Internet. Atravesó los países occidentales e intentó una penetración en los países en desarrollo, creando un acceso mundial a información y comunicación sin precedentes, pero también una brecha digital en el acceso a esta nueva infraestructura. Internet también alteró la economía del mundo entero, incluyendo las implicaciones económicas de la burbuja de las .com.⁶⁵

1982 fue la fecha que marcó un antes y un después por el gran auge que supusieron los emoticonos y que a día de hoy siguen teniendo. Nueve años después Tim Berners Lee, de la Organización Europea para la Investigación Nuclear (CERN) crea la primera página web. Yahoo se funda en 1994 y justo al año siguiente Microsoft lanza Internet Explorer. Otro de los términos revolucionarios, weblog aparece en 1997 usado por Jorn Barger.

Para 1998 el tiempo del Internet fue muy importante por dos motivos:

- En primer lugar nace Google
- Y el número de usuario de Internet alcanza un millón

⁶⁴ Florentino Blázquez. Sociedad de la Información y Educación. México, Consejería de Educación y Tecnología, 2011. Pág. 155-163.

⁶⁵ https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_Internet (26-11-15)

En 2001 aparece la mayor enciclopedia colectiva, Wikipedia y entre el 2003 y 2005 se dan varias innovaciones gracias a la aparición de Safari, MySpace, LinkedIn, Skype y WordPress. En 2004 aparece Facebook, Gmail, Flickr y Vimeo. Sin embargo, YouTube tuvo que esperar a 2005 para ver la luz.⁶⁶

Chrome de Google nace en 2008 y dos años después nace Instagram, aunque sólo disponible para Apple. Pinterest, que nace en 2010 consigue 10 millones de usuarios más rápido que las otras redes. Por último, 2012 sirve para que Internet alcance los 2,4 mil millones de internautas.⁶⁷

Tales transformaciones han sido y están siendo tan profundas que, además de estar rehaciendo el mapa del universo científico, están logrando una nueva configuración del saber alrededor de nuevas y atractivas disciplinas, cuales son la genética, la informática o las ciencias de la comunicación y de la información. Esta evolución y sus consecuencias prácticas están ejerciendo una influencia considerable no sólo sobre las estrategias científicas y tecnológicas, sino sobre los propios comportamientos sociales, hasta el punto que su impacto se ha comparado con el de la invención de la imprenta por parte de Gutemberg.

4.19. EL AULA DIGITAL Y EL INTERNET: UN MEDIO DE APRENDIZAJE ESCOLAR

Los acelerados avances tecnológicos que están modificando, como constatamos cada día, la vida de los ciudadanos, también se van introduciendo en las instituciones educativas, a pesar de la resistencia de los sistemas educativos para integrarlos. Las

⁶⁶ Florentino Blázquez. Sociedad de la Información y Educación. México, Consejería de Educación y Tecnología, 2011. Pág. 174

⁶⁷ <http://www.marketingdirecto.com/actualidad/infografias/la-gran-evolucion-de-Internet-desde-su-creacion-en-1969/> (26-11-15)

nuevas tecnologías comienzan a producir cambios en los métodos de enseñanza e incluso amplían contenidos del currículo, con la consiguiente reelaboración de los objetivos educativos de nuestro tiempo.

Los proyectos que la Secretaría de Educación Pública ha puesto en marcha para dar respuesta a las necesidades de su tiempo y es desde la década de los 80's en el país, que se han desarrollado proyectos y programas relacionados con el uso de las TIC en Educación Básica, entre los cuales destacan:

- El proyecto Introducción de la Computación Electrónica en la Educación Básica, Coeoba-Sep (1985-1993)
- Red Satelital de Televisión Educativa (Edusat), creada en 1996 y administrada por el ILCE
- Red escolar, proyecto educativo creado en 1997
- Programa Enciclomedia comenzó su operación en 2003
- Programa HDT (2007-2012)
- Estrategia nacional en Formación de TIC (2013-2014)

Del último proyecto destacó: El promover la incorporación de las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza-aprendizaje, teniendo como líneas de acción:

- Desarrollar una política nacional de informática educativa, enfocada a que los estudiantes desarrollen sus capacidades para aprender a aprender mediante el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Ampliar la dotación de equipos de cómputo y garantizar conectividad en los planteles educativos.
- Intensificar el uso de herramientas de innovación tecnológica en todos los niveles del Sistema Educativo.⁶⁸

⁶⁸ <http://basica.sep.gob.mx/seb2010/pdf/SEP08082013/5Estratrgia> (26-11-15)

Sin embargo, el contexto histórico es un factor fundamental para explicar su éxito o fracaso frente a tecnologías rivales y las condiciones de su generalización. La sociedad actúa como propulsor decisivo no sólo de la innovación sino de la difusión, acceso y generalización de la tecnología. Pues finalmente si no se gestiona adecuadamente su uso puede quedarse sólo como una propuesta con buenas intenciones, sin cumplir nunca su fin último que es, complementar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

4.20. LA WEBQUEST Y SU CREADOR, UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA

La WebQuest fue creada un profesor de la Universidad de San Diego, Bernie Dodge en 1995 y la define como "La Página de WebQuest" orientada hacia la indagación / investigación en la que parte o toda la información con la cual interactúan los aprendices proviene de fuentes de Internet.⁶⁹

A partir de ahí ha tenido éxito y hace que hoy se encuentren miles de WebQuests en la red. La WebQuest Surgió como respuesta a un problema al que cualquier profesor se enfrenta inmediatamente ¿Cómo guiarse por la maraña de la red? ¿Cómo ayudar a los alumnos para conseguir resultados positivos en un proceso de aprendizaje basado en el uso de la red? Su creador descubrió que es un método factible para establecer metas claras a los alumnos.

Ya que es la WebQuest un método de aprendizaje bastante simple en el que destacan las siguientes características:

⁶⁹ <http://www.eduteka.org/Entrevista11.php> (26-11-15)

- Es una investigación dirigida en la que la información que se utiliza se haya esencialmente en Internet.
- El profesor da una estructura y guía la búsqueda de información en Internet: selecciona unos buenos sitios web y marca unas tareas claras y factibles.
- La enorme cantidad de recursos que pone a disposición la red posibilita que se potencie el espíritu crítico del alumno.
- Es un modelo básicamente cooperativo, en el que los alumnos deben aprender a trabajar en grupo.
- Fomenta el dominio de la navegación por Internet y las técnicas que posibilitan la elaboración de material para ser puesto en la red.⁷⁰

El modelo creado por Bernie Dodge distingue varios pasos:

- **Introducción:** se presenta de manera llamativa el tema a desarrollar y se establecen los alcances de la tarea.
- **Tarea:** son los "productos" electrónicos que deben presentar los alumnos. **Proceso:** señala cómo se organizan los estudiantes, la labor de cada grupo según la división de la temática y las tareas a cumplir.
- **Recursos:** se listan las páginas web o sitios con la información ya previamente evaluada y seleccionada por el docente. No debe entenderse que sean los únicos, sólo representan orientaciones básicas para facilitar la búsqueda de información. Incluir motores de búsqueda especializados proporciona la búsqueda y análisis de más información.
- **Conclusión:** los logros a alcanzar se desglosan en esta parte.
- **Evaluación:** el alumno visualiza su avance durante el trabajo, ya sea por medio de rubricas que le informan los

⁷⁰ <http://www.historiaSiglo20.org/curso/tema9.htm> (26-11-15)

criterios que debe cumplir su trabajo tales como: trabajo en equipo, creatividad, claridad en el tema, información relevante, etc.⁷¹

Tomando en cuenta los elementos de una Webquest los docentes podrían profundizar en las estrategias de enseñanza-aprendizaje y así plantear tareas que los alumnos deben seguir para posibilitar en ellos el desarrollo de competencias que exige una sociedad globalizada, ya que es una era de sociedad del conocimiento, globalización de la cultura y la economía, lo que argumenta que la escuela asuma el compromiso de formar actores sociales poseedores de competencias socio-funcionales, de carácter holista, que van mucho más allá de la posesión de conocimientos declarativos e inertes.⁷²

Queda claro que el uso de la WebQuest constituye un medio para facilitar y apoyar el dominio de los contenidos que pretenden la presente tesis, como lo son la enseñanza de contenidos de la materia de historia, permitiendo que el docente-método-estudiante se integren en un proceso de enseñanza-aprendizaje basado en la creatividad de la WebQuest.

Como ya se mencionó los desarrolladores Bernie Dodge y Tom Marche en 1995, en la Universidad Estatal de San Diego, crearon las WebQuest para apoyar el proceso de aprendizaje, ya que una WebQuest es una actividad orientada a la investigación en la web.

⁷¹ <http://www.historiaSiglo20.org/curso/tema9.htm> (26-11-15)

⁷² Frida Díaz Barriga. Enseñanza situada: Vínculo entre la escuela y la vida. México, McGraw Hill. 2005. Pág. 25

Dicho modelo pretende rentabilizar el tiempo de los estudiantes, centrarse en el uso de la información más que en su búsqueda y reforzar los procesos intelectuales en los niveles de análisis, síntesis y evaluación.

A raíz de dicha innovación en la educación, utilizando la red como herramienta de aprendizaje, se han encontrado diversas investigaciones en la que se evidencia sus múltiples aportaciones a la educación, por ejemplo en la revista Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, Adell en el 2004 publicó un artículo llamado "*Internet en el aula: las WebQuest*" el cual explica que una WebQuest es una estrategia interesante para el aula, ya que es un tipo de actividad didáctica basada en presupuestos constructivistas del aprendizaje y la enseñanza.

Su mecánica es relativamente simple y se remite a prácticas bien conocidas y asentadas de trabajo en el aula. En una WebQuest se divide a los alumnos en grupos, se le asigna a cada uno un rol diferente y se les propone realizar conjuntamente una tarea, que culminará en un producto con características bien definidas.

Para ello, seguirán un proceso a través de varios pasos o fases, planificado previamente por el profesor, durante el cual los alumnos realizarán una amplia gama de actividades como leer, comprender y sintetizar información seleccionada de la Internet o de otras fuentes, organizar la información recopilada, elaborar hipótesis, valorar y enjuiciar ideas y conceptos, producir textos, dibujos, presentaciones multimedia, objetos físicos, manejar aparatos diversos, entrevistar a sus vecinos, etc.

Durante el proceso, el profesor les propondrá el uso de diversos recursos, generalmente accesibles a través de Internet, comunes a todos los miembros del grupo y/o específicos al rol desempeñado en el grupo y, cuando sea necesario, una serie de ayudas o andamios de recepción, transformación y producción de información que les ayudarán a asimilar y acomodar la nueva información y a elaborar el producto final.

4.21. EL PAPEL MEDIADOR DEL DOCENTE EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES DIGITALES, EN NIÑOS DE 9-10 AÑOS

El docente como mediador en ambientes de aprendizaje implica crear un apoyo social y emocional en el cual los niños se sientan importantes, seguros y en confianza, lo que da como resultado el promover la iniciativa, el trabajo colaborativo, la resolución de problemas, la innovación y creatividad.

Hohmman, Weikart y Epstein en 2010, propusieron que la interacción niño-adulto debe ser genuina, es decir, se debe compartir el control, enfocarse en las fortalezas de los niños, apoyar el juego del niño y establecer una base segura desde la cual pueda explorar su entorno.

De igual forma se busca que en la mediación, se desarrollen habilidades para la resolución de problemas y así ser competentes para la vida en sociedad. En este sentido, Prieto define la Mediación como el acto de promover en los educandos la tarea de construirse y de apropiarse del mundo y de sí mismos.⁷³

Esta visión de mediación en el ámbito de la pedagógica coincide con la definición de Galindo quien percibe que en la experiencia de aprendizaje mediado, el profesor como mediador es la persona que selecciona o tamiza los estímulos en función de una meta concreta, es quien organiza su enseñanza y diseña estrategias de intervención educativa que procuren el logro de aprendizajes significativos en todos los estudiantes a partir del desarrollo óptimo de las funciones cognitivas. La mediación del profesor se disminuye o incrementa en la medida en que el sujeto que aprende requiere mayor o menor apoyo para lograr un aprendizaje significativo. Y no

⁷³ Daniel Prieto. Violencia y escuela: propuestas para comprender y actuar. Buenos Aires, Aique, 2005. Págs.13–24.

solo de conocimiento conceptual, sino como en el caso anterior un aprendizaje de estrategias sociales.⁷⁴

El docente debe reconocer y estimular las acciones, intenciones, reflexiones, soluciones y creatividad de los niños, para su óptimo desarrollo. Los modelos educativos actuales hablan del papel mediador del docente como un facilitador y la enseñanza de las tecnologías no queda exenta de ello, como lo es el uso de las WebQuest, las cuales están basadas en estrategias de aprendizaje activo, el cual proporciona oportunidades de aprendizaje adecuadas para el desarrollo de acciones orientadas a un objetivo, como el desarrollo de las habilidades sociales y cognoscitivas de los alumnos.

Fomentando la autonomía, la creatividad, la crítica en las actividades y retos a los que se enfrentan en su vida diaria, el papel del profesor es esencial en este desarrollo ya que trabaja de forma colaborativa y como guía para asegurarse que el proceso de enseñanza- aprendizaje se esté dando en forma adecuada. El docente debe centrarse en el aprendiz, como bien lo menciona la SEP en los primeros Principios Pedagógicos.

De lo anterior el docente se fundamenta en resaltar lo que las teorías constructivistas en Educación mencionan que es ligar sus experiencias previas y sus nuevas construcciones mentales, considerando que la construcción se produce:

- a. Cuando el sujeto interactúa con el objeto del conocimiento (Piaget)
- b. Cuando esto lo realiza en interacción con otros (Vigotsky)
- c. Cuando es significativo para el sujeto (Ausubel)

⁷⁴ Leono Galindo. Estrategia didáctica: La mediación en el aprendizaje colaborativo en la educación médica. Colombia, Latreia, 2009. Pág. 286.

Las estrategias de tipo constructivista se basan en ayudar a que los alumnos construyan su conocimiento a partir de sus ideas y representaciones previas. La funcionalidad del constructivismo tiene perspectivas cognoscitivas, motivacional y de eficacia en el aprendizaje, ya que aporta una mejor integración cognoscitiva del conocimiento.⁷⁵

4.22. EL PROGRAMA DE 5° DE PRIMARIA, COMPETENCIAS DIGITALES A DESARROLLAR

La sociedad actual demanda de alumnos y profesores el desarrollo de diversas competencias para la vida, con las cuales se pueda responder a los retos de hoy y de mañana. En este sentido, una de las finalidades de la Educación Básica es promover en los alumnos, entre otras competencias, la resolución de problemas, la búsqueda y selección de información, y el manejo y uso de los avances tecnológicos. Sin duda, las Tecnologías de la Información y la Comunicación ocupan un lugar importante en el desarrollo de estas competencias, su uso ha generado cambios en la manera de comunicarse. Hoy ofrecen formas innovadoras para la organización, búsqueda y tratamiento de información, para apropiarse de la misma y, por supuesto, en los recursos y herramientas de investigación que se utilizan.

Es por ello que las TIC son parte importante de las iniciativas educativas que promueve la Secretaría de Educación Pública a través de sus diferentes instancias educativas. En este sentido, la SEP incluye como una de sus líneas de trabajo, el Uso didáctico de las TIC, con la cual se pretende que los alumnos adquieran habilidades digitales como el en los Programas de Escuelas de Tiempo Completo en

⁷⁵ José R. La construcción del conocimiento escolar. España, Editorial Paidós. Pág. 234

las que han incorporado un acceso a todo tipo de tecnologías que les permitan favorecer el desarrollo de sus competencias para la vida.⁷⁶

En este sentido la SEP también delimita aspectos referentes a habilidades digitales en el programa de quinto grado de primaria para cada uno de los Campos de Formación, como lo son:

Campo de Formación Lenguaje y Comunicación

Generar ambientes de aprendizaje que utilicen medios y modalidades de lectura y escritura, cercanas a las que utilizan los estudiantes en ambientes extraescolares, como el procesador de textos, el presentador de diapositivas y las redes sociales, permiten a las personas crear, compartir, publicar, colaborar y poner a discusión, textos propios que incorporan recursos multimedia.

Se pretende promover paralelamente tanto las competencias del campo de lengua y comunicación, como el desarrollo de habilidades digitales en el alumno y el profesor.

Aprovechar los recursos expresivos de las imágenes fijas y en movimiento, del video y del audio, para presentar escenarios y situaciones de aprendizaje donde puede realizar actividades que le permitan analizar textos, identificar propiedades del lenguaje y acercarse a la diversidad cultural y lingüística del país. Incorporar a las actividades de aprendizaje, por ejemplo audiocuentos, crucigramas y galerías de imágenes. Cuando el alumno y profesor interactúan con estos materiales digitales de forma cotidiana, no sólo se logra que los alumnos tengan aprendizajes significativos, sino que se les introduce al manejo de la tecnología.

Campo de Formación de Pensamiento Matemático

El análisis de datos, la lectura e interpretación de los problemas, así como la expresión oral y escrita de los resultados obtenidos, son procesos que se benefician de las posibilidades didácticas que ofrecen las tecnologías de la información y la

⁷⁶ <http://basica.primariatic.sep.gob.mx/> (2-12-15)

comunicación. Herramientas como la hoja de cálculo, los graficadores, las bases de datos, el presentador de diapositivas y las redes sociales, permiten a las personas analizar y procesar información de diversos tipos de fuentes; crear distintos tipos de gráficos y comparar resultados; publicar y discutir sobre la forma que se utilizó para resolver los problemas y su resultado; todo ello, a través de las TIC y de las redes de aprendizaje.

Campo de Formación de Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social

El presentador de diapositivas y las redes sociales, permiten a las personas analizar y procesar información de diversos tipos de fuentes; crear distintos tipos de gráficos y comparar resultados; publicar y discutir sobre la forma que se utilizó para resolver los problemas y su resultado; todo ello, a través de las TIC y de las redes de aprendizaje. Esta posibilidad tecnológica, cuando el profesor la conoce e incorpora habitualmente a sus actividades, promueve paralelamente tanto las competencias del campo pensamiento matemático, como el desarrollo de habilidades digitales en el alumno y el profesor.

Campo de Formación Desarrollo Personal para la Convivencia

Para dicho campo se pretende que los recursos expresivos de las imágenes fijas y en movimiento, del video y del audio, para presentar escenarios y situaciones de aprendizaje se puedan realizar actividades que le permitan al alumno promover la creación del pensamiento artístico, la convivencia, promoción de la salud, cuidado de sí y acercarse a la diversidad cultural y lingüística del país.⁷⁷

⁷⁷ <http://www.gob.mx/busqueda?utf8=%E2%9C%93&site=sep&q=libro+quinto+de+primaria> (2-12-15)

Aunado a lo anterior el Plan de Estudios de Educación Básica en primaria 2011 presenta Estándares de Habilidades Digitales que se organizan a partir de seis campos:

1. Creatividad e innovación.
2. Comunicación y colaboración.
3. Investigación y manejo de información.
4. Pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones.
5. Ciudadanía digital.
6. Funcionamiento y conceptos de las TIC.

Dichos Estándares Curriculares de Habilidades Digitales presentan la visión de una población que utiliza medios y entornos digitales para comunicar ideas e información, e interactuar con otros. Implican la comprensión de conceptos, sistemas y funcionamiento de las TIC, es decir, utilizar herramientas digitales para resolver distintos tipos de problemas.⁷⁸

Es por lo anterior que éste trabajo de investigación se sustenta en dichos marcos teóricos ya que conceptualizan la importancia del Maestro como mediador del conocimiento, al ser una guía que promueven desde los aprendizajes previos, lazos que le permitirán a los alumnos establecer conexiones significativas con los contenidos a aprender, tomando en cuenta su nivel de desarrollo, la importancia de del trabajo en equipo al escuchar, interactuar y convivir con sus pares, pues serán estos los que abran el camino de los estudiantes hacia una apertura al trabajo en conjunto. Dicho marco teórico también le da sustento a este trabajo, al justificar que

⁷⁸<http://www.curriculobasica.sep.gob.mx/index.php/prog-primaria> (2-12-15)

con esas metodologías se fomenta la creatividad, la comunicación, el pensamiento crítico, por mencionar algunos, pues al presentarle al alumno un reto como el de trabajar por medio de una herramienta digital que implica el trabajo en equipo y la mediación del docente como bien lo marca la SEP en los distintos documentos y programas ya mencionados, será entonces como el alumno pueda seguir desarrollando competencias para enfrentarse al futuro.

CAPÍTULO 5. EL PROCESO METODOLÓGICO DEL ESTUDIO INVESTIGATIVO

Para el desarrollo del presente estudio se trabajará con el Enfoque Cuantitativo, puesto que se considerarán estadísticas para el establecimiento de medidas sistemáticas, en un intento por analizar de manera objetiva la realidad, llevando a cabo un proceso probatorio mediante la observación de los resultados.

5.1. TIPO DE ESTUDIO INVESTIGATIVO SELECCIONADO

El estudio que se llevará en el presente trabajo, será una Investigación Descriptiva de orden cuantitativo, tipo encuesta con escala grado Likert.

Entendiendo que la metodología cuantitativa usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías.⁷⁹ Por tal motivo, el presente trabajo se realizará bajo la concepción cuantitativa buscando lograr con objetividad la comprobación de la hipótesis. Y de acuerdo a la naturaleza de la toda investigación, se empleará un instrumento de medida sistemática.

5.2. CARACTERÍSTICAS METODOLÓGICA DEL TIPO DE ESTUDIO SELECCIONADO

En la investigación descriptiva se busca especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice y describir tendencias de grupo o población⁸⁰, es decir, se pretende hacer una descripción de la información obtenida para precisar cómo es que se manifiesta la situación problema.

⁷⁹ Roberto Henández Sampieri. Metodología de la investigación. México, MacGraw- Hill, 2006. Pág. 15

⁸⁰ Ibid. Pág. 82

Los estudios descriptivos brindan un panorama general de los resultados que se obtienen y son pertinentes para el desarrollo del trabajo. En cuanto a la recolección de datos se empleará la técnica de cuestionario, la cual es una recogida de datos para registrar observaciones o facilitar el tratamiento experimental y permitirá recabar información necesaria para el desarrollo del estudio.

En el presente trabajo el cuestionario será aplicado como instrumento de medición y diagnóstico, que al ser medible, se pretende que sea observable para establecer una conclusión de lo que se arroja en dicho instrumento.

El cuestionario planteará preguntas graduales con opciones de respuesta delimitadas que permitirá su análisis de manera más factible. Se considera para el instrumento la escala Likert descriptiva debido a que manejan rangos como: Totalmente de acuerdo, de acuerdo, en desacuerdo y totalmente en desacuerdo.

5.3. POBLACIÓN ESCOLAR O MAGISTERIAL QUE PRESENTA LA PROBLEMÁTICA

Se entiende como población de estudio como el conjunto de todos los individuos en los que se desea estudiar el fenómeno, es así que la población escolar que presenta la problemática son estudiantes de nivel Primaria.⁸¹

La investigación se realiza con alumnos de la Escuela Primaria “Centro Educativo Tenochtitlan”, aplicado en el ciclo escolar 2015-2016, y tiene como objeto de estudio conocer la opinión del alumno con referencia al uso de la de la WebQuest como una estrategia didáctica para fomentar un aprendizaje significativo en el aula, en específico para la Asignatura de Historia de 5° grado.

Ya que los docentes reportan problemáticas al trabajar la materia, pues se trabajan por medio de resúmenes y memorización que a largo plazo puede ser poco eficaz para el aprendizaje de los alumnos.

⁸¹ Op. Cit.

5.4. SELECCIÓN DE LA MUESTRA

Para Hernández Sampieri, la selección de la muestra en una Investigación es entendida como: *“Un subconjunto de la población, seleccionado por algún método de muestreo, sobre el cual se realizan las observaciones y se recogen los datos. El método de muestreo debe ser tal que asegure la representatividad de la muestra, además, el tamaño de la muestra debe ser suficiente.”*⁸²

En relación a lo anterior se puede decir, que un grupo de alumnos son considerados como una muestra que se considera a partir de una población, que presenta dicha problemática, asegurando de esta manera la representatividad de la muestra.

La muestra es no probabilística por ser determinada y se remite al grupo de 5° grado de Primaria, constituido por 24 alumnos del Centro Educativo “Tenochtitlan”, es una Asociación Civil no gubernamental incorporada a la Secretaría de Educación Pública (SEP), ubicada en la cerrada Tlotzin No. 3, Col. San Pedro Tepetlapa, Delegación Coyoacán, C.P. 04620, Ciudad de México.

El Centro Educativo cuenta con una población de 133 niños y niñas. La organización de los grados escolares consisten en: un grado por cada grupo. En general la escuela está conformada por tres preescolares y seis de primaria.

Se tomó como muestra el 5° grado de Primaria por ser único grado de la escuela y por empatar con los contenidos de historia específicos para el uso de la WebQuest de la presente investigación, así como por los reportes del docente de un bajo rendimiento en dicha asignatura. Se pretende tener una visión de la opinión de los

⁸² Op. Cit.

niños y niñas del grado hacia los contenidos y apreciación de la asignatura de historia, por medio del instrumento de recabación de datos con base en escala Likert.

5.5. DISEÑO DEL INSTRUMENTO DE RECABACIÓN DE DATOS CON BASE EN ESCALA LIKERT.

5.5.1. ELABORACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECABACIÓN DE DATOS

El instrumento de medición de la presente investigación, contiene un conjunto de afirmaciones que rescatan elementos relevantes que permiten conocer la opinión del grupo en cuestión, con respecto a la temática del uso de la WebQuest como un instrumento para aprender. Ésta escala estimativa da la obtención de información sobre la opinión del encuestado.

5.5.2. REVISIÓN Y VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

La validez responde a la pregunta ¿con qué fidelidad corresponde universo o población al atributo que se va a medir? La validez de un instrumento consiste en que mida lo que tiene que medir (autenticidad), algunos procedimientos a emplear son:

- Preguntar a grupos conocidos
- Comprobar comportamiento y
- Contrastar datos previos

Al estimar la validez es necesario saber a ciencia cierta qué rasgos o características se desean estudiar. Antes de iniciar el trabajo de campo, es imprescindible probar el cuestionario sobre un pequeño grupo de población. Esta prueba piloto ha de garantizar las mismas condiciones de realización que el trabajo de campo real. Se

recomienda un pequeño grupo de sujetos que no pertenezcan a la muestra seleccionada pero sí a la población o un grupo con características similares a la de la muestra del estudio, aproximadamente entre 14 y 30 personas.

Pero para fines de la presente investigación sólo se aplicó el piloteo a 5 alumnos de nivel Primaria, distinta al Centro Educativo “Tenochtitlan”. De esta manera se estimará la confiabilidad del cuestionario.

Y la confiabilidad responde a la pregunta ¿Con cuánta exactitud los ítems, reactivos o tareas representan al universo de donde fueron seleccionados? El término confiabilidad es la exactitud con que un conjunto de puntajes de pruebas miden lo que tendrían que medir.⁸³

5.5.3. PILOTEO DEL INSTRUMENTO

Como ya se mencionó el realizar el piloteo de la prueba ha de garantizar las mismas condiciones de realización que el trabajo de campo real. Se recomienda un pequeño grupo de sujetos que no pertenezcan a la muestra seleccionada pero sí a la población o un grupo con características similares a la de la muestra del estudio, aproximadamente entre 14 y 30 personas.

Pero para fines de la presente investigación sólo se aplicó el piloteo a 5 alumnos de nivel Primaria, distinta al Centro Educativo “Tenochtitlan”. De esta manera se estimará la confiabilidad del cuestionario.

⁸³ Yadira Corral. Validez y confiabilidad de los instrumentos de investigación para la recolección de datos. Venezuela, Ciencias de la Educación, 2009. Pág. 5.

5.5.4. ADECUACIÓN DEL INSTRUMENTO CONFORME A LOS RESULTADOS DEL PILOTEO

Se observó que la prueba era válida y confiable pues los alumnos a quienes se les aplicó, no tuvieron mayor dificultad al responder los ítems, eran claros y concretos a lo que se pretendía obtener con la encuesta tipo Likert y las instrucciones fueron claras.

5.5.5. APLICACIÓN DEFINITIVA DEL INSTRUMENTO

La aplicación se realizó en el aula de clases de los alumnos del 5° Grado de Primaria siendo la conformación por género de la siguiente forma: 9 niñas y 15 niños.

Durante la aplicación los alumnos se mostraron interesados en el instrumento y preguntaban si trabajarían más adelante con la WebQuest, todo transcurrió sin contratiempos, durante 20 minutos aproximadamente.

A continuación se presentan la primera versión del cuestionario, así como la definitiva.

Primera versión del cuestionario

Grupo:

Edad:

Género:

Este cuestionario forma parte de la investigación:

“EL USO DE LA WEBQUEST COMO RECURSO PARA FOMENTAR UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO A NIVEL PRIMARIA EN EL CENTRO EDUCATIVO TENOCHTITLAN DE LA DELEGACIÓN COYOACÁN”

Objetivo del instrumento: recolectar información sobre el impacto de las actividades sobre la enseñanza de la materia de historia en alumnos de 5° grado de Primaria.

Presentación: el presente cuestionario forma parte de un estudio sobre problemáticas en el entorno escolar de acuerdo a la perfección del docente, por lo cual su participación es importante.

Se te pide ser honesto en todas las respuestas, recordándote que el estudio tiene únicamente fines académicos por que se le garantiza confidencialidad y anonimato en todas sus respuestas.

Instrucciones: señale con una X la opción de respuesta que elijas, seleccione solo una opción por pregunta.

Señale la opción que mayor describa su experiencia dentro de su práctica docente en este plantel. Tome en cuenta las siguientes opciones de respuesta:

1.- TOTALMENTE DE ACUERDO

2.- DE ACUERDO

3.- EN DESACUERDO

4.- TOTALMENTE EN DESACUERDO

1.- El método tradicional de aprendizaje en el salón me resulta aburrido.

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
-----------------------	------------	---------------	--------------------------

2.- Considero que el Internet es una opción confiable como fuente de información.

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
-----------------------	------------	---------------	--------------------------

3.-Me gusta trabajar con la WebQuest.

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
-----------------------	------------	---------------	--------------------------

4.-La información que está en mi libro también la encuentro en Internet.

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
-----------------------	------------	---------------	--------------------------

5. Me gustaría utilizar la Webquest como apoyo para mi clase de Historia.

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
-----------------------	------------	---------------	--------------------------

6.- Toda la información que necesito está en los medios impresos.

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
-----------------------	------------	---------------	--------------------------

7.- Estoy interesado en utilizar nuevos métodos de aprendizaje.

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
-----------------------	------------	---------------	--------------------------

8.- Prefiero trabajar en la computadora que en mi cuaderno.

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
-----------------------	------------	---------------	--------------------------

9.- Las herramientas multimedia me hacen tener mayor aprendizaje.

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
-----------------------	------------	---------------	--------------------------

10.- Considero que el Internet es el medio de la nueva era del conocimiento.

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
-----------------------	------------	---------------	--------------------------

11. considero atractivas las clases en las que no utilizamos medios electrónicos.

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
-----------------------	------------	---------------	--------------------------

12. La clase de Historia es atractiva para mí.

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
-----------------------	------------	---------------	--------------------------

13. Aprendo mejor cuando trabajo solo.

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
-----------------------	------------	---------------	--------------------------

14. Sé cómo autorregular mi ritmo de trabajo.

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
-----------------------	------------	---------------	--------------------------

15. Me gusta trabajar en equipo.

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
-----------------------	------------	---------------	--------------------------

16. Me considero una persona autodidacta.

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
-----------------------	------------	---------------	--------------------------

17. Considero que puedo aprender algún curso sólo tomando clases en línea.

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
-----------------------	------------	---------------	--------------------------

18. Me gusta aprender utilizando la tecnología.

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
-----------------------	------------	---------------	--------------------------

19. Me motiva más utilizar la computadora que mi cuaderno para estudiar.

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
-----------------------	------------	---------------	--------------------------

20. Sé buscar información en línea válida para hacer mi tarea.

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
-----------------------	------------	---------------	--------------------------

21. El uso del internet me ayuda a encontrar sólo temas que me interesan.

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
-----------------------	------------	---------------	--------------------------

Versión definitiva del cuestionario

El presente cuestionario tiene como fin, recabar información sobre “El uso de la WebQuest, un recurso didáctico tecnológico para promover el aprendizaje significativo en alumnos de 5° grado de Educación Primaria, del centro Educativo “Tenochtitlan”, de la Delegación Coyoacán de la Ciudad de México.

Los resultados serán usados con total confidencialidad.

Datos generales

Edad: _____ Sexo: _____ Grado: _____

Indicaciones de resolución: Lee con detenimiento cada uno de los siguientes enunciados y elige la opción que más se acerque a tu opinión, colocando una (x) dentro del recuadro.

ITEMS	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
1.El método tradicional de aprendizaje en el salón me resulta aburrido.				
2.Considero que el Internet es una opción confiable como fuente de información.				
3.Me gusta trabajar con la WebQuest.				
4.La información que está en mi				

libro también la encuentro en Internet.				
5.Me gustaría utilizar la WebQuest como apoyo para mi clase de Historia.				
6.Toda la información que necesito está en los medios impresos.				
7.Estoy interesado en utilizar nuevos métodos de aprendizaje.				
8.Prefiero trabajar en la computadora que en mi cuaderno.				
9.Las herramientas multimedia me hacen tener mayor aprendizaje.				
10.Considero que el Internet es el medio de la nueva era del conocimiento.				
11.Considero atractivas las clases en las que no utilizamos				

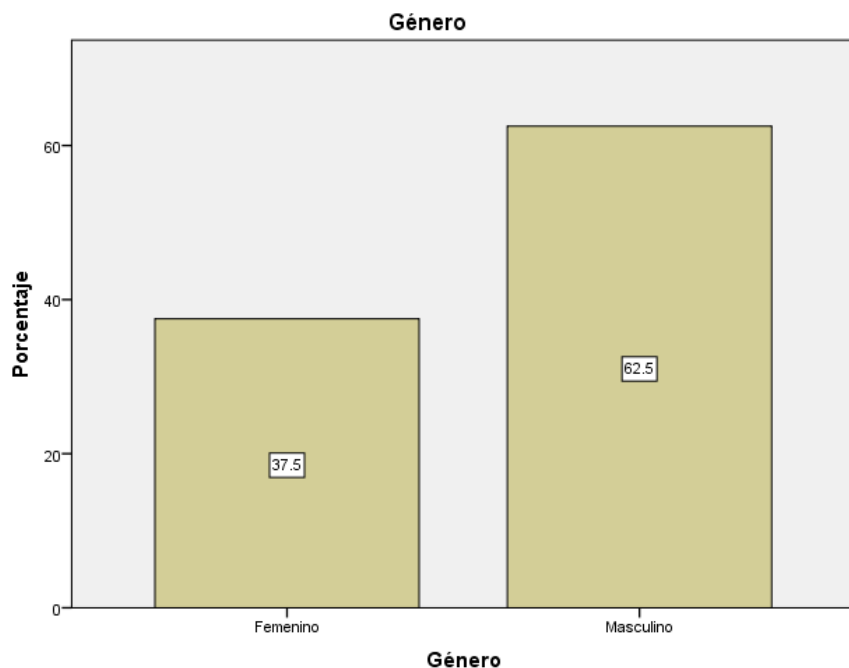
medios electrónicos.				
12. La clase de Historia es atractiva para mi.				
13. Aprendo mejor cuando trabajo solo.				
14. Sé cómo autorregular mi ritmo de trabajo.				
15. Me considero una persona autodidacta.				

5.5.6. ORGANIZACIÓN, ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS RECABADOS CON BASE EN EL PROGRAMA ESTADÍSTICO SPSS

Tabla de frecuencia

		Género			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Femenino	9	37.5	37.5	37.5
	Masculino	15	62.5	62.5	100.0
	Total	24	100.0	100.0	

Gráfico de barras

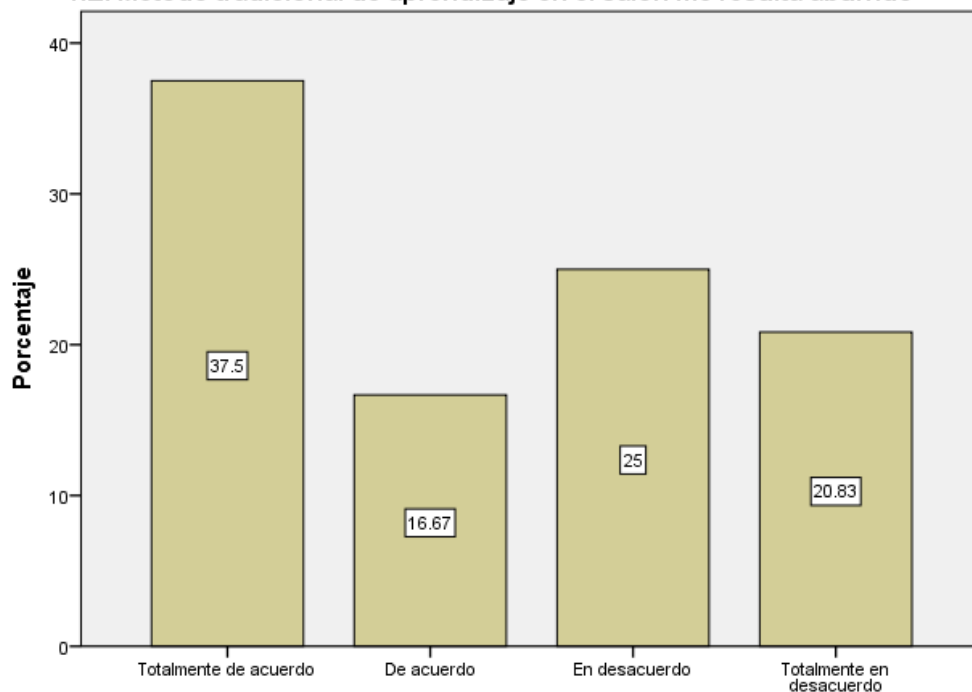


La población muestra está conformada por 9 niñas lo que equivale al 37.5% y 15 niños (62.5%) del grupo de 5° grado de primaria del Centro Educativo “Tenochtitlan”, dando un total de 24 alumnos como único grupo de la escuela.

1.El Método tradicional de aprendizaje en el salón me resulta aburrido

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Totalmente de acuerdo	9	37.5	37.5	37.5
De acuerdo	4	16.7	16.7	54.2
Válidos En desacuerdo	6	25.0	25.0	79.2
Totalmente en desacuerdo	5	20.8	20.8	100.0
Total	24	100.0	100.0	

1.El Método tradicional de aprendizaje en el salón me resulta aburrido



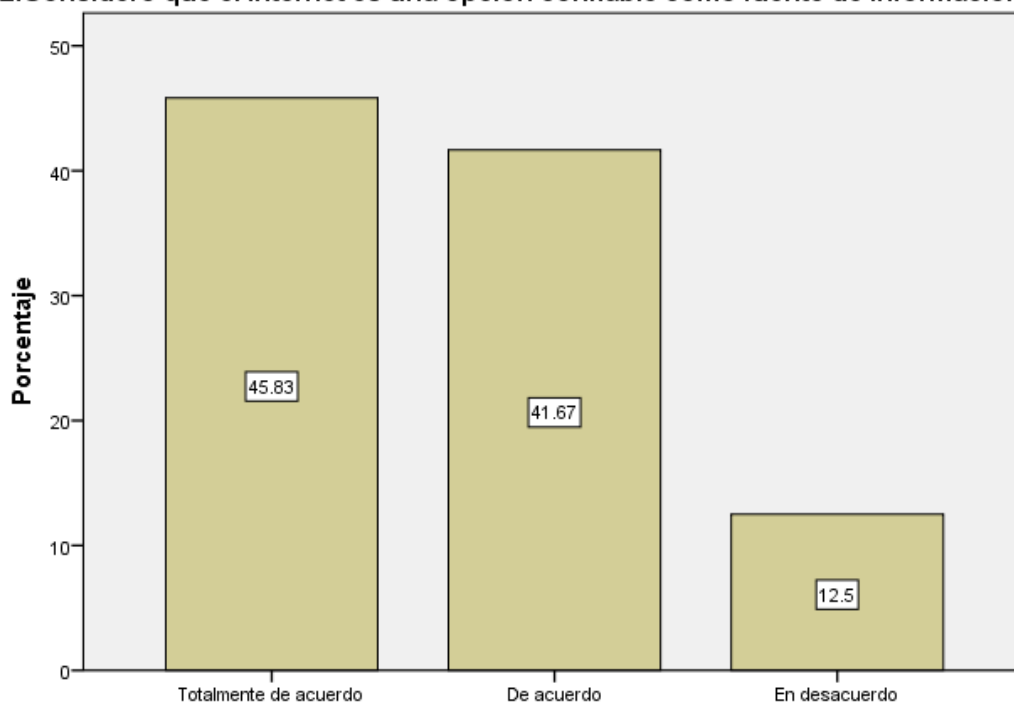
1.El Método tradicional de aprendizaje en el salón me resulta aburrido

Se observa que a la población de la muestra les parece poco atractivo trabajar de una manera tradicional.

2.Considero que el Internet es una opción confiable como fuente de información

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Totalmente de acuerdo	11	45.8	45.8	45.8
De acuerdo	10	41.7	41.7	87.5
En desacuerdo	3	12.5	12.5	100.0
Total	24	100.0	100.0	

2.Considero que el Internet es una opción confiable como fuente de información

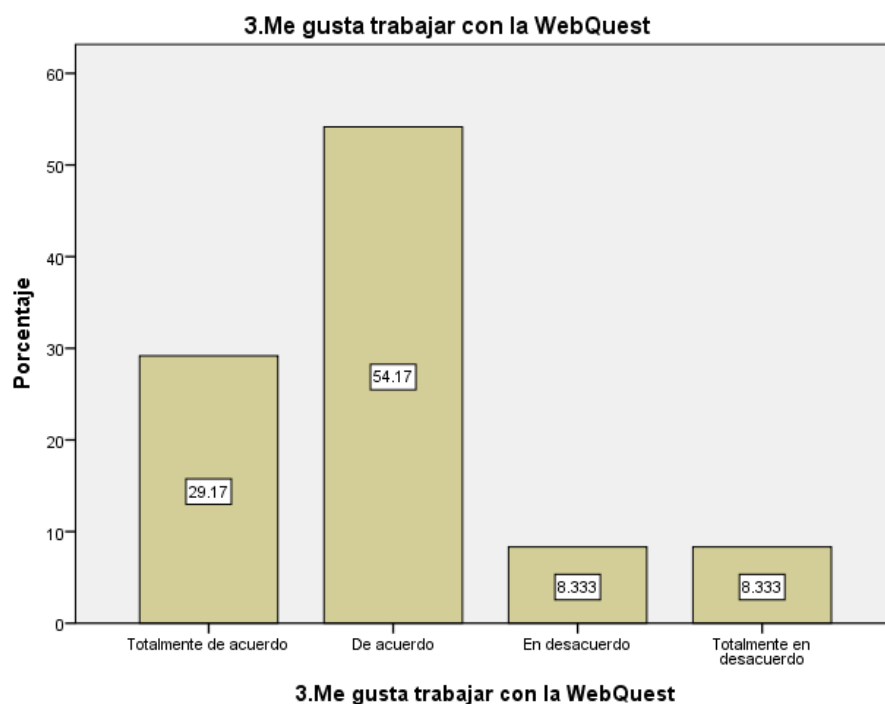


2.Considero que el Internet es una opción confiable como fuente de información

Los niños y niñas de la muestra están de acuerdo en reconocer que el internet es una herramienta que les apoya en la búsqueda de información, como se observa en la tabla más del 80% está de acuerdo con la afirmación, mientras que sólo el 12.5% no lo aprueba.

3.Me gusta trabajar con la WebQuest

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Totalmente de acuerdo	7	29.2	29.2	29.2
De acuerdo	13	54.2	54.2	83.3
Válidos En desacuerdo	2	8.3	8.3	91.7
Totalmente en desacuerdo	2	8.3	8.3	100.0
Total	24	100.0	100.0	

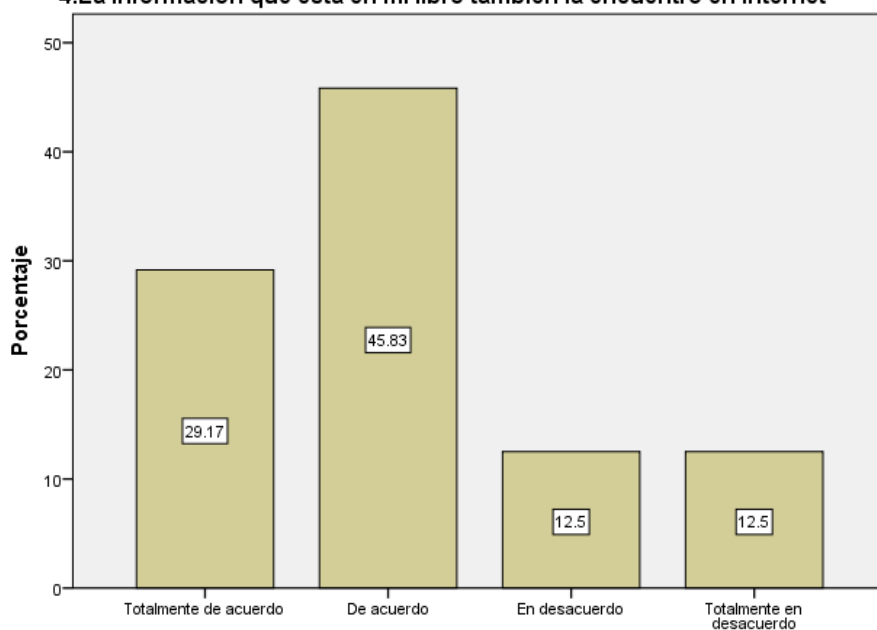


Es posible observar que el 29.17% y el 54.17% están totalmente de acuerdo y de acuerdo, dando un total de 20 alumnos de 24 que les agrada trabajar con la WebQuest, mientras que sólo el 18% aproximadamente está en desacuerdo.

4.La información que está en mi libro también la encuentro en Internet

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Totalmente de acuerdo	7	29.2	29.2	29.2
De acuerdo	11	45.8	45.8	75.0
Válidos En desacuerdo	3	12.5	12.5	87.5
Totalmente en desacuerdo	3	12.5	12.5	100.0
Total	24	100.0	100.0	

4.La información que esta en mi libro también la encuentro en Internet



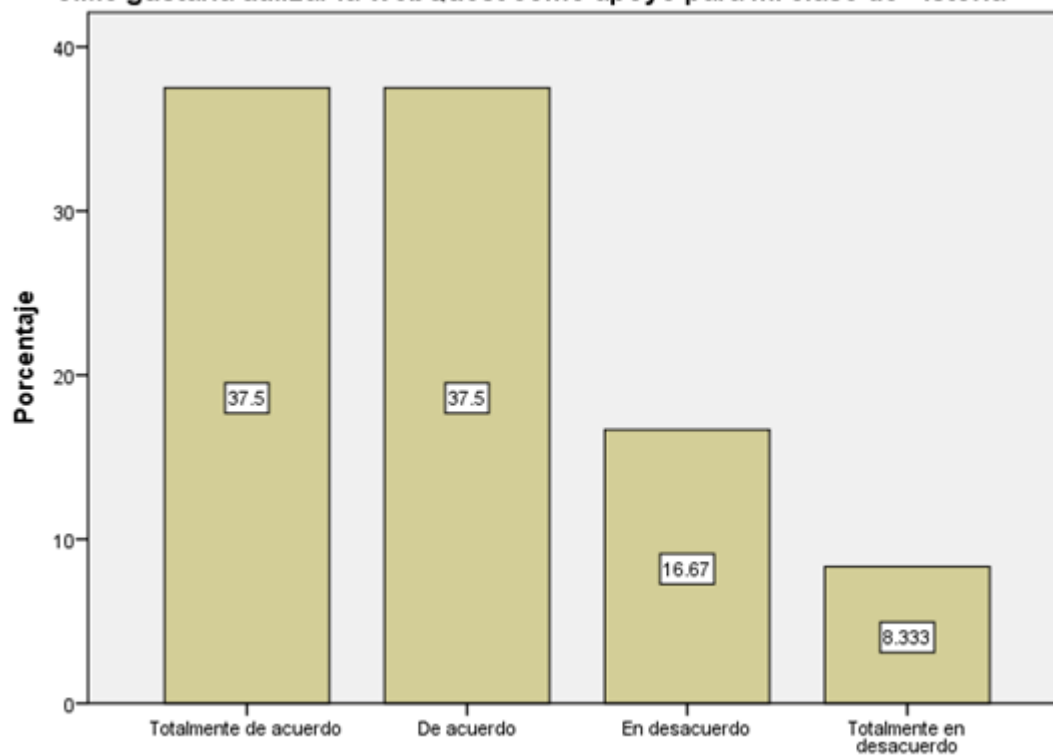
4.La información que esta en mi libro también la encuentro en Internet

Al 75% de la población muestra que los medios impresos como el libro de texto no son la única opción de búsqueda de información al momento de trabajar con la materia de historia, por el contrario concuerdan en que dicha información es posible encontrarla en la red, por otro lado el 25% no está de acuerdo con dicha formulación.

5.Me gustaría utilizar la WebQuest como apoyo para mi clase de Historia

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Totalmente de acuerdo	9	37.5	37.5	37.5
De acuerdo	9	37.5	37.5	75.0
Válidos En desacuerdo	4	16.7	16.7	91.7
Totalmente en desacuerdo	2	8.3	8.3	100.0
Total	24	100.0	100.0	

5.Me gustaría utilizar la WebQuest como apoyo para mi clase de Historia



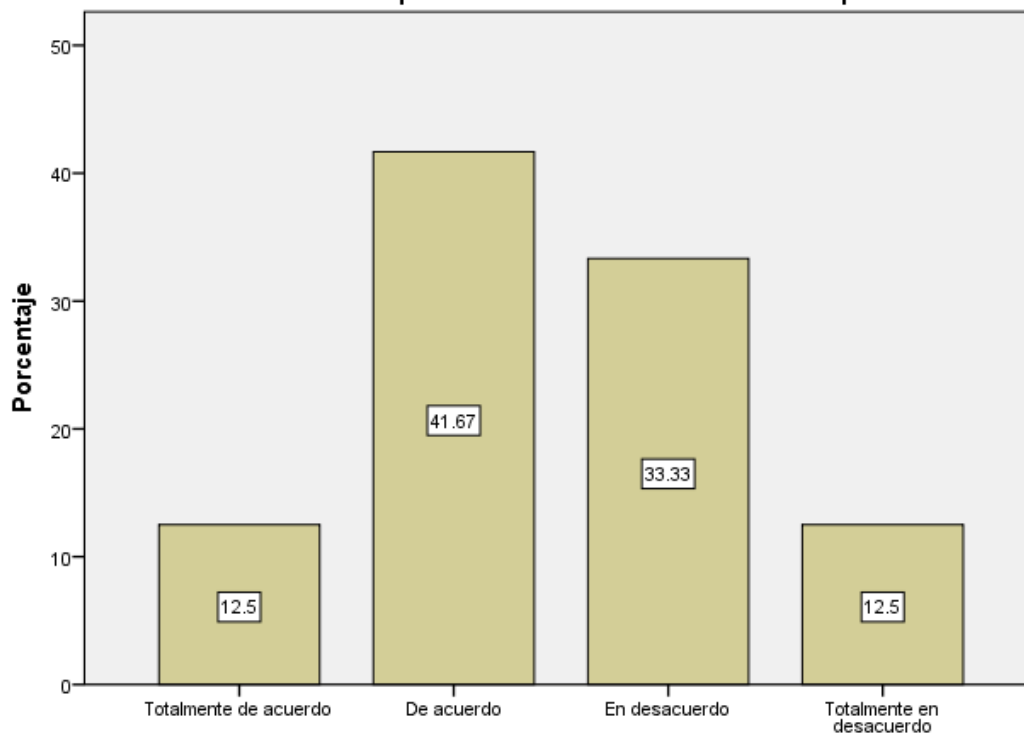
5.Me gustaría utilizar la WebQuest como apoyo para mi clase de Historia

Más del 80% de la población se muestran interesados en trabajar con el uso de la WebQuest como apoyo para sus clases de historia y una minoría como el 25% están en desacuerdo con la opción de trabajo.

6.Toda la información que necesito está en los medios impresos

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Totalmente de acuerdo	3	12.5	12.5	12.5
De acuerdo	10	41.7	41.7	54.2
Válidos En desacuerdo	8	33.3	33.3	87.5
Totalmente en desacuerdo	3	12.5	12.5	100.0
Total	24	100.0	100.0	

6.Toda la información que necesito está en los medios impresos



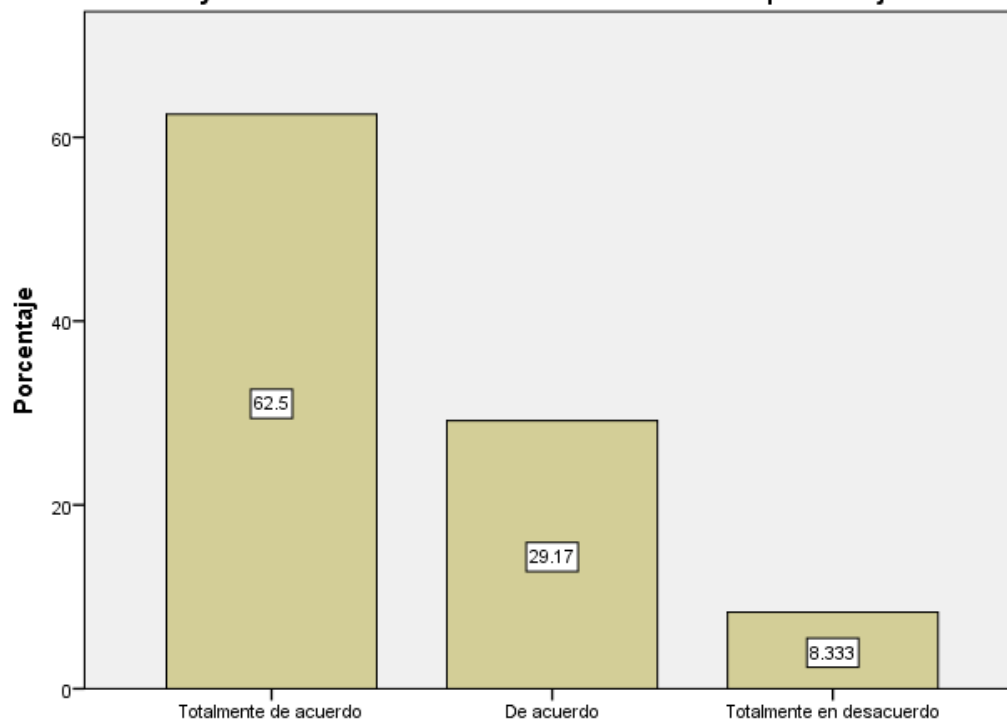
6.Toda la información que necesito está en los medios impresos

Se observa que 13 de los alumnos correspondiente al 54.17% cree que no necesariamente la información que requieren a encuentran en los medios impresos, mientras que el resto, que corresponde a 45.83% está en desacuerdo.

7.Estoy interesado en utilizar nuevos métodos de aprendizaje

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente de acuerdo	15	62.5	62.5	62.5
	De acuerdo	7	29.2	29.2	91.7
	Totalmente en desacuerdo	2	8.3	8.3	100.0
	Total	24	100.0	100.0	

7.Estoy interesado en utilizar nuevos metodos de aprendizaje



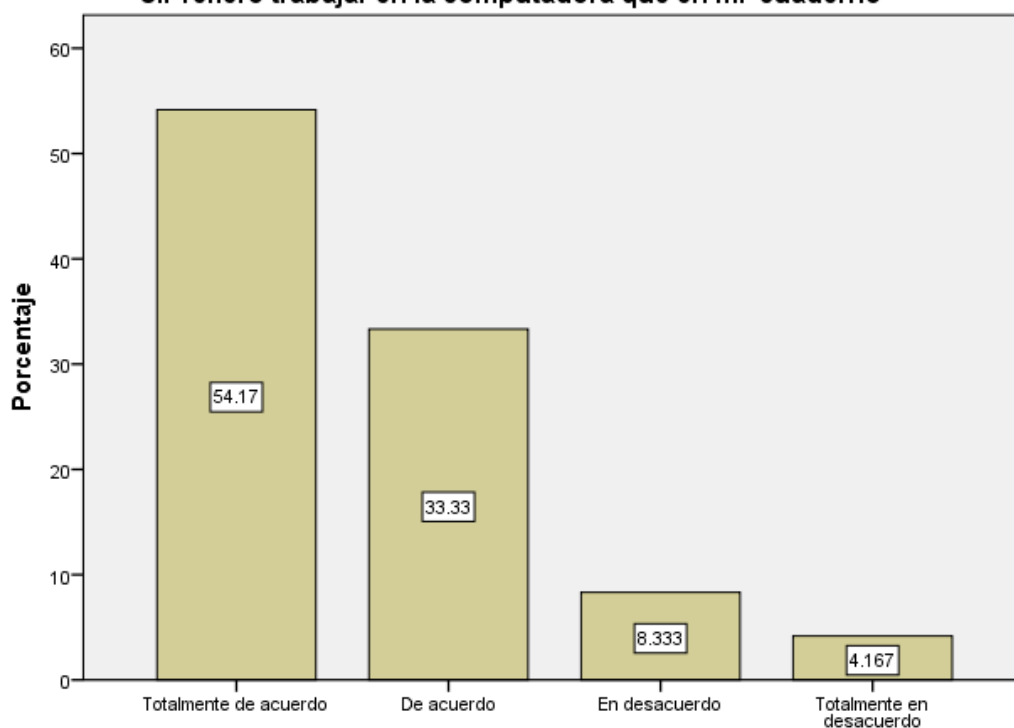
7.Estoy interesado en utilizar nuevos metodos de aprendizaje

El 62.5% está totalmente de acuerdo en utilizar otras estrategias de aprendizaje, el 29.17% está de acuerdo, mientras que sólo el 8.33% no está interesado en nuevos métodos de aprendizaje, porcentaje que corresponde a sólo 2 alumnos de la población muestra.

8.Prefiero trabajar en la computadora que en mi cuaderno

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Totalmente de acuerdo	13	54.2	54.2	54.2
De acuerdo	8	33.3	33.3	87.5
Válidos En desacuerdo	2	8.3	8.3	95.8
Totalmente en desacuerdo	1	4.2	4.2	100.0
Total	24	100.0	100.0	

8.Prefiero trabajar en la computadora que en mi cuaderno

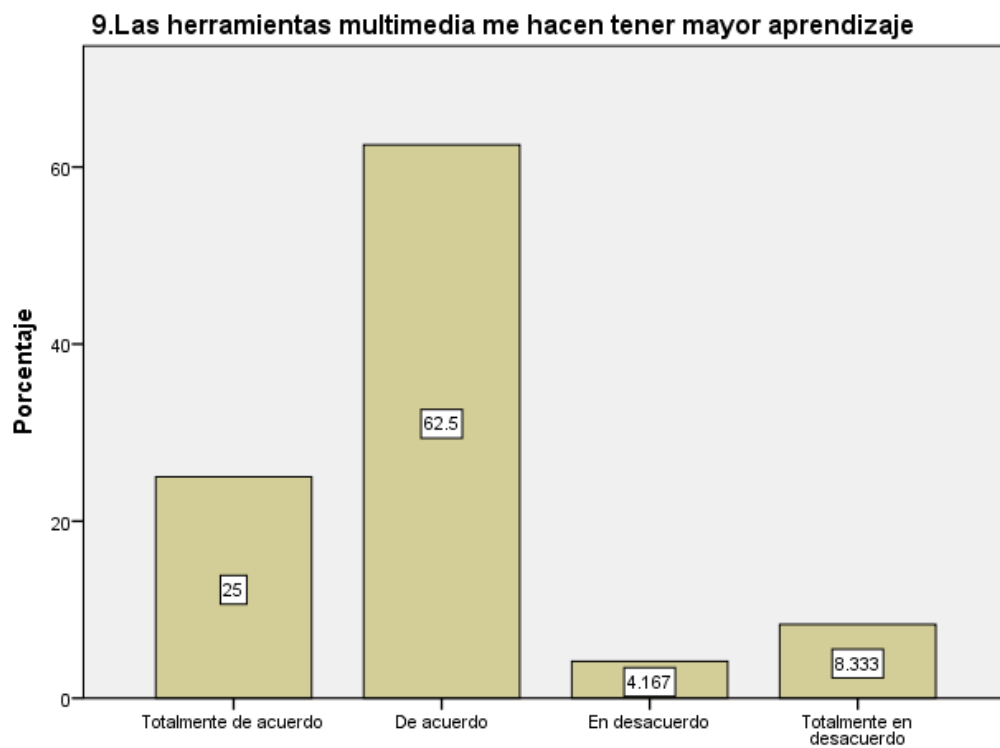


8.Prefiero trabajar en la computadora que en mi cuaderno

La mayoría de los alumnos se muestran interesados en trabajar en medios alternos al tradicional de lápiz y papel, en este caso el 54.17% está totalmente de acuerdo en utilizar la computadora para trabajar en clase, el 33.33% está de acuerdo, mientras que el 13% está en desacuerdo. Y solamente el 4.2% que representa a un niño de la población muestra está en total desacuerdo.

9.Las herramientas multimedia me hacen tener mayor aprendizaje

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Totalmente de acuerdo	6	25.0	25.0	25.0
De acuerdo	15	62.5	62.5	87.5
Válidos En desacuerdo	1	4.2	4.2	91.7
Totalmente en desacuerdo	2	8.3	8.3	100.0
Total	24	100.0	100.0	

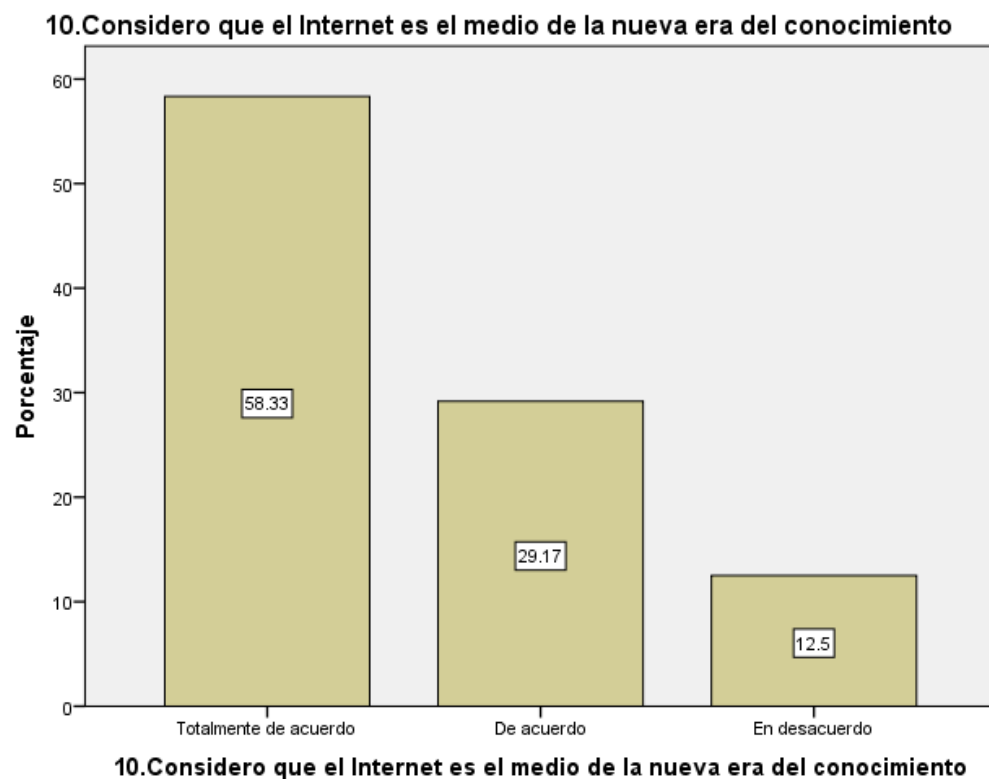


9.Las herramientas multimedia me hacen tener mayor aprendizaje

El 25% de la muestra está totalmente de acuerdo y el 62.5% de acuerdo en que las herramientas les apoyan en tener un mejor aprendizaje y el 12% está en desacuerdo con dicha afirmación.

10.Considero que el Internet es el medio de la nueva era del conocimiento

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Totalmente de acuerdo	14	58.3	58.3	58.3
De acuerdo	7	29.2	29.2	87.5
En desacuerdo	3	12.5	12.5	100.0
Total	24	100.0	100.0	

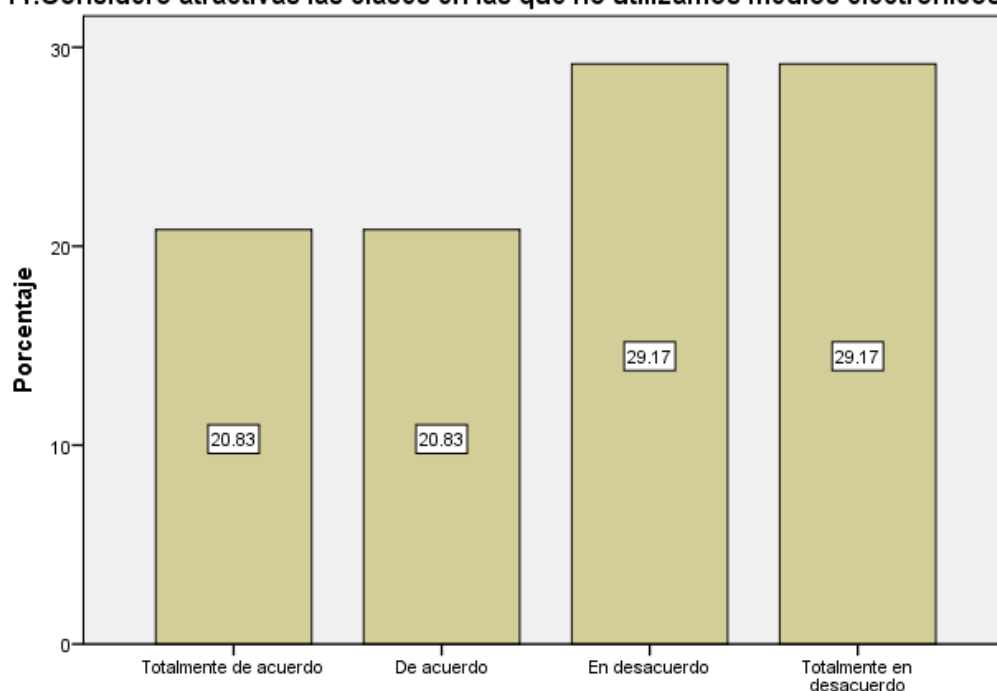


Se puede apreciar que el 58.33% de la muestra cree que el internet es un medio para la nueva era del conocimiento, al igual que el 29.17% que juntos corresponden a 21 alumnos de 24 de la muestra, mientras que sólo el 12.5% cree que dicha afirmación es errónea.

11.Considero atractivas las clases en las que no utilizamos medios electrónicos

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Totalmente de acuerdo	5	20.8	20.8	20.8
De acuerdo	5	20.8	20.8	41.7
Válidos En desacuerdo	7	29.2	29.2	70.8
Totalmente en desacuerdo	7	29.2	29.2	100.0
Total	24	100.0	100.0	

11.Considero atractivas las clases en las que no utilizamos medios electrónicos

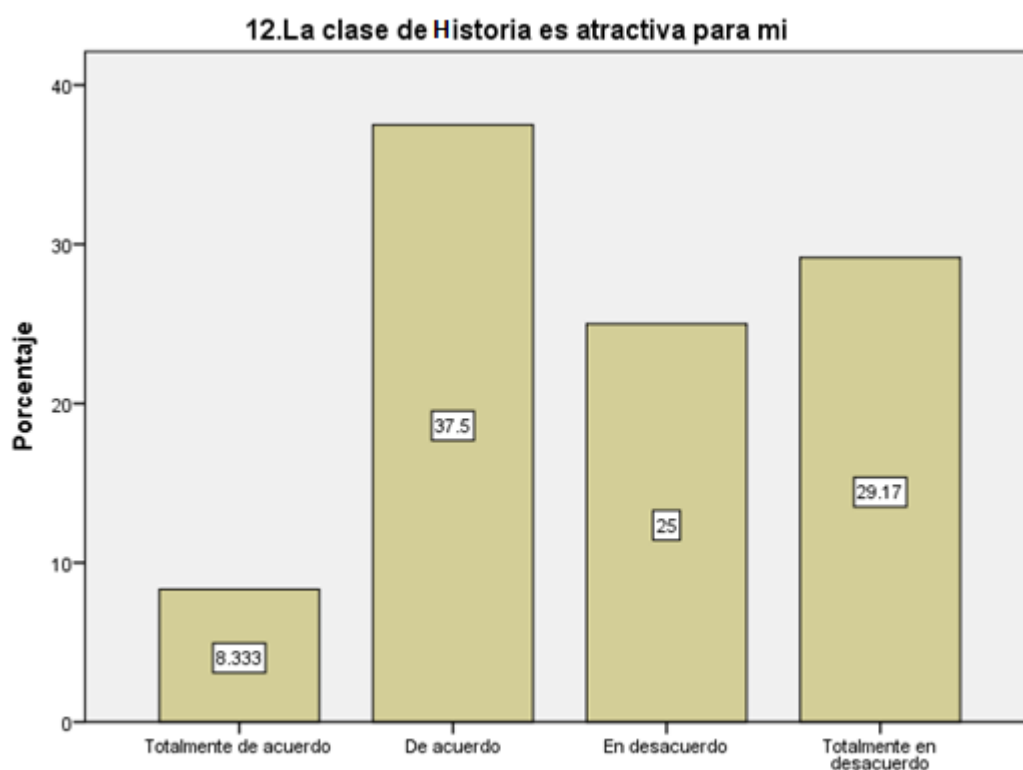


11.Considero atractivas las clases en las que no utilizamos medios electrónicos

Más de la mitad de la población muestra, concuerda que los medios electrónicos ausentes en las clases pueden ser poco atractivas para ellos, mientras que sólo el 40% opino diferente.

12.La clase de Historia es atractiva para mi

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Totalmente de acuerdo	2	8.3	8.3	8.3
De acuerdo	9	37.5	37.5	45.8
Válidos En desacuerdo	6	25.0	25.0	70.8
Totalmente en desacuerdo	7	29.2	29.2	100.0
Total	24	100.0	100.0	

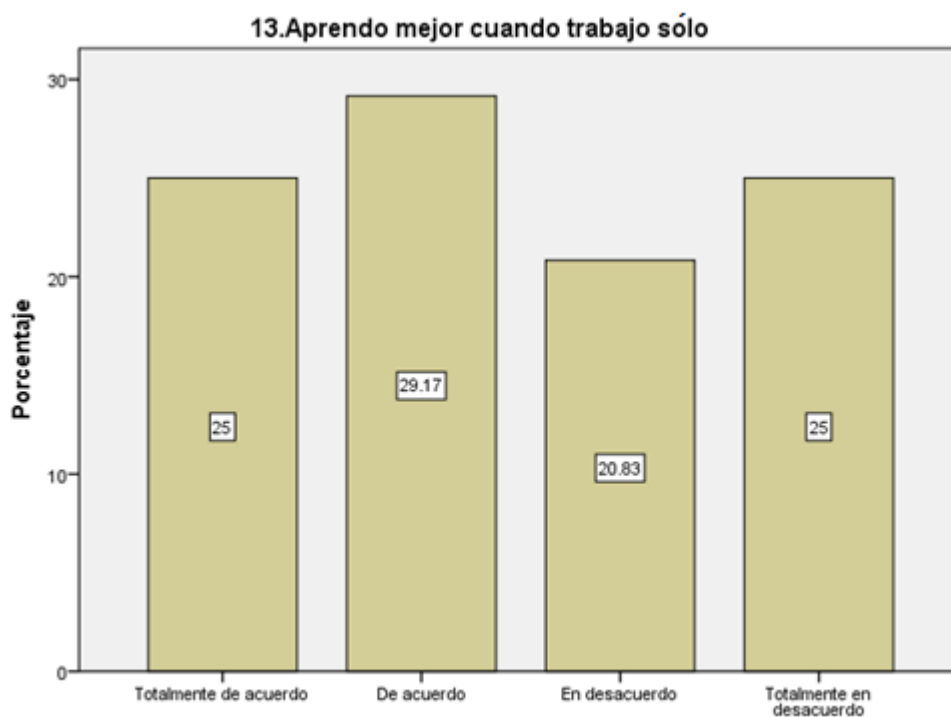


12.La clase de Historia es atractiva para mi

Es posible observar una disparidad en cuanto el atractivo hacia la asignatura de historia, el 37% está de acuerdo y el 8% totalmente de acuerdo en que la historia les es de atractiva, mientras que el 25% está en desacuerdo y el 29.17% está totalmente de acuerdo.

13. Aprendo mejor cuando trabajo sólo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente de acuerdo	6	25.0	25.0	25.0
	De acuerdo	7	29.2	29.2	54.2
	En desacuerdo	5	20.8	20.8	75.0
	Totalmente en desacuerdo	6	25.0	25.0	100.0
	Total	24	100.0	100.0	

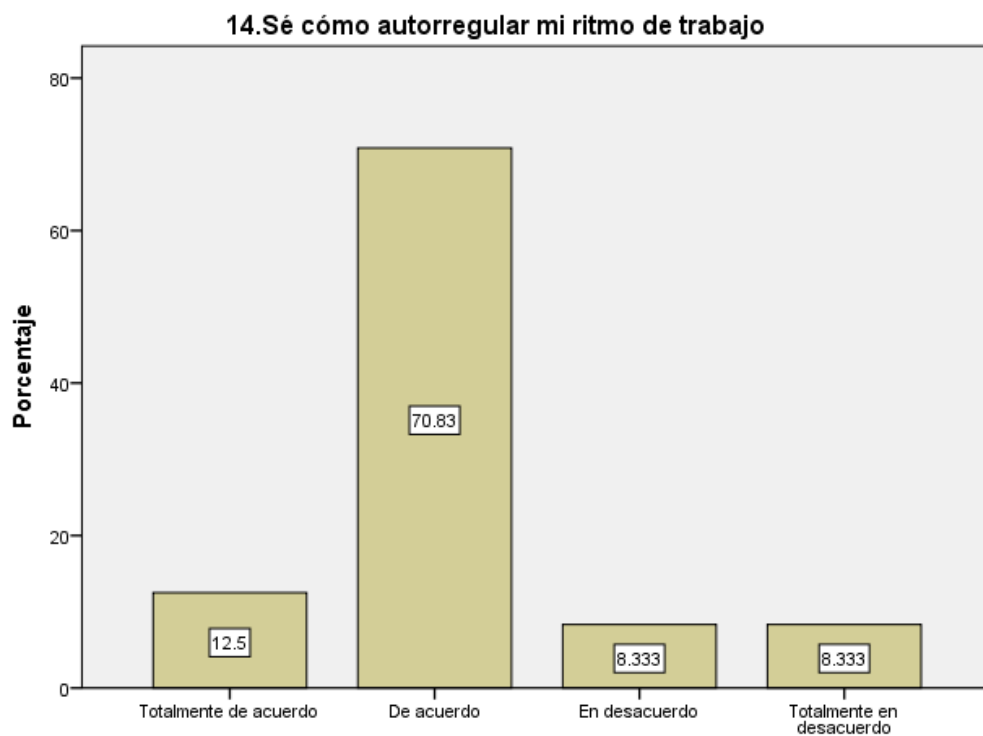


13. Aprendo mejor cuando trabajo sólo

El 25% de la población menciona estar totalmente de acuerdo en trabajar solos y en contraste con igual porcentaje están totalmente en desacuerdo y un 29.17% está de acuerdo y en desacuerdo un 20.83%.

14.Sé cómo autorregular mi ritmo de trabajo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente de acuerdo	3	12.5	12.5	12.5
	De acuerdo	17	70.8	70.8	83.3
	En desacuerdo	2	8.3	8.3	91.7
	Totalmente en desacuerdo	2	8.3	8.3	100.0
	Total	24	100.0	100.0	

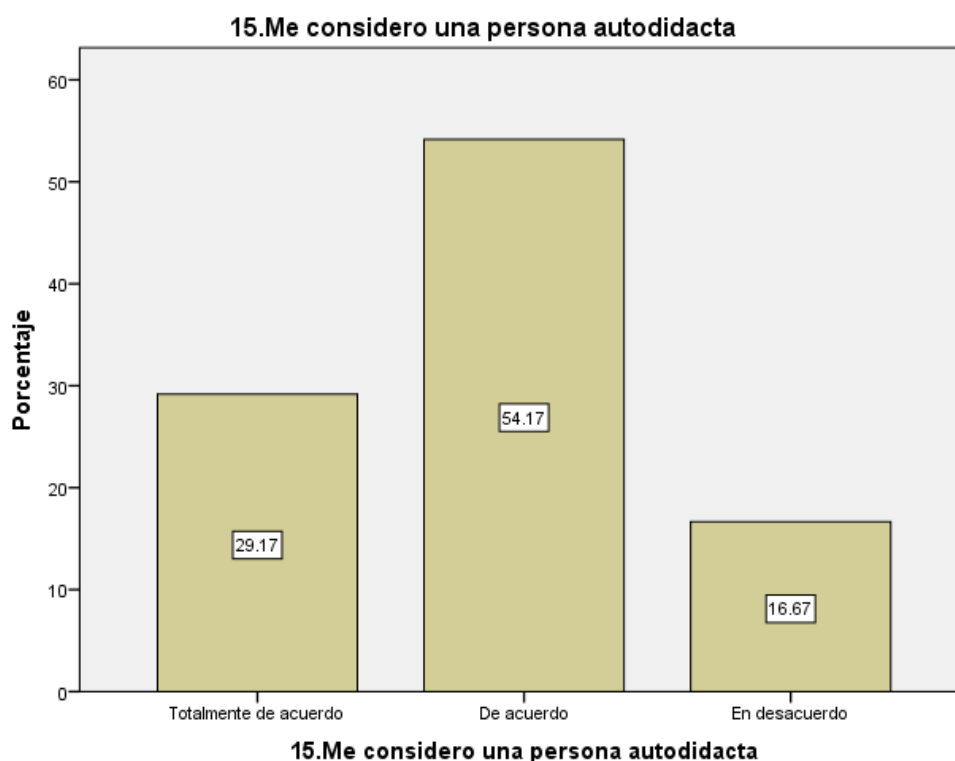


14.Sé cómo autorregular mi ritmo de trabajo

El 12.5% está totalmente de acuerdo en que sabe autorregular su ritmo de trabajo, el 70.83% está de acuerdo, porcentaje que es elevado, en contraste con el 8.33% que consideran negativa la afirmación.

15.Me considero una persona autodidacta

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Totalmente de acuerdo	7	29.2	29.2	29.2
De acuerdo	13	54.2	54.2	83.3
En desacuerdo	4	16.7	16.7	100.0
Total	24	100.0	100.0	



Se puede observar que la mayoría de los alumnos de 5° grado de Primaria del plantel están de acuerdo en que son capaces de aprender por sí mismos y sin apoyo, mientras que un 17.39% está en desacuerdo.

5.5.7. CONCLUSIONES DERIVADAS DEL ANALISIS DE LOS DATOS Y QUE DAN ORIGEN A LA PROPUESTA DE SOLUCIÓN A LA PROBLEMÁTICA

El instrumento para conocer el agrado del uso de la WebQuest como un medio en el aula para desarrollar un aprendizaje significativo en los alumnos de 5° grado de Primaria, del Centro Educativo Tenochtitlan, cuyas edades están entre los 10 y 11 años.

Antes de aplicar el instrumento de valuación, se llevó un piloteo con un grupo análogo a la muestra, para considerar los inconvenientes que se pudieran presentar antes de tener el instrumento final para su aplicación con la población objetivo, cabe mencionar que no se realizaron ajustes y se aplicó como originalmente estaba diseñado.

Al momento de la aplicación del instrumento los niños y niñas se mostraron interesados, todo ocurrió sin contratiempos.

Una vez obtenidos datos del instrumento, estos fueron analizados con el programa estadístico SSPS, se capturaron los resultados, obteniendo tablas e histogramas que reflejaban el porcentaje de los ítems considerados en el instrumento, haciéndolo más visual de fácil lectura.

Los resultados arrojaron que el uso de la WebQuest en el aula, interesa a los alumnos a utilizarla como una herramienta más en su proceso de aprendizaje, lo cual es importante que sea considerado por el docente del grado para sus próximas planeaciones y en la enseñanza de la asignatura de Historia. Ya que es una herramienta que despierta el interés, la curiosidad, estimula sus habilidades de trabajo en equipo y fomenta la capacidad de discernir entre información de la web.

CAPÍTULO 6. LA ELABORACIÓN DEL DIAGNÓSTICO CON BASE EN LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

6.1. REDACCIÓN DEL INFORME DIAGNÓSTICO SOBRE LA PROBLEMÁTICA

Con base en los resultados obtenidos del instrumento de recabación de datos, se logra el siguiente informe diagnóstico que permite una visión general sobre la problemática.

El análisis que se deriva de los datos arrojados por los alumnos de 5° grado de primaria, del Centro Educativo Tenochtitlan, cuyas edades están entre los 10 y 11 años, indica que el 37.5% de los alumnos son mujeres, el 62.5% son hombres, dando un total de 24 alumnos para la muestra que representó el 100%.

Los planteamientos establecidos en la encuesta tipo Likert, hacían mención a explorar la opinión de los alumnos con respecto al uso de la WebQuest en el aula y considerar como herramienta útil el Internet para apoyar su aprendizaje.

Los resultados de la muestra, permite observar que el 75% consideraría utilizar la WebQuest como herramienta para su aprendizaje en la asignatura de historia, lo cual podría apoyar a mejorar su rendimiento en cuanto al desempeño en la asignatura de historia, es por ello, que es imprescindible el desarrollo del uso de la WebQuest como herramienta en el aula ya que motivaría a los alumnos para tener un mejor desempeño y empata con sus opiniones sobre el uso del internet como el medio de la nueva era del conocimiento y su contexto actual del uso de medios electrónicos en su vida diaria.

Reconociendo la ventaja del contexto de la población de la problemática que tienen acceso a un aula de cómputo en la escuela, y que su situación económica permite

que ellos accedan a internet, es entonces que es posible la implementación del programa.

Los resultados de la encuesta permiten estar cerca de confirmar la hipótesis de que el uso de la WebQuest apoya a internalizar en el alumno la idea de autogestionar su aprendizaje ya que éste decide cuándo y por qué aplicarlas y constituye estrategias de aprendizaje que posee y emplea para aprender, recordar.

Utiliza la información y el aprendizaje estratégico e introduciendo las nuevas tecnologías como elementos de trabajo y para la búsqueda de información en la computadora y que el aula se vuelva de mayor interés para los alumnos.

Ejemplo de ello lo que se ve en el ítem que explora la opinión de los niños y niñas con respecto a que si les gustaría trabajar con la WebQuest y el 54.17% está de acuerdo, mientras que el 29.17% está totalmente de acuerdo lo que da un aspecto positivo de 20 de 24 alumnos.

Se demostró que las actividades basadas en lo lúdico, tienen una mayor funcionalidad y resultados en el proceso enseñanza-aprendizaje, debido que la interacción profesor-alumno es contante y se lleva a cabo la Zonas de desarrollo próximo propuesto por Vygotsky y de esta manera el alumno va aprendiendo sus conocimientos mediante el andamiaje.

Se encontró también una funcionalidad del 74% del uso de las TIC y del Internet al ser un proyecto atractivo, novedoso e innovador.⁸⁴

Datos como los anteriores son muestra de que se puede lograr un interés y por tanto un aprendizaje significativo en los alumnos al utilizar las TIC como herramienta innovadora en las distintas áreas de la educación.

⁸⁴ Silva, Judith. las TIC una herramienta necesaria para favorecer el aprendizaje de las habilidades digitales en alumnos de 6° año de Educación Primaria. Tesis. México, Universidad Pedagógica Nacional, 2012.

En los resultados del cuestionario se reconoce además la disposición de los estudiantes al mostrar una apertura para trabajar con esta modalidad. El reto se encuentra en diseñar una WebQuest acorde a los contenidos de la asignatura de Historia y que el docente esté dispuesto en mediar dicha herramienta, se observó que los alumnos si la consideran atractiva para seguir aprendiendo y sobre todo utilizarla dentro del aula de clases.

Ya que más de la mitad de la población reconoce que los medios impresos, no son la pública opción de búsqueda de información al momento de trabajar con la materia de historia, por el contrario concuerdan en que dicha información es posible encontrarla en la red, por otro lado el 25% no está de acuerdo con dicha formulación.

Si relacionar esta información con el hecho de que la mayoría de los niños 87.5%, esta e acuerdo en que prefieren trabajar con la computadora que con su cuaderno.

Y que 68% opinan que las herramientas multimedia les proporcionan un mayor aprendizaje, es alentador para la propuesta de éste programa de intervención. Ya que es la WebQuest la principal herramienta para la implementación de ésta propuesta por las ventajas, que ya se mencionaron con anterioridad.

CAPÍTULO 7. UNA PROPUESTA PARA LA SOLUCIÓN DEL PROBLEMA

7.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA

De acuerdo a la problemática detectada se determina la necesidad de diseñar una propuesta de la posible solución al problema, que consiste en la implementación del uso de la WebQuest como una herramienta en el aula, en específico para la asignatura de historia, con el fin de generar un aprendizaje significativo en los alumnos y la propuesta lleva por nombre: EL USO DE LA WEBQUEST, UN RECURSO DIDÁCTICO TECNOLÓGICO PARA PROMOVER EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN ALUMNOS DE 5º GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA, DEL CENTRO EDUCATIVO “TENOCHTITLAN”, DE LA DELEGACIÓN COYOACÁN, DE LA CIUDAD DE MÉXICO.

7.2. JUSTIFICACIÓN DE LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA

El diagnóstico realizado con el grupo de Quinto Grado del Centro Educativo “Tenochtitlan”, de la Delegación Coyoacán, de la Ciudad de México, se considera que es necesario que el alumno utilice la WebQuest como una herramienta en el aula para aprender Historia y así lograr aprendizajes y mejorar la calidad educativa.

Para generar un cambio significativo en el aula, al trabajar la asignatura de historia se requiere que el docente funja como mediador para desarrollar las estipuladas en el método de aprendizaje de la WebQuest, el cual se considera sencillo debido a su flexibilidad y se destacan las siguientes características:

- Es una investigación dirigida en la que la información que se utiliza se haya esencialmente en Internet.
- El profesor da una estructura adecuada y guía la búsqueda de información en Internet: selecciona unos buenos sitios web y marca unas tareas claras y factibles.
- La enorme cantidad de recursos que pone a disposición la red posibilita que se potencie el espíritu crítico del alumno.
- Es un modelo básicamente cooperativo, en el que los alumnos deben aprender a trabajar en grupo y se fomenta el dominio de la navegación por Internet y las técnicas que posibilitan la elaboración de material para ser puesto en la red.

Tomando en cuenta los elementos de la WebQuest utilizada por el docente en el aula como medio para la enseñanza de la asignatura de historia, se esperaría profundizar en las estrategias de enseñanza-aprendizaje y así plantear tareas que los alumnos deben seguir para posibilitar en ellos el desarrollo de competencias que exige una sociedad globalizada, ya que es una era de sociedad del conocimiento, globalización de la cultura y la economía, lo que argumenta que la escuela asuma el compromiso de formar actores sociales poseedores de competencias socio-funcionales, de carácter holista, que van mucho más allá de la posesión de conocimientos declarativos e inertes y ampliar su dominio de la asignatura y disminuir el bajo rendimiento reportado por el docente.

Lo anterior empata con lo revisado anteriormente en el marco teórico en cuanto a las pautas que da la SEP a quien le correspondió dirigir la elaboración del Programa Sectorial de Educación (PSE), a partir de la meta nacional México con Educación de Calidad y de todas las líneas de acción transversales que le corresponden al dicho sector.

Con el propósito de elevar la Calidad de la Educación con Equidad, el PSE se fundamenta en el Artículo 3o Constitucional y en la Reforma Educativa que modificó la Ley General de Educación.

Elevar la calidad de la Educación según lo anterior implica también como lo plantea el Plan de Estudios que reconoce que la equidad en la Educación Básica constituye uno de los componentes irrenunciables de la calidad educativa, por lo que toma en cuenta la diversidad que existe en la sociedad y se encuentra en contextos diferenciados.⁸⁵

También reconoce que cada estudiante cuenta con aprendizajes para compartir y usar, por lo que busca que se asuman como responsables de sus acciones y actitudes para continuar aprendiendo.

En este sentido, el aprendizaje de cada alumno y del grupo se enriquece en y con la interacción social y cultural, con retos intelectuales, sociales, afectivos y físicos, y en un ambiente de trabajo respetuoso y colaborativo.

Es por ello, que el uso de la WebQuest empata a la perfección se basa en un trabajo colaborativo entre alumnos y con la mediación de docente para generar nuevos y auténticos aprendizajes significativos.

También los acelerados avances tecnológicos que están modificando, como constatamos cada día, la vida de los ciudadanos, también se van introduciendo en las instituciones educativas.

Las nuevas tecnologías comienzan a producir cambios en los métodos de enseñanza e incluso amplían contenidos del currículo, con la consiguiente reelaboración de los objetivos educativos de nuestro tiempo, muestra de ello han sido diversos proyectos que la Secretaría de Educación Pública ha puesto en marcha para dar respuesta a las necesidades de su tiempo y es desde la década de los 80's en el país, que se

⁸⁵ <http://mexico.justia.com/federales/leyes/ley-general-de-educacion/> (26-03-17)

han desarrollado proyectos y programas relacionados con el uso de las TIC en Educación Básica.

Lo anterior refuerza la idea de ir integrando en el aula más recursos tecnológicos como un medio para seguir desarrollando competencias en el alumno, sin dejar de lado la constante mediación del docente como guía para apoyar a los alumnos en la construcción de su propio conocimiento.

7.3. MARCO JURIDICO-LEGAL QUE AVALA LA PROPUESTA⁸⁶

La Educación Básica en México, integrada por los niveles de Educación Preescolar, Primaria y Secundaria ha experimentado entre 2004 y 2011 una reforma curricular que culminó este último año con el Decreto de Articulación de la Educación Básica. El proceso llevó varios años debido a que se realizó en diferentes momentos en cada nivel educativo: en 2004 se inició en Preescolar, en 2006 en Secundaria y entre 2009 y 2011 en Primaria. En este último nivel educativo la reforma curricular se fue implementando de forma gradual, combinando fases de prueba del nuevo currículum con fases de generalización a la totalidad de las escuelas Primarias del país.

Asimismo está el Plan Nacional de Desarrollo 2013-2018, el cual es el resultado de un amplio ejercicio democrático que permitirá orientar las políticas y programas del Gobierno de la República durante los próximos años.

El Plan Nacional de Desarrollo es la hoja de ruta que sociedad y gobierno han delineado para caminar juntos hacia una nueva etapa del país. Este documento traza:

- Los grandes objetivos de las políticas públicas
- Establece las acciones específicas para alcanzarlos y
- Precisa indicadores que permitirán medir los avances obtenidos.

⁸⁶ <http://pnd.gob.mx/> (26-03-17)

El Plan explica las estrategias para lograr un México Incluyente, en el que se enfrente y supere el hambre. Delinea las acciones a emprender para revertir la pobreza. Muestra, también, el camino para lograr una sociedad con igualdad de género y sin exclusiones, donde se vele por el bienestar de las personas con discapacidad, los indígenas, los niños y los adultos mayores.

El Plan Nacional de Desarrollo también destaca la importancia de acelerar el crecimiento económico para construir un México Próspero. En cuanto a la educación se encuentra ubicada en la meta III del Plan Nacional de Desarrollo y tiene por objetivo:

- “Sociedad del conocimiento”
- Educación de calidad al existir una articulación los niveles de educación y vincular la ciencia, tecnología y la productividad.
- Y finalmente formar humanos que respondan y denoten en una Innovación Nacional.

La meta llamada “México con Educación de Calidad” se dividió en cuatro contenidos:

- Un diagnóstico
- Un plan de acción
- Indicadores que permitirán evaluar el desarrollo del plan nacional con respecto a la educación.

Por medio de las pruebas Evaluación Nacional del Logro Académico del Sistema Educativo Nacional. En el eje educativo se resalta el generar un gobierno con igualdad de oportunidades, educación competente (habilidades, capacidades, valores, responsable y solidaria) y articular la educación con la ciencia y tecnología. Para reducir las brechas de acceso a la educación y ampliar así la inclusión y disminuir el rezago educativo.⁸⁷

⁸⁷ http://www.sep.gob.mx/es/sep1/programa_sectorial_de_educacion_13_18#.Vw7DZdThDMx(13-04-16)

Otro marco jurídico-legal que avala la propuesta es el Programa Sectorial de Educación (2013-2018) el cual establece que el Gobierno debe conformar el Plan Nacional de Desarrollo 2013-2018 con metas y estrategias específicas. El Presidente de la República estableció cinco metas nacionales:

- ✓ México en Paz
- ✓ México Incluyente
- ✓ México con Educación de Calidad
- ✓ México Próspero
- ✓ México con Responsabilidad Global.

Y tres estrategias transversales, de observancia para todas las dependencias y organismos, son:

- Democratizar la Productividad
- Gobierno Cercano y Moderno
- Perspectiva de Género

A la Secretaría de Educación Pública le correspondió dirigir la elaboración del Programa Sectorial de Educación (PSE) a partir de la meta nacional México con Educación de Calidad y de todas las líneas de acción transversales que le corresponden al dicho sector.

Con el propósito de elevar la Calidad de la Educación con Equidad, el PSE se fundamenta en el Artículo 3o Constitucional y en la Reforma Educativa que modificó la Ley General de Educación; y creó las leyes generales del Servicio Profesional Docente y la del Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación, y en las leyes generales de Igualdad entre Mujeres y Hombres, la de Acceso de las Mujeres a una Vida Libre de Violencia e distintos instrumentos internacionales.

Este Programa detalla los objetivos, estrategias y líneas de acción en materia de Educación Básica, Media Superior, superior, formación para el trabajo, deporte y cultura, con una perspectiva de inclusión y equidad.⁸⁸

Los objetivos son los siguientes:

Objetivo 1: Asegurar la calidad de los aprendizajes en la Educación Básica y la formación integral de todos los grupos de la población.

Objetivo 2: Fortalecer la calidad y pertinencia de la educación Media Superior, superior y formación para el trabajo, a fin de que contribuyan al desarrollo de México.

Objetivo 3: Asegurar mayor cobertura, inclusión y equidad educativa entre todos los grupos de la población para la construcción de una sociedad más justa.

Objetivo 4: Fortalecer la práctica de actividades físicas y deportivas como un componente de la educación integral.

Objetivo 5: Promover y difundir el arte y la cultura como recursos formativos privilegiados para impulsar la educación integral.

Objetivo 6: Impulsar la educación científica y tecnológica como elemento indispensable para la transformación de México en una sociedad del conocimiento.⁸⁹

⁸⁸ http://www.sep.gob.mx/es/sep1/programa_sectorial_de_educacion_13_18#.Vw7DZdThDMx (13-04-16)

⁸⁹ Secretaría de Educación Pública. Programa Sectorial de Educación. México, Secretaría de Educación Pública, 2013. Pág. 41.

Lo anterior se complementa con la idea de revisar y fortalecer los sistemas de formación continua y superación profesional de docentes en servicio, de modo que adquieran las competencias necesarias para ser facilitadores y promotores del aprendizaje de los alumnos.

En este sentido la Reforma Integral de Educación Básica (RIEB) responde a una intención de política expresada tanto en el Plan Nacional de Desarrollo 2007-2012, como en el Programa Sectorial de Educación correspondiente a la pasada Administración Federal. Este último documento plantea como su primer objetivo:

- Elevar la calidad de la educación para que los estudiantes mejoren su nivel de logro educativo, cuenten con medios para tener acceso a un mayor bienestar y contribuyan al desarrollo nacional.

Tres de las estrategias contempladas para alcanzar este objetivo son aquí relevantes:

- Realizar una Reforma Integral de la Educación Básica, centrada en la adopción de un modelo educativo basado en competencias, que responda a las necesidades de desarrollo de México en el Siglo XXI.
- Revisar y fortalecer los sistemas de formación continua y superación profesional de docentes en servicio, de modo que adquieran las competencias necesarias para ser facilitadores y promotores del aprendizaje de los alumnos.
- Enfocar la oferta de actualización de los docentes para mejorar su práctica profesional y los resultados de aprendizaje de los educandos.

Así pues, junto con la preocupación por definir un currículum que aborde como un solo trayecto formativo los tres niveles que integran la Educación Básica, están

también, el reconocimiento de la necesidad de poner ese currículum a tono con los acelerados cambios experimentados por la sociedad en los últimos tiempos y, como se ha dicho, la pretensión de mejorar los resultados de aprendizaje de los alumnos atendidos por el Sistema Educativo Mexicano.⁹⁰

Como en la gran mayoría de los procesos de cambio educativo, la RIEB descansa en gran medida en la actuación de los docentes, que resulta fundamental para llevar a la práctica la reforma curricular, ya que es el profesor un actor clave en la implementación efectiva de las reformas educativas. Uno de los supuestos principales de una reforma es que los maestros son quienes deben asumir la parte práctica del cambio educativo.

La Reforma Integral de la Educación Básica ha sido un proceso extenso de ajustes curriculares orientados a mejorar el aprendizaje de los estudiantes. En consonancia con las tendencias registradas a nivel mundial, el nuevo currículum de la Educación Básica en México se ha planteado bajo un Enfoque de Educación por Competencias. En el caso de la Educación Primaria, la RIEB tiene un doble propósito: por una parte, la transformación del currículum de este nivel educativo, y por otra, la articulación de los tres niveles de la Educación Básica con el fin de configurar un solo ciclo formativo coherente en sus propósitos, énfasis didácticos y prácticas pedagógicas. Además, esta Reforma se propone modificar las formas de organización y de relación en el interior de los espacios Educativos que hacen posible el logro de los objetivos curriculares.⁹¹

⁹⁰ Guadalupe, Ruiz. La Reforma Integral de la Educación Básica en México (RIEB) en la Educación Primaria: desafíos para la formación docente. México, REIFOP, 2012. Pág. 51-60.

⁹¹ Xavier Cuz. La Reforma Integral de Educación Básica- RIEB: Una mirada de sus docentes en las escuelas de organización multigrado. México: IX Congreso Nacional de Investigación Educativa, 2007. Pág. 4-9.

También reconocen que cada estudiante cuenta con aprendizajes para compartir y usar, por lo que busca que se asuman como responsables de sus acciones y actitudes para continuar aprendiendo. En este sentido, el aprendizaje de cada alumno y del grupo se enriquece en y con la interacción social y cultural, con retos intelectuales, sociales, afectivos y físicos, y en un ambiente de trabajo respetuoso y colaborativo.⁹²

Es por ello que el uso de la WebQuest empata a la perfección pues se basa en un trabajo colaborativo entre alumnos y con la mediación de docente para generar nuevos y auténticos aprendizajes significativos.

También los acelerados avances tecnológicos que están modificando, como constatamos cada día, la vida de los ciudadanos, también se van introduciendo en las instituciones educativas.

7.4. EL DISEÑO MODULAR DE LA PROPUESTA: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Considerando el diagnóstico que se elaboró es necesario fortalecer la Materia de Historia por medio de herramientas novedosas que impacten en los alumnos y que respondan a las necesidades de su contexto, así como a los avances globales y de competencias que vivimos hoy en día.

Las ventajas usar la webQuest son entre otras, la posibilidad de hacer el aprendizaje más práctico, mejorar la facilidad de acceso a una información actualizada y posibilitar una adaptación más ajustada a las necesidades de los alumnos con propuestas de actividades que impliquen destrezas de nivel más alto o de nivel más bajo.

⁹² [www.dgespe.sep.gob.mx/reformaplandedestudios/enfoquecentradocompetencias_\(14-04-16\)](http://www.dgespe.sep.gob.mx/reformaplandedestudios/enfoquecentradocompetencias_(14-04-16))

En este contexto tienen cabida las WebQuest como recurso didáctico innovador a utilizar desde las primeras etapas educativas, porque la Metodología de Indagación o Descubrimiento y el Aprendizaje Cooperativo están presentes de una forma clara en la WebQuest. Estas metodologías implican la aplicación de una estrategia de aprendizaje por descubrimiento guiado a través de un proceso de trabajo desarrollado por los alumnos de forma colaborativa.

Este modelo constructivista implica el fomento de interactividad, preferiblemente en la red y la promoción de la cooperación, aunque también se debe organizar el trabajo en torno a casos prácticos y experiencias relevantes, por lo que los recursos deben ser lo suficientemente variados como para dar cabida a las diferentes experiencias y conocimientos de los sujetos. Los conceptos diversión y entretenimiento, también están presentes.

Las tareas que componen una WebQuest deben presentar un reto continuo para los alumnos que, además de observar y analizar el entorno, deben asimilar y retener información, realizar razonamientos inductivos y deductivos, construir y aplicar estrategias cognitivas de manera organizada y desarrollar determinadas habilidades y competencias de alto nivel intelectual. La motivación en el aula depende de la interacción entre el profesor y sus estudiantes, lo que significa que el protagonista principal del proceso educativo es el alumno; sin embargo, esa construcción se da en un contexto socio histórico, es decir, tiene lugar en un ambiente social en el que se desarrollan intercambios de lenguajes, imágenes, esquemas, etc.

El principal responsable del desarrollo de la interactividad es el docente. Por tanto, se debe aceptar que antes de diseñar e implementar metodologías como las WebQuest deberíamos reflexionar y aprender sobre las bases metodológicas en las que se sustentan y las concepciones del aprendizaje que le sirven de apoyo; lo cual nos aportará una visión más amplia acerca de esta metodología y las claves para su éxito. El valor pedagógico de las WebQuest es reconocido por muchos docentes

7.5. MAPA CURRÍCULAR DE LA PROPUESTA MODULAR

La propuesta está dividida en cuatro módulos, que se presentan a continuación con la siguiente estructura para el Mapa curricular:

Imagen. Estructura Mapa curricular

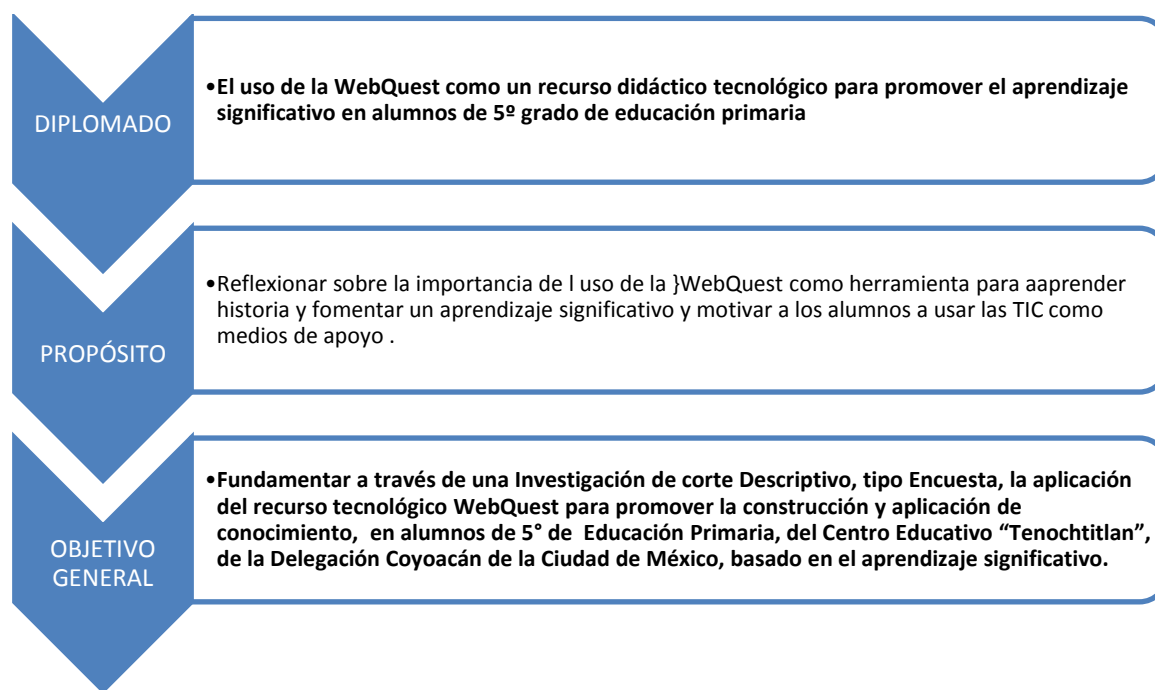


Tabla. Propuesta modular

El uso de la WebQuest como un recurso didáctico tecnológico para promover el aprendizaje significativo en alumnos de 5º grado de educación primaria				
Módulos	Módulo 1	Módulo 2	Módulo 3	Módulo 4
	De la educación en el aula a la virtualidad	La WebQuest como herramienta didáctica	Sistemas de enseñanza y aprendizaje virtual	Diseño y planeación de la herramienta
Contenido	<ul style="list-style-type: none"> -Ventajas de la WebQuest -Su creador Bernie Dodge -La visión pedagógica que sustenta el diseño de un entorno virtual de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> -Fundamentos teóricos de la WebQuest -Estructura de la WebQuest Evaluación 	<ul style="list-style-type: none"> -Estrategias de aprendizaje -Recursos tecnológicos -Criterios de evaluación, retroalimentación y seguimiento Evaluación 	<ul style="list-style-type: none"> -Elaboración de una propuesta de WebQuest -Recursos en línea y Entornos virtuales en línea Evaluación

7.6. PROGRAMAS DESGLOZADOS DE ESTUDIO CORRESPONDIENTES A LA PROPUESTA MODULAR

Título de la propuesta: El uso de la WebQuest como un recurso didáctico tecnológico para promover el aprendizaje significativo en alumnos de 5º grado de educación primaria

Objetivo general de la propuesta: Elabora un programa de aprendizaje virtual, a través del diseño de una WebQuest y la aplicación de herramientas tecnológicas, para incidir en un entorno educativo de nivel Primaria.

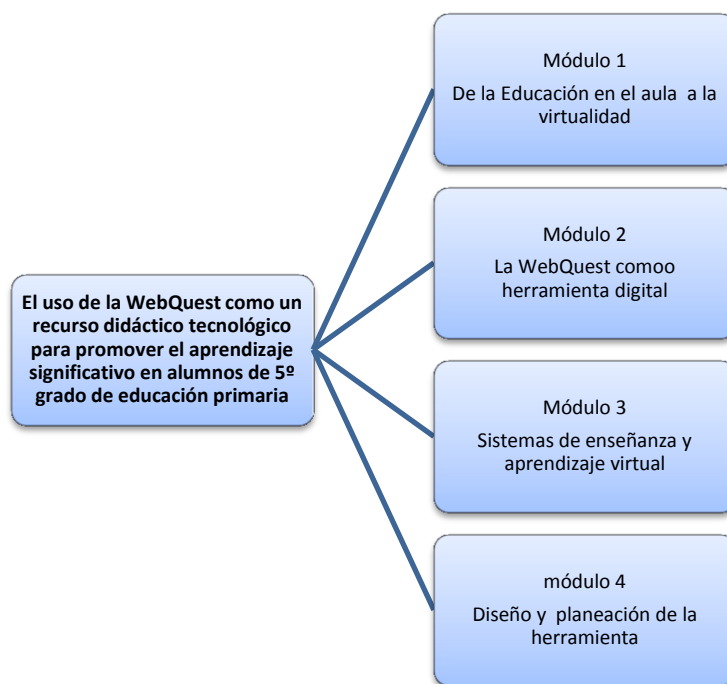
Número total de sesiones: 30 con una duración de 6 horas a excepción de las 10 últimas sesiones de 7 horas.

Módulos: cuatro

Objetivo general de los módulos Toma decisiones sobre la implementación de herramientas basadas en TIC como estrategias para enseñar en el aula, trabaja de manera colaborativa para la creación de su propia WebQuest y analiza de manera didáctica los conceptos y teorías que fundamentan la herramienta de la WebQuest como medio de enseñanza hacia los alumnos de 5º grado de primaria.

Ver anexo 2 para visualizar cuadros desglosados.

7.7. EL DIAGRAMA DE OPERACIÓN DE LA PROPUESTA MODULAR



7.8. DURACIÓN DEL PERÍODO DE ESTUDIOS

El curso se desarrollara a lo largo de 30 sesiones de trabajo, teniendo así un total de 190 horas de trabajo. Cada una de las sesiones está pensada para trabajarse en seis horas en el aula. Los módulos están de la siguiente forma:

- Módulo 1: con 8 sesiones
- Módulo 2: con 6 sesiones
- Módulo 3: con 6 sesiones
- Módulo 4: con 10 sesiones

Las sesiones de cada módulo se darán un día a la semana. La implementación del curso estará sujeta a las necesidades y características del grupo, así como los

tiempos y autorización de los directivos de la escuela en cuestión. Por lo que se aplicará a lo transcurso del ciclo escolar.

7.9. PERFIL DE INGRESO DE LOS ASPIRANTES A CURSAR EL PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA PROPUESTA MODULAR

Los participantes a los que va dirigida la propuesta deben cubrir los siguientes requisitos:

- Ser docentes del Centro “Educativo Tenochtitlan”.
- Tener manejo básico de computadora e internet.
- Dominar los programas de la SEP.
- Haber utilizado con anterioridad las redes o blogs.

7.10. CRITERIOS DE SELECCIÓN DE LOS ASPERANTES DE NUEVO INGRESO

El criterio de selección está destinado docentes del “Centro Educativo Tenochtitlan” sólo por pertenecer al plantel escolar y se solicita disposición para trabajar en el grupo, mostrar participación, constancia y respeto hacia sus compañeros para la ejecución de las actividades en equipo, así como contar con computadora en la escuela para desarrollar la implementación de la WebQuest.

7.11. PERFIL DE EGRESO

Los docentes podrán crear su propia WebQuest en la que puedan observar, vincular variables, plantear hipótesis, crear situaciones, encontrar soluciones por sí mismos a las situaciones dadas, comprobar, comunicar y reflexionar. Esto mediante prácticas

de basadas en herramientas multimedia, fundamentadas en los principios constructivistas de la Educación.

7.12. REQUISITOS DE PERMANENCIA EN LA MODALIDAD DE ESTUDIO DE LA PROPUESTA MODULAR

- Ser docente de Educación Primaria
- Asistencia al curso
- Asistencia al 80% de las sesiones de trabajo
- Trabajar en equipo para la elaboración de la WebQuest
- Haber cumplido con las tareas asignadas en el curso.

7.13. CRITERIOS DE PERMANENCIA EN EL DESARROLLO DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS

- Haber asistido al 80% de las clases
- Participar de forma activa en el curso.
- Trabajar de forma colaborativa con sus compañeros para el éxito y creación de su propia WebQuest.

7.14. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN EN EL DESARROLLO DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS

Es necesario haber participado en todas las propuestas, realización de todas las actividades contempladas en cada una de sesiones y desarrollo de las tareas de la WebQuest así como de cada módulo del programa.

Título de la propuesta:			El uso de la WebQuest como un recurso didáctico tecnológico para promover el aprendizaje significativo en alumnos de 5º grado de educación primaria				
Objetivo general			Elabora un programa de aprendizaje virtual, a través del diseño de una Webquest y la aplicación de herramientas tecnológicas, para incidir en un entorno educativo de nivel Primaria.				
Número total de sesiones del diplomado		30 con duración de 6 horas a excepción de las 10 últimas sesiones que serían de 7 horas.			Número total de sesiones del módulo: 8		
Módulo De la educación en el aula a la virtualidad		1	Objetivo general del módulo 1:	Toma decisiones sobre la implementación de herramientas basadas en TIC como estrategias para enseñar en el aula.			
No. de Sesión	Tema	Objetivo particular	Estrategias de enseñanza-aprendizaje	Actividades	Apoyos didácticos	Evaluación	Bibliografía
1	Ventajas de la Webquest	Reflexiona sobre las ventajas del uso de la TIC en el aula	Debate	Lluvia de ideas para explorar los conocimientos previos, iniciar la lectura del tema, comentar y formar un círculo para debatir sobre la misma. Por equipos se reunirán para continuar con el análisis y la creación de un mapa mental.	Lecturas Rotafolios Pizarrón	Entrega de un mapa mental del tema	https://prezi.com/_cluld37foo9/ventajas-y-desventajas-de-utilizar-webquest-como-recurso-tic/ Ventajas de la WebQuest http://www.ujaen.es/revista/reid/revista/n7/REID7art4.pdf
Título de la propuesta:			El uso de la WebQuest como un recurso didáctico tecnológico para promover				

			el aprendizaje significativo en alumnos de 5º grado de educación primaria				
Objetivo general			Elabora un programa de aprendizaje virtual, a través del diseño de una WebQuest y la aplicación de herramientas tecnológicas, para incidir en un entorno educativo de nivel Primaria.				
Número total de sesiones del diplomado		30 con duración de 6 horas a excepción de las 10 últimas sesiones que serían de 7 horas.			Número total de sesiones del módulo: 8		
Módulo De la educación en el aula a la virtualidad		1	Objetivo general del módulo 1:	Toma decisiones sobre la implementación de herramientas basadas en TIC como estrategias para enseñar en el aula.			
No. de Sesión	Tema	Objetivo particular	Estrategias de enseñanza-aprendizaje	Actividades	Apoyos didácticos	Evaluación	Bibliografía
2	Ventajas de la Webquest	Reflexiona sobre las ventajas del uso de la TIC en el aula	Debate	Lluvia de ideas para explorar los conocimientos previos, iniciar la lectura del tema, comentar y formar un círculo para debatir sobre la misma. Por equipos se reunirán para continuar con el análisis y la creación de un mapa mental. Se preparan para la elaboración de su exposición por equipos.	Lecturas Rotafolios Pizarrón	Avances del borrador del mapa mental por equipos	https://prezi.com/_clud37foo9/ventajas-y-desventajas-de-utilizar-webquest-como-recurso-tic/ Ventajas de la WebQuest http://www.ujaen.es/revista/reid/revista/n7/REID7art4.pdf

Título de la propuesta:			El uso de la WebQuest como un recurso didáctico tecnológico para promover el aprendizaje significativo en alumnos de 5º grado de educación primaria				
Objetivo general			Elabora un programa de aprendizaje virtual, a través del diseño de una WebQuest y la aplicación de herramientas tecnológicas, para incidir en un entorno educativo de nivel Primaria.				
Número total de sesiones del diplomado		30 con duración de 6 horas a excepción de las 10 últimas sesiones que serían de 7 horas.			Número total de sesiones del módulo: 8		
Módulo De la educación en el aula a la virtualidad		1	Objetivo general del módulo 1:	Toma decisiones sobre la implementación de herramientas basadas en TIC como estrategias para enseñar en el aula.			
No. de Sesión	Tema	Objetivo particular	Estrategias de enseñanza-aprendizaje	Actividades	Apoyos didácticos	Evaluación	Bibliografía
3	Ventajas de la Webquest	Reflexiona sobre las ventajas del uso de la TIC en el aula	Debate y exposición del tema	Formación de un círculo de ideas para debatir sobre los avances de los trabajos de los equipos y compartir conceptos. Por equipos se reunirán para continuar con el análisis y la creación de un mapa mental. Presentación del primer equipo y realización de actividad planteada por el equipo.	Lecturas Rotafolios y plumones Pizarrón	Entrega de un mapa mental del tema y de copias para actividades que refuercen los temas expuestos	La WebQuest: Ventajas e inconvenientes como recurso educativo http://www.web.upsa.es/spdece08/contribuciones/146_poster_WEBQUESTdefinitiva.pdf

Título de la propuesta:			El uso de la WebQuest como un recurso didáctico tecnológico para promover el aprendizaje significativo en alumnos de 5º grado de educación primaria.				
Objetivo general			Elabora un programa de aprendizaje virtual, a través del diseño de una WebQuest y la aplicación de herramientas tecnológicas, para incidir en un entorno educativo de nivel Primaria.				
Número total de sesiones del diplomado		30 con duración de 6 horas a excepción de las 10 últimas sesiones que serían de 7 horas.			Número total de sesiones del módulo: 8		
Módulo De la educación en el aula a la virtualidad		1	Objetivo general del módulo 1:	Toma decisiones sobre la implementación de herramientas basadas en TIC como estrategias para enseñar en el aula.			
No. de Sesión	Tema	Objetivo particular	Estrategias de enseñanza-aprendizaje	Actividades	Apoyos didácticos	Evaluación	Bibliografía
4	Bernie Dodge: Creador de la WebQuest	Conoce los inicios y objetivos de la webQuest	Discusión en pequeños grupos	Mesa de diálogo para iniciar la lectura del tema, comentar y formar un círculo para debatir sobre la misma. Por equipos se reunirán para continuar con el análisis y la creación de un cuestionario sobre el tema. Intercambiarán con otros equipos las preguntas y deberán contestar el cuestionario del equipo opuesto.	Lectura y video, Hojas blancas	Entrega de un cuestionario por equipo	Elementos de una WebQuest (Video) https://www.youtube.com/watch?v=ri9DYg_MD6c Origen de la WebQuest http://www.eumed.net/libros-gratis/2010a/669/Origen%20de%20la%20Webquest.htm Artículo sobre WebQuest http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/wq/archivos/cap1_WQ_Definicion.pdf

Título de la propuesta:			El uso de la WebQuest como un recurso didáctico tecnológico para promover el aprendizaje significativo en alumnos de 5º grado de educación primaria.				
Objetivo general			Elabora un programa de aprendizaje virtual, a través del diseño de una WebQuest y la aplicación de herramientas tecnológicas, para incidir en un entorno educativo de nivel Primaria.				
Número total de sesiones del diplomado		30 con duración de 6 horas a excepción de las 10 últimas sesiones que serían de 7 horas.			Número total de sesiones del módulo: 8		
Módulo De la educación en el aula a la virtualidad		1	Objetivo general del módulo 1:	Toma decisiones sobre la implementación de herramientas basadas en TIC como estrategias para enseñar en el aula.			
No. de Sesión	Tema	Objetivo particular	Estrategias de enseñanza-aprendizaje	Actividades	Apoyos didácticos	Evaluación	Bibliografía
5	La visión pedagógica que sustenta el diseño de un entorno virtual de aprendizaje	Conoce e identifica las teorías que sustentan los entornos virtuales de aprendizaje	Exposición Debate	Iniciar la lectura del tema, comentar y formar un círculo para debatir sobre la misma. Por equipos se reunirán para continuar con el análisis y la elaboración del guión de exposición. Preparación de exposición por equipos para presentar a sus compañeros incluyendo una actividad escrita.	Lectura y video, Hojas blancas	Exposición: Presenta de manera organizada información a un grupo.	Cesar Coll, y Carles Monereo. <u>Psicología de la Educación virtual: aprender y enseñar con las tecnologías de la información y la comunicación.</u> Madrid, Morata, 2008. Pág. 75 Coll, C. y Monereo, C. (2008). <i>Psicología de la Educación virtual: aprender y enseñar con las tecnologías de la información y la comunicación.</i> Madrid: Morata. Coll, C. Enseñar y aprender en el Siglo XXI: El sentido de los Aprendizajes escolares. http://benu.edu.mx/wp-content/uploads/2015/03/Enseñar_y_aprender_en_el_Siglo_XXI.pdf

Título de la propuesta:			El uso de la WebQuest como un recurso didáctico tecnológico para promover el aprendizaje significativo en alumnos de 5º grado de educación primaria.				
Objetivo general			Elabora un programa de aprendizaje virtual, a través del diseño de una WebQuest y la aplicación de herramientas tecnológicas, para incidir en un entorno educativo de nivel Primaria.				
Número total de sesiones del diplomado		30 con duración de 6 horas a excepción de las 10 últimas sesiones que serían de 7 horas.			Número total de sesiones del módulo: 8		
Módulo De la educación en el aula a la virtualidad			1	Objetivo general del módulo 1:	Toma decisiones sobre la implementación de herramientas basadas en TIC como estrategias para enseñar en el aula.		
No. de Sesión	Tema	Objetivo particular	Estrategias de enseñanza-aprendizaje	Actividades	Apoyos didácticos	Evaluación	Bibliografía
6	La visión pedagógica que sustenta el diseño de un entorno virtual de aprendizaje	Conoce e identifica las teorías que sustentan los entornos virtuales de aprendizaje	Exposición Debate	Iniciar la lectura del tema, comentar y formar un círculo para debatir sobre la misma. Por equipos se reunirán para continuar con el análisis y la elaboración del guión de exposición. Presentación de los primeros equipos sobre el tema y realización de la actividad sugerida por los equipos, que refuerza el tema visto.	Lectura y video, Hojas blancas	Exposición: Presenta de manera organizada información a un grupo.	Cesar Coll, y Carles Monereo. <u>Psicología de la Educación virtual: aprender y enseñar con las tecnologías de la información y la comunicación</u> . Madrid, Morata, 2008. Pág. 75 Coll, C. y Monereo, C. (2008). <i>Psicología de la Educación virtual: aprender y enseñar con las tecnologías de la información y la comunicación</i> . Madrid: Morata. Coll, C. Enseñar y aprender en el Siglo XXI: El sentido de los Aprendizajes escolares. http://benu.edu.mx/wp-content/uploads/2015/03/Enseñar_y_aprender_en_el_Siglo_XXI.pdf (22-11-15)

Título de la propuesta:			El uso de la WebQuest como un recurso didáctico tecnológico para promover el aprendizaje significativo en alumnos de 5º grado de educación primaria.				
Objetivo general			Elabora un programa de aprendizaje virtual, a través del diseño de una WebQuest y la aplicación de herramientas tecnológicas, para incidir en un entorno educativo de nivel Primaria.				
Número total de sesiones		30 con duración de 6 horas a excepción de las 10 últimas sesiones que serían de 7 horas.			Número total de sesiones del módulo: 8		
Módulo De la educación en el aula a la virtualidad		1	Objetivo general del módulo 1:	Toma decisiones sobre la implementación de herramientas basadas en TIC como estrategias para enseñar en el aula.			
No. de Sesión	Tema	Objetivo particular	Estrategias de enseñanza-aprendizaje	Actividades	Apoyos didácticos	Evaluación	Bibliografía
7	La visión pedagógica que sustenta el diseño de un entorno virtual de aprendizaje	Conoce e identifica las teorías que sustentan los entornos virtuales de aprendizaje	Exposición Debate	Iniciar la lectura del tema, comentar y formar un círculo para debatir sobre la misma. Por equipos se reunirán para continuar con el análisis y la elaboración del guión de exposición. Presentación de los últimos equipos sobre el tema y realización de la actividad sugerida por los equipos, que refuerza el tema visto.	Lectura y video, Hojas blancas	Exposición: Presenta de manera organizada información a un grupo.	Cesar Coll, y Carles Monereo. <u>Psicología de la Educación virtual: aprender y enseñar con las tecnologías de la información y la comunicación.</u> Madrid, Morata, 2008. Pág. 75 Coll, C. y Monereo, C. (2008). <i>Psicología de la Educación virtual: aprender y enseñar con las tecnologías de la información y la comunicación.</i> Madrid: Morata. Coll, C. Enseñar y aprender en el Siglo XXI: El sentido de los Aprendizajes escolares. http://benu.edu.mx/wp-content/uploads/2015/03/Enseñar_y_aprender_en_el_Siglo_XXI.pdf (22-11-15)

Título de la propuesta:			El uso de la WebQuest como un recurso didáctico tecnológico para promover el aprendizaje significativo en alumnos de 5º grado de educación primaria.				
Objetivo general			Elabora un programa de aprendizaje virtual, a través del diseño de una WebQuest y la aplicación de herramientas tecnológicas, para incidir en un entorno educativo de nivel Primaria.				
Número total de sesiones		30 con duración de 6 horas a excepción de las 10 últimas sesiones que serían de 7 horas.			Número total de sesiones del módulo: 8		
Módulo De la educación en el aula a la virtualidad		1	Objetivo general del módulo 1:	Toma decisiones sobre la implementación de herramientas basadas en TIC como estrategias para enseñar en el aula.			
No. de Sesión	Tema	Objetivo particular	Estrategias de enseñanza-aprendizaje	Actividades	Apoyos didácticos	Evaluación	Bibliografía
8	La visión pedagógica que sustenta el diseño de un entorno virtual de aprendizaje	Conoce e identifica las teorías que sustentan los entornos virtuales de aprendizaje	cuestionario	<p>Por equipos se reunirán para continuar con el análisis y la elaboración del guión de exposición.</p> <p>Contestar cuestionario de evaluación. Después se revisará entre compañeros y se escribirán las respuestas correctas en el pizarrón, cada persona hará una lista de ideas principales en su cuaderno para futuras referencias.</p>	Mapa del tema	Exposición: Presenta de manera organizada información a un grupo.	<p>Cesar Coll, y Carles Monereo. <u>Psicología de la Educación virtual: aprender y enseñar con las tecnologías de la información y la comunicación</u>. Madrid, Morata, 2008. Pág. 75</p> <p>Coll, C. y Monereo, C. (2008). <i>Psicología de la Educación virtual: aprender y enseñar con las tecnologías de la información y la comunicación</i>. Madrid: Morata.</p> <p>Coll, C. Enseñar y aprender en el Siglo XXI: El sentido de los Aprendizajes escolares. http://benu.edu.mx/wp-content/uploads/2015/03/Enseñar_y_aprender_en_el_Siglo_XXI.pdf (22-11-15)</p>

Título de la propuesta:			El uso de la WebQuest como un recurso didáctico tecnológico para promover el aprendizaje significativo en alumnos de 5º grado de educación primaria.				
Objetivo general			Elabora un programa de aprendizaje virtual, a través del diseño de una WebQuest y la aplicación de herramientas tecnológicas, para incidir en un entorno educativo de nivel Primaria.				
Número total de sesiones		30 con duración de 6 horas a excepción de las 10 últimas sesiones que serían de 7 horas.			Número total de sesiones del módulo: 6		
Módulo La WebQuest como herramienta didáctica			2	Objetivo general del módulo 2:	Utiliza los elementos de la WebQuest para el diseño de una clase y como estrategia para enseñar.		
No. de Sesión	Tema	Objetivo particular	Estrategias de enseñanza-aprendizaje	Actividades	Apoyos didácticos	Evaluación	Bibliografía
9	Fundamentos teóricos de la webQuest	Identifica a las teorías constructivistas como ejes rectores del modelo de la WebQuest	Aprendizaje cooperativo	Lluvia de ideas para explorar los conocimientos previos, iniciar la lectura del tema, comentar y formar un círculo para debatir sobre la misma. Se asigna una teoría a cada grupo, elaboraran un mapa conceptual y lo presentarán al grupo.	Referencias bibliográficas. Cuaderno de apuntes Pizarrón Plumones	Mapa conceptual y participación en clase	Hohmann, M., Weikart, D. y Epstein, S. (2010). <i>La educación de los niños pequeños: manual de High Scope para los profesionales de la educación infantil</i> . México: Miguel Angel Porrúa. Carretero, M. (2009). <i>Constructivismo y Educación</i> . Buenos Aires, Argentina: Paidós Ausubel, D. (2000). <i>Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva</i> . Barcelona: Paidós Baquero, R. (1999). <i>Vigotsky y el Aprendizaje escolar</i> . Buenos Aires, Argentina: Aique.

Título de la propuesta:			El uso de la WebQuest como un recurso didáctico tecnológico para promover el aprendizaje significativo en alumnos de 5º grado de educación primaria.				
Objetivo general			Elabora un programa de aprendizaje virtual, a través del diseño de una WebQuest y la aplicación de herramientas tecnológicas, para incidir en un entorno educativo de nivel Primaria.				
Número total de sesiones			30 con duración de 6 horas a excepción de las 10 últimas sesiones que serían de 7 horas.		Número total de sesiones del módulo: 6		
Módulo La WebQuest como herramienta didáctica			2	Objetivo general del módulo 2:	Utiliza los elementos de la WebQuest para el diseño de una clase y como estrategia para enseñar.		
No. de Sesión	Tema	Objetivo particular	Estrategias de enseñanza-aprendizaje	Actividades	Apoyos didácticos	Evaluación	Bibliografía
10	Fundamentos teóricos de la webQuest	Identifica a las teorías constructivistas como ejes rectores del modelo de la WebQuest	Aprendizaje cooperativo	Se recuerda la sesión pasada y se continúa con el análisis de las teorías. Los equipos restantes exponen su mapa conceptual y se reflexiona sobre mismo con ejemplos de la vida real.	Referencias bibliográficas. Cuaderno de apuntes Pizarrón Plumones	Mapa conceptual y participación en clase	Hohmann, M., Weikart, D. y Epstein, S. (2010). <i>La educación de los niños pequeños: manual de High Scope para los profesionales de la educación infantil</i> . México: Miguel Angel Porrúa. Carretero, M. (2009). <i>Constructivismo y Educación</i> . Buenos Aires, Argentina: Paidós. Ausubel, D. (2000). <i>"Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva"</i> . Barcelona: Paidós Baquero, R. (1999). <i>Vigotsky y el Aprendizaje escolar</i> . Buenos Aires, Argentina: Aique.

Título de la propuesta:			El uso de la WebQuest como un recurso didáctico tecnológico para promover el aprendizaje significativo en alumnos de 5º grado de educación primaria.				
Objetivo general			Elabora un programa de aprendizaje virtual, a través del diseño de una WebQuest y la aplicación de herramientas tecnológicas, para incidir en un entorno educativo de nivel Primaria.				
Número total de sesiones			30 con duración de 6 horas a excepción de las 10 últimas sesiones que serían de 7 horas.		Número total de sesiones del módulo: 6		
Módulo La WebQuest como herramienta didáctica			2	Objetivo general del módulo 2:	Utiliza los elementos de la WebQuest para el diseño de una clase y como estrategia para enseñar.		
No. de Sesión	Tema	Objetivo particular	Estrategias de enseñanza-aprendizaje	Actividades	Apoyos didácticos	Evaluación	Bibliografía
11	Fundamentos teóricos de la webQuest	Identifica a las teorías constructivistas como ejes rectores del modelo de la WebQuest	Aprendizaje cooperativo	Se inicia la clase con un círculo de reflexión, cada equipo recordará los mapas conceptuales para referir conceptos y teorías. Hacer una tabla comparativa en el pizarrón sobre las teorías y comentar sus ventajas y aplicaciones.	Referencias bibliográficas. Cuaderno de apuntes Pizarrón Plumones	Mapa conceptual y participación en clase Elaboración creativa de una tabla de conceptos	Hohmann, M., Weikart, D. y Epstein, S. (2010). <i>La educación de los niños pequeños: manual de High Scope para los profesionales de la educación infantil</i> . México: Miguel Angel Porrúa. Carretero, M. (2009). <i>Constructivismo y Educación</i> . Buenos Aires, Argentina: Paidós. Ausubel, D. (2000). <i>"Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva"</i> . Barcelona: Paidós Baquero, R. (1999). <i>Vigotsky y el Aprendizaje escolar</i> . Buenos Aires, Argentina: Aique.

Título de la propuesta:			El uso de la WebQuest como un recurso didáctico tecnológico para promover el aprendizaje significativo en alumnos de 5º grado de educación primaria.				
Objetivo general			Elabora un programa de aprendizaje virtual, a través del diseño de una WebQuest y la aplicación de herramientas tecnológicas, para incidir en un entorno educativo de nivel Primaria.				
Número total de sesiones			30 con duración de 6 horas a excepción de las 10 últimas sesiones que serían de 7 horas.		Número total de sesiones del módulo: 6		
Módulo La WebQuest como herramienta didáctica			2	Objetivo general del módulo 2:	Utiliza los elementos de la WebQuest para el diseño de una clase y como estrategia para enseñar.		
No. de Sesión	Tema	Objetivo particular	Estrategias de enseñanza-aprendizaje	Actividades	Apoyos didácticos	Evaluación	Bibliografía
12	Estructura de la WebQuest	Identifica la estructura del modelo y aplica su contenido	Método de casos	<p>Cada grupo analizará el caso de un ejemplo de WebQuest deberán identificar los elementos y saber si todos cumplen con los criterios previamente establecidos.</p> <p>Cada equipo presentará sus conclusiones y se escribirá en el pizarrón las ideas. Al final deberán escribir una lista en su cuaderno sobre los conceptos clave revisados.</p>	<p>Copias del tema</p> <p>Cuaderno de notas</p> <p>Pizarrón y plumón</p>	Presentación grupal de los resultados obtenidos	<p>Adell, J. (2004). Internet en el aula: Las WebQuest. <i>Revista electrónica de Tecnología Educativa</i>. 17.</p> <p>Barba, C. (2002). La investigación en Internet con las WebQuest, <i>Comunicación y Pedagogía</i>, 2002; n°. 185, pp. 62-66.</p>

Título de la propuesta:			El uso de la WebQuest como un recurso didáctico tecnológico para promover el aprendizaje significativo en alumnos de 5º grado de educación primaria.				
Objetivo general			Elabora un programa de aprendizaje virtual, a través del diseño de una WebQuest y la aplicación de herramientas tecnológicas, para incidir en un entorno educativo de nivel Primaria.				
Número total de sesiones		30 con duración de 6 horas a excepción de las 10 últimas sesiones que serían de 7 horas.			Número total de sesiones del módulo: 6		
Módulo La WebQuest como herramienta didáctica		2	Objetivo general del módulo 2:	Utiliza los elementos de la WebQuest para el diseño de una clase y como estrategia para enseñar.			
No. de Sesión	Tema	Objetivo particular	Estrategias de enseñanza-aprendizaje	Actividades	Apoyos didácticos	Evaluación	Bibliografía
13	Estructura de la WebQuest	Identifica la estructura del modelo y aplica su contenido	Método de casos	<p>Cada grupo ya investigo de tarea su caso y deberá elaborar una pequeña representación del mismo frente al grupo .</p> <p>Cada equipo presentará sus conclusiones y se escribirá en el pizarrón las ideas. Al final deberán escribir una lista en su cuaderno sobre los conceptos clave revisados.</p>	<p>Copias del tema</p> <p>Cuaderno de notas</p> <p>Pizarrón y plumón</p>	Presentación grupal de los resultados obtenidos	<p>Adell, J. (2004). Internet en el aula: Las WebQuest. <i>Revista electrónica de Tecnología Educativa</i>. 17.</p> <p>Barba, C. (2002). La investigación en Internet con las WebQuest, <i>Comunicación y Pedagogía</i>, 2002; nº. 185, pp. 62-66.</p>

Título de la propuesta:			El uso de la WebQuest como un recurso didáctico tecnológico para promover el aprendizaje significativo en alumnos de 5º grado de educación primaria.				
Objetivo general			Elabora un programa de aprendizaje virtual, a través del diseño de una WebQuest y la aplicación de herramientas tecnológicas, para incidir en un entorno educativo de nivel Primaria.				
Número total de sesiones		30 con duración de 6 horas a excepción de las 10 últimas sesiones que serían de 7 horas.			Número total de sesiones del módulo: 6		
Módulo La WebQuest como herramienta didáctica		2	Objetivo general del módulo 2:	Utiliza los elementos de la WebQuest para el diseño de una clase y como estrategia para enseñar.			
No. de Sesión	Tema	Objetivo particular	Estrategias de enseñanza-aprendizaje	Actividades	Apoyos didácticos	Evaluación	Bibliografía
14	Estrategias de aprendizaje	Promuevan el desarrollo de habilidades de interacción social al propiciar la participación, desempeñando diferentes roles durante las labores propias de la actividad	Lluvia de ideas	Lluvia de ideas para explorar los conocimientos previos, iniciar la lectura del tema, comentar y formar un círculo para debatir sobre la misma. En grupos pequeños se asignara una estrategia y cada grupo pasara exponer las ventajas y limitaciones del uso de las mismas.	Copias del tema Cuaderno de notas Pizarrón y plumón	Presentación grupal de los resultados obtenidos	Estrategias e aprendizaje http://sitios.itesm.mx/va/dide/documentos/inf-doc/Est_y_tec.PDF Calero, M. (2008). <i>Constructivismo Pedagógico, Teorías y aplicaciones básicas</i> . México: Alfa Omega.

Título de la propuesta:			El uso de la WebQuest como un recurso didáctico tecnológico para promover el aprendizaje significativo en alumnos de 5º grado de educación primaria.				
Objetivo general			Elabora un programa de aprendizaje virtual, a través del diseño de una WebQuest y la aplicación de herramientas tecnológicas, para incidir en un entorno educativo de nivel Primaria.				
Número total de sesiones		30 con duración de 6 horas a excepción de las 10 últimas sesiones que serán de 7 horas.			Número total de sesiones del módulo: 6		
Módulo Sistemas de enseñanza y aprendizaje virtual		3	Objetivo general del módulo 3:	Aplica las herramientas tecnológicas como medio de enseñanza-aprendizaje.			
No. de Sesión	Tema	Objetivo particular	Estrategias de enseñanza-aprendizaje	Actividades	Apoyos didácticos	Evaluación	Bibliografía
15	Estrategias de aprendizaje	Promuevan el desarrollo de habilidades de interacción social al propiciar la participación, desempeñando diferentes roles durante las labores propias de la actividad	Resumen	Retomando las actividades de la sesión anterior los participantes deberán buscar en línea y por equipos información relevante sobre el tema. Compartirán a sus compañeros la experiencia de navegar y poder discernir sobre la información relevante e irrelevante.	Computadoras con internet y cuaderno de notas	Presentación grupal de los resultados obtenidos	Estrategias e aprendizaje http://sitios.itesm.mx/va/dide/documentos/inf-doc/Est_y_tec.PDF Calero, M. (2008). <i>Constructivismo Pedagógico, Teorías y aplicaciones básicas</i> . México: Alfa Omega.

Título de la propuesta:			El uso de la WebQuest como un recurso didáctico tecnológico para promover el aprendizaje significativo en alumnos de 5º grado de educación primaria.				
Objetivo general			Elabora un programa de aprendizaje virtual, a través del diseño de una WebQuest y la aplicación de herramientas tecnológicas, para incidir en un entorno educativo de nivel Primaria.				
Número total de sesiones		30 con duración de 6 horas a excepción de las 10 últimas sesiones que serían de 7 horas.			Número total de sesiones del módulo: 6		
Módulo Sistemas de enseñanza y aprendizaje virtual		3	Objetivo general del módulo 3:	Aplica las herramientas tecnológicas como medio de enseñanza-aprendizaje.			
No. de Sesión	Tema	Objetivo particular	Estrategias de enseñanza-aprendizaje	Actividades	Apoyos didácticos	Evaluación	Bibliografía
16	Recursos tecnológicos	Utiliza recursos tecnológicos como herramienta de enseñanza	Exposición	Lluvia de ideas para explorar los conocimientos previos, iniciar la lectura del tema, comentar y formar un círculo para debatir sobre la misma. En grupos pequeños se asignara un recurso tecnológico y cada grupo pasara exponer las ventajas y limitaciones del uso de las mismas.	Copias del tema Cuaderno de notas Pizarrón y plumón	Presentación grupal de los resultados obtenidos	Barroso Ramos, Carlos. (2006). Acercamiento a las nuevas modalidades educativas en el IPN. Innovación Educativa, Enero-Abril, 5-16. Recuperado de: http://www.redalyc.org/pdf/1794/179420843002.pdf

Título de la propuesta:			El uso de la WebQuest como un recurso didáctico tecnológico para promover el aprendizaje significativo en alumnos de 5º grado de educación primaria				
Objetivo general			Elabora un programa de aprendizaje virtual, a través del diseño de una WebQuest y la aplicación de herramientas tecnológicas, para incidir en un entorno educativo de nivel Primaria.				
Número total de sesiones			30 con duración de 6 horas a excepción de las 10 últimas sesiones que serían de 7 horas.		Número total de sesiones del módulo: 6		
Módulo Sistemas de enseñanza y aprendizaje virtual			3	Objetivo general del módulo 3:	Aplica las herramientas tecnológicas como medio de enseñanza-aprendizaje.		
No. de Sesión	Tema	Objetivo particular	Estrategias de enseñanza-aprendizaje	Actividades	Apoyos didácticos	Evaluación	Bibliografía
17	Recursos tecnológicos	Utiliza recursos tecnológicos como herramienta de enseñanza	Aprendizaje basado en problemas	<p>En grupos pequeños se asignara la consigna de buscar temas, blogs, videos como medios confiables que se empaten con la enseñanza de temas de historia para niños de 5º grado de primaria.</p> <p>Los participantes compartirán con las parejas que tienen a la derecha la información y recibirán de sus compañeras más propuestas.</p>	Computadoras con internet y blog de notas	Presentación grupal de los resultados obtenidos	Barroso Ramos, Carlos. (2006). Acercamiento a las nuevas modalidades educativas en el IPN. Innovación Educativa, Enero-Abril, 5-16. Recuperado de: http://www.redalyc.org/pdf/1794/179420843002.pdf

Título de la propuesta:			El uso de la WebQuest como un recurso didáctico tecnológico para promover el aprendizaje significativo en alumnos de 5º grado de educación primaria.				
Objetivo general			Elabora un programa de aprendizaje virtual, a través del diseño de una WebQuest y la aplicación de herramientas tecnológicas, para incidir en un entorno educativo de nivel Primaria.				
Número total de sesiones		30 con duración de 6 horas a excepción de las 10 últimas sesiones que serían de 7 horas.			Número total de sesiones del módulo: 6		
Módulo Sistemas de enseñanza y aprendizaje virtual		3	Objetivo general del módulo 3:	Aplica las herramientas tecnológicas como medio de enseñanza-aprendizaje.			
No. de Sesión	Tema	Objetivo particular	Estrategias de enseñanza-aprendizaje	Actividades	Apoyos didácticos	Evaluación	Bibliografía
18	Criterios de evaluación, retroalimentación y seguimiento	Selecciona criterios de evaluación como los más óptimos para sus objetivos de aprendizaje	Método de casos	Lluvia de ideas para explorar los conocimientos previos, iniciar la lectura del tema, comentar y formar un círculo para debatir sobre la misma. En grupos pequeños descubren cual es el mejor criterio para evaluar la problemática que se les presenta. Generan hipótesis sobre las evaluaciones y se preparan para presentar en un ensayo en línea, mismo que deberán enviar al blog.	Copias del tema Cuaderno de notas Pizarrón y plumón Computadora con paquetería de office e internet	Ensayo grupal	Criterios e indicadores para evaluar http://www.eumed.net/libros-gratis/2010b/687/CRITERIOS%20E%20INSTRUMENTOS%20DE%20EVALUACION.htm

Título de la propuesta:			El uso de la WebQuest como un recurso didáctico tecnológico para promover el aprendizaje significativo en alumnos de 5º grado de educación primaria.				
Objetivo general			Elabora un programa de aprendizaje virtual, a través del diseño de una WebQuest y la aplicación de herramientas tecnológicas, para incidir en un entorno educativo de nivel Primaria.				
Número total de sesiones		30 con duración de 6 horas a excepción de las 10 últimas sesiones que serían de 7 horas.			Número total de sesiones del módulo: 6		
Módulo Sistemas de enseñanza y aprendizaje virtual		3	Objetivo general del módulo 3:	Aplica las herramientas tecnológicas como medio de enseñanza-aprendizaje.			
No. de Sesión	Tema	Objetivo particular	Estrategias de enseñanza-aprendizaje	Actividades	Apoyos didácticos	Evaluación	Bibliografía
19	Criterios de evaluación, retroalimentación y seguimiento	Selecciona criterios de evaluación como los más óptimos para sus objetivos de aprendizaje	Método de casos	Continuación de la búsqueda de información para su ensayo por pequeños grupos. Elaboran guiones que les apoyan en la elaboración de la consigna. Generan hipótesis sobre las evaluaciones y se preparan para presentar en un ensayo en línea, mismo que deberán enviar al blog del grupo.	Copias del tema Cuaderno de notas Pizarrón y plumón Computadora con paquetería de office e internet	Ensayo grupal	Criterios e indicadores para evaluar http://www.eumed.net/libros-gratis/2010b/687/CRITERIOS%20E%20INSTRUMENTOS%20DE%20EVALUACION.htm

Título de la propuesta:			El uso de la WebQuest como un recurso didáctico tecnológico para promover el aprendizaje significativo en alumnos de 5º grado de educación primaria.				
Objetivo general			Elabora un programa de aprendizaje virtual, a través del diseño de una WebQuest y la aplicación de herramientas tecnológicas, para incidir en un entorno educativo de nivel Primaria.				
Número total de sesiones		30 con duración de 6 horas a excepción de las 10 últimas sesiones que serían de 7 horas.			Número total de sesiones del módulo: 6		
Módulo Sistemas de enseñanza y aprendizaje virtual		3	Objetivo general del módulo 3:	Aplica las herramientas tecnológicas como medio de enseñanza-aprendizaje.			
No. de Sesión	Tema	Objetivo particular	Estrategias de enseñanza-aprendizaje	Actividades	Apoyos didácticos	Evaluación	Bibliografía
20	Elaboración de la propuesta	Utiliza los elementos vistos durante el programa para elaborar una WebQuest	Aprendizaje cooperativo	<p>Lluvia de ideas para explorar los conocimientos previos, iniciar el diseño de la WebQuest.</p> <p>En equipos reparten tareas para elaborar la plataforma en línea, se asignan temas y conceptos.</p> <p>Los participantes navegan por internet para buscar información que les apoye en la elaboración de su WebQuest</p>	Computadora con acceso a internet	Avance del diseño en línea de la WebQuest	<p>Cómo hacer una WebQuest https://www.youtube.com/watch?v=92tAPpEw6xA</p> <p>Elabora tu WebQuest http://www.aula21.net/Wqfacil/webquest.htm</p>

Título de la propuesta:			El uso de la WebQuest como un recurso didáctico tecnológico para promover el aprendizaje significativo en alumnos de 5º grado de educación primaria.				
Objetivo general			Elabora un programa de aprendizaje virtual, a través del diseño de una WebQuest y la aplicación de herramientas tecnológicas, para incidir en un entorno educativo de nivel Primaria.				
Número total de sesiones		30 con duración de 6 horas a excepción de las 10 últimas sesiones que serían de 7 horas.			Número total de sesiones del módulo: 10		
Módulo Diseño y planeación de la herramienta.		4	Objetivo general del módulo 4:	Diseño de un programa virtual de aprendizaje para aplicar los elementos de la WebQuest como herramienta para enseñar.			
No. de Sesión	Tema	Objetivo particular	Estrategias de enseñanza-aprendizaje	Actividades	Apoyos didácticos	Evaluación	Bibliografía
21	Elaboración de la propuesta	Utiliza los elementos vistos durante el programa para elaborar una WebQuest	Aprendizaje cooperativo	<p>Revisión con el asesor del avance de su trabajo por equipos.</p> <p>En equipos reparten tareas para elaborar la plataforma en línea, se asignan temas y conceptos.</p> <p>Los participantes navegan por internet para seguir buscando información que les apoye en la creación de su WebQuest</p>	Computadora con acceso a internet	Avance del diseño en línea de la WebQuest	<p>Cómo hacer una WebQuest https://www.youtube.com/watch?v=92tAPpEw6xA</p> <p>Elabora tu WebQuest http://www.aula21.net/Wqfacil/webquest.htm</p>

Título de la propuesta:			El uso de la WebQuest como un recurso didáctico tecnológico para promover el aprendizaje significativo en alumnos de 5º grado de educación primaria.				
Objetivo general			Elabora un programa de aprendizaje virtual, a través del diseño de una WebQuest y la aplicación de herramientas tecnológicas, para incidir en un entorno educativo de nivel Primaria.				
Número total de sesiones		30 con duración de 6 horas a excepción de las 10 últimas sesiones que serían de 7 horas.			Número total de sesiones del módulo: 10		
Módulo Diseño y planeación de la herramienta.		4	Objetivo general del módulo 4:	Diseño de un programa virtual de aprendizaje para aplicar los elementos de la WebQuest como herramienta para enseñar.			
No. de Sesión	Tema	Objetivo particular	Estrategias de enseñanza-aprendizaje	Actividades	Apoyos didácticos	Evaluación	Bibliografía
22	Elaboración de la propuesta	Utiliza los elementos vistos durante el programa para elaborar una WebQuest	Aprendizaje cooperativo	Definición final del tema que trabajaran en línea, mismo que será piloto para presentarse a los niños. En equipos reparten tareas para elaborar la plataforma en línea, se asignan temas y conceptos. Comienzan a trabajar de manera formal en su WebQuest y definen espacios en la misma.	Computadora con acceso a internet	Avance del diseño en línea de la WebQuest	Cómo hacer una WebQuest https://www.youtube.com/watch?v=92tAPpEw6xA Elabora tu WebQuest http://www.aula21.net/Wqfacil/webquest.htm

Título de la propuesta:			El uso de la WebQuest como un recurso didáctico tecnológico para promover el aprendizaje significativo en alumnos de 5º grado de educación primaria.				
Objetivo general			Elabora un programa de aprendizaje virtual, a través del diseño de una WebQuest y la aplicación de herramientas tecnológicas, para incidir en un entorno educativo de nivel Primaria.				
Número total de sesiones		30 con duración de 6 horas a excepción de las 10 últimas sesiones que serían de 7 horas.			Número total de sesiones del módulo: 10		
Módulo Diseño y planeación de la herramienta.		4	Objetivo general del módulo 4:	Diseño de un programa virtual de aprendizaje para aplicar los elementos de la WebQuest como herramienta para enseñar.			
No. de Sesión	Tema	Objetivo particular	Estrategias de enseñanza-aprendizaje	Actividades	Apoyos didácticos	Evaluación	Bibliografía
23	Elaboración de la propuesta	Utiliza los elementos vistos durante el programa para elaborar una WebQuest	Aprendizaje cooperativo	<p>Continúan trabajando en la creación de su página. Revisión con el asesor a manera de exposición de cada equipo para contemplar dudas y hacer correcciones.</p> <p>Reflexión grupal sobre las WebQuest de sus compañeros y propuestas de mejora.</p> <p>Lluvia de ideas sobre los conceptos y aplicaciones identificados que se llevaron a lo largo del diplomado.</p>	Computadora con acceso a internet	Avance del diseño en línea de la WebQuest y participación del grupo para aportar ideas y mejorar sus páginas	<p>Cómo hacer una WebQuest https://www.youtube.com/watch?v=92tAPpEw6xA</p> <p>Elabora tu WebQuest http://www.aula21.net/Wqfacil/webquest.htm</p>

Título de la propuesta:			El uso de la WebQuest como un recurso didáctico tecnológico para promover el aprendizaje significativo en alumnos de 5º grado de educación primaria.				
Objetivo general			Elabora un programa de aprendizaje virtual, a través del diseño de una WebQuest y la aplicación de herramientas tecnológicas, para incidir en un entorno educativo de nivel Primaria.				
Número total de sesiones		30 con duración de 6 horas a excepción de las 10 últimas sesiones que serían de 7 horas.			Número total de sesiones del módulo: 10		
Módulo Diseño y planeación de la herramienta.		4	Objetivo general del módulo 4:	Diseño de un programa virtual de aprendizaje para aplicar los elementos de la WebQuest como herramienta para enseñar.			
No. de Sesión	Tema	Objetivo particular	Estrategias de enseñanza-aprendizaje	Actividades	Apoyos didácticos	Evaluación	Bibliografía
24	Recursos en línea y Entornos virtuales en línea	Utiliza los recursos en línea para enriquecer su plataforma (WebQuest)	Aprendizaje cooperativo	Lluvia de ideas para explorar los conocimientos previos, iniciar el diseño de la WebQuest. En equipos reparten tareas para ampliar recursos e implementarlos en la creación de la WebQuest.	Computadora con acceso a internet	Avance del diseño en línea de la WebQuest	Cómo hacer una WebQuest https://www.youtube.com/watch?v=92tAPpEw6xA Elabora tu WebQuest http://www.aula21.net/Wqfacil/webquest.htm

Título de la propuesta:			El uso de la WebQuest como un recurso didáctico tecnológico para promover el aprendizaje significativo en alumnos de 5º grado de educación primaria.				
Objetivo general			Elabora un programa de aprendizaje virtual, a través del diseño de una WebQuest y la aplicación de herramientas tecnológicas, para incidir en un entorno educativo de nivel Primaria.				
Número total de sesiones		30 con duración de 6 horas a excepción de las 10 últimas sesiones que serían de 7 horas.			Número total de sesiones del módulo: 10		
Módulo Diseño y planeación de la herramienta.		4	Objetivo general del módulo 4:	Diseño de un programa virtual de aprendizaje para aplicar los elementos de la WebQuest como herramienta para enseñar.			
No. de Sesión	Tema	Objetivo particular	Estrategias de enseñanza-aprendizaje	Actividades	Apoyos didácticos	Evaluación	Bibliografía
25	Recursos en línea y Entornos virtuales en línea	Utiliza los recursos en línea para enriquecer su plataforma (WebQuest)	Aprendizaje cooperativo	Exposición de cada una de las WebQuest de los equipos. Cada equipo desde su computadora entrará a la Web expuesta en esa sesión y jugará, explorará y hará comentarios de mejora o reconocimiento del trabajo de sus compañeros. Cuando el equipo expositor recoge comentarios debe repartir tareas para ampliar recursos e implementarlos en la creación de la WebQuest.	Computadora con acceso a internet	Ideas por escrito de la exploración de la WebQuest del equipo expositor.	Cómo hacer una WebQuest https://www.youtube.com/watch?v=92tAPpEw6xA Elabora tu WebQuest http://www.aula21.net/Wqfacil/webquest.htm

Título de la propuesta:			El uso de la WebQuest como un recurso didáctico tecnológico para promover el aprendizaje significativo en alumnos de 5º grado de educación primaria.				
Objetivo general			Elabora un programa de aprendizaje virtual, a través del diseño de una WebQuest y la aplicación de herramientas tecnológicas, para incidir en un entorno educativo de nivel Primaria.				
Número total de sesiones		30 con duración de 6 horas a excepción de las 10 últimas sesiones que serían de 7 horas.			Número total de sesiones del módulo: 10		
Módulo Diseño y planeación de la herramienta.		4	Objetivo general del módulo 4:	Diseño de un programa virtual de aprendizaje para aplicar los elementos de la WebQuest como herramienta para enseñar.			
No. de Sesión	Tema	Objetivo particular	Estrategias de enseñanza-aprendizaje	Actividades	Apoyos didácticos	Evaluación	Bibliografía
26	Recursos en línea y Entornos virtuales en línea	Utiliza los recursos en línea para enriquecer su plataforma (WebQuest)	Aprendizaje cooperativo	Continuación de la exposición de cada una de las WebQuest de los equipos. Cada equipo desde su computadora entrará a la Web expuesta en esa sesión y jugará, explorará y hará comentarios de mejora o reconocimiento del trabajo de sus compañeros. Cuando el equipo expositor recoge comentarios debe repartir tareas para ampliar recursos e implementarlos en la creación de la Web.	Computadora con acceso a internet	Ideas por escrito de la exploración de la WebQuest del equipo expositor.	Cómo hacer una WebQuest https://www.youtube.com/watch?v=92tAPpEw6xA Elabora tu WebQuest http://www.aula21.net/Wqfacil/webquest.htm

Título de la propuesta:			El uso de la WebQuest como un recurso didáctico tecnológico para promover el aprendizaje significativo en alumnos de 5º grado de educación primaria.				
Objetivo general			Elabora un programa de aprendizaje virtual, a través del diseño de una WebQuest y la aplicación de herramientas tecnológicas, para incidir en un entorno educativo de nivel Primaria.				
Número total de sesiones		30 con duración de 6 horas a excepción de las 10 últimas sesiones que serían de 7 horas.			Número total de sesiones del módulo: 10		
Módulo Diseño y planeación de la herramienta.		4	Objetivo general del módulo 4:	Diseño de un programa virtual de aprendizaje para aplicar los elementos de la WebQuest como herramienta para enseñar.			
No. de Sesión	Tema	Objetivo particular	Estrategias de enseñanza-aprendizaje	Actividades	Apoyos didácticos	Evaluación	Bibliografía
27	Recursos en línea y Entornos virtuales en línea	Utiliza los recursos en línea para enriquecer su plataforma (WebQuest)	Aprendizaje cooperativo	Continuación de la exposición de cada una de las WebQuest de los equipos. Cada equipo desde su computadora entrará a la Web expuesta en esa sesión y jugará, explorará y hará comentarios de mejora o reconocimiento del trabajo de sus compañeros. Cuando el equipo expositor recoge comentarios debe repartir tareas para ampliar recursos e implementarlos en la creación de la Web..	Computadora con acceso a internet	Ideas por escrito de la exploración de la WebQuest del equipo expositor.	Cómo hacer una WebQuest https://www.youtube.com/watch?v=92tAPpEw6xA Elabora tu WebQuest http://www.aula21.net/Wqfacil/webquest.htm

Título de la propuesta:			El uso de la WebQuest como un recurso didáctico tecnológico para promover el aprendizaje significativo en alumnos de 5º grado de educación primaria.				
Objetivo general			Elabora un programa de aprendizaje virtual, a través del diseño de una WebQuest y la aplicación de herramientas tecnológicas, para incidir en un entorno educativo de nivel Primaria.				
Número total de sesiones		30 con duración de 6 horas a excepción de las 10 últimas sesiones que serían de 7 horas.			Número total de sesiones del módulo: 10		
Módulo Diseño y planeación de la herramienta.		4	Objetivo general del módulo 4:	Diseño de un programa virtual de aprendizaje para aplicar los elementos de la WebQuest como herramienta para enseñar.			
No. de Sesión	Tema	Objetivo particular	Estrategias de enseñanza-aprendizaje	Actividades	Apoyos didácticos	Evaluación	Bibliografía
28	Recursos en línea y Entornos virtuales en línea	Utiliza los recursos en línea para enriquecer su plataforma (WebQuest)	Aprendizaje cooperativo	Continuación de la exposición de cada una de las WebQuest de los equipos. Cada equipo desde su computadora entrará a la Web expuesta en esa sesión y jugará, explorará y hará comentarios de mejora o reconocimiento del trabajo de sus compañeros. Cuando el equipo expositor recoge comentarios debe repartir tareas para ampliar recursos e implementarlos en la creación de la Web.	Computadora con acceso a internet	Ideas por escrito de la exploración de la WebQuest del equipo expositor.	Cómo hacer una WebQuest https://www.youtube.com/watch?v=92tAPpEw6xA Elabora tu WebQuest http://www.aula21.net/Wqfacil/webquest.htm

Título de la propuesta:			El uso de la WebQuest como un recurso didáctico tecnológico para promover el aprendizaje significativo en alumnos de 5º grado de educación primaria				
Objetivo general			Elabora un programa de aprendizaje virtual, a través del diseño de una WebQuest y la aplicación de herramientas tecnológicas, para incidir en un entorno educativo de nivel Primaria.				
Número total de sesiones		30 con duración de 6 horas a excepción de las 10 últimas sesiones que serían de 7 horas.			Número total de sesiones del módulo: 10		
Módulo Diseño y planeación de la herramienta.		4	Objetivo general del módulo 4:	Diseño de un programa virtual de aprendizaje para aplicar los elementos de la WebQuest como herramienta para enseñar.			
No. de Sesión	Tema	Objetivo particular	Estrategias de enseñanza-aprendizaje	Actividades	Apoyos didácticos	Evaluación	Bibliografía
29	Recursos en línea y Entornos virtuales en línea	Utiliza los recursos en línea para enriquecer su plataforma (WebQuest)	Aprendizaje cooperativo	Evaluación de las páginas creadas y presentación de la WebQuest más votada y creativa. Cada equipo desde su computadora entrará a la Web expuesta en esa sesión y jugará, explorará y hará comentarios de mejora o reconocimiento del trabajo de sus compañeros.	Computadora con acceso a internet	Ideas por escrito de la exploración de la WebQuest del equipo expositor.	Cómo hacer una WebQuest https://www.youtube.com/watch?v=92tAPpEw6xA Elabora tu WebQuest http://www.aula21.net/Wqfacil/webquest.htm

Título de la propuesta:			El uso de la WebQuest como un recurso didáctico tecnológico para promover el aprendizaje significativo en alumnos de 5º grado de educación primaria				
Objetivo general			Elabora un programa de aprendizaje virtual, a través del diseño de una WebQuest y la aplicación de herramientas tecnológicas, para incidir en un entorno educativo de nivel Primaria.				
Número total de sesiones		30 con duración de 6 horas a excepción de las 10 últimas sesiones que serían de 7 horas.			Número total de sesiones del módulo: 10		
Módulo Diseño y planeación de la herramienta.		4	Objetivo general del módulo 4:	Diseño de un programa virtual de aprendizaje para aplicar los elementos de la WebQuest como herramienta para enseñar.			
No. de Sesión	Tema	Objetivo particular	Estrategias de enseñanza-aprendizaje	Actividades	Apoyos didácticos	Evaluación	Bibliografía
30	Recursos en línea y Entornos virtuales en línea	Utiliza los recursos en línea para enriquecer su plataforma (WebQuest)	Debate	Aplicación de ejercicio de evaluación y de satisfacción del curso. Recuento del curso por medio de una presentación en ppt por parte del asesor y retroalimentación del curso	Computadora con acceso a internet	Cuestionario	Cómo hacer una WebQuest https://www.youtube.com/watch?v=92tAPpEw6xA Elabora tu WebQuest http://www.aula21.net/Wqfacil/webquest.htm

Bibliografía:

ADELL, J. Internet en el aula: Las WebQuest. Revista electrónica de Tecnología Educativa.17, 2004.

ALMAZÁN, Joel. Las TIC como un recurso para mejorar la ortografía. Tesis de Licenciatura. México, Universidad Pedagógica Nacional, 2012.

AUSUBEL, David. Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva. Barcelona, Paidós, 2000. Pág.56

BARBA, C. La investigación en Internet con las WebQuest, Comunicación y Pedagogía. nº. 185, pp. 62-66. 2002.

BAQUERO, Ricardo. Vigotsky y el Aprendizaje escolar. Segunda ed, Buenos Aires, Argentina, Editorial Aique, 1999. Pág. 20.

CALERO, Mario. Constructivismo.Pedagógico,Teorías y aplicaciones básicas. México, Alfa Omega, 2008. Pág. 34.

BAUTISTA, Ana. Uso de TIC en la Educación Básica. Tesina de Licenciatura en Pedagogía. México, Universidad Pedagógica Nacional, 2012.

CARRETERO, Mario. Constructivismo y Educación. Segunda ed, Buenos Aires,Editorial Paidós. 2009. Pág. 41

CEGARRA, José. WebQuest: estrategia constructivista de aprendizaje basada en Internet. Revista de investigación y posgrado vol.23, Núm. 1. Venezuela, Caracas, 2008.

CISNEROS, Alejandro. Propuesta pedagógica: Modelo de Intervención basado en la utilización de las TIC para el desarrollo de habilidades cognitivas en Educación Básica.Tesis de Maestría en Desarrollo Educativo. Universidad Pedagógica Nacional, 2013.

COLL, César y Carlos Monereo. Psicología de la Educación virtual: aprender y enseñar con las tecnologías de la información y la comunicación. Madrid, Morata, Pág. 75,2008.

COLL, César. y Carlos Monereo. Psicología de la Educación virtual: aprender y enseñar con las tecnologías de la información y la comunicación. Madrid: Morata, 2008.

CORRAL, Yadira. Validez y confiabilidad de los instrumentos de investigación para la recolección de datos. Venezuela, Ciencias de la Educación, 2009. Pág. 5.

CRAIG, Grace J. Desarrollo Psicológico. Novena ed, México, Editorial Pearson Education, 2001. Pág. 54

CRAIG, J. y Don Baucum. Desarrollo Psicológico. México: Pearson Education, 2001.

CRUZ, Xavier. La Reforma Integral de Educación Básica- RIEB: Una mirada de sus docentes en las escuelas de organización multigrado. México: IX Congreso Nacional de Investigación Educativa, 2007. Pág. 4-9.

DE LA CRUZ, Miriam. Una aventura en la escuela primaria: “Aprender jugando con las TIC”. Tesis de Licenciatura en Educación. México, Universidad Pedagógica Nacional, 2010.

DELORS, Jaques. Declaración Mundial sobre Educación para todos. Segunda impresión, Francia, UNESCO. 1994. Pág. 15-40.

DELORS, Jacques. Los cuatro pilares de la educación. México, El Correo de la UNESCO, 1994. Pág. 91-103.

DÍAZ BARRIGA, Frida. Enseñanza situada: Vínculo entre la escuela y la vida. México, McGraw Hill. 2005. Pág. 25

DIEZ, Enrique. Modelos socioconstructivistas y colaborativos en el uso de las TIC en la formación inicial del profesorado. Revista de Educación, n. 358, Ministerio de Educación de España, 2012.

FIERRO, C., Fortoul, B., y Rosas, L. Transformando la práctica docente. Paidós, 2012

BLÁZQUEZ, Florentino. Sociedad de la información y educación. Consejería de Educación, Ciencia y Tecnología Dirección General de Ordenación, Renovación y Centros Mérida, 2001, recuperado el 26 de noviembre del 2015, de <http://www.ub.edu/prometheus21/articulos/obsciberprome/blanquez.pdf>

GALINDO, L. Estrategia didáctica: la mediación en el aprendizaje colaborativo en la educación médica. *Educación medica*.vol.22, no.3, 2009.

GARCÍA, Rosendo. Metodología de la Investigación. Ciencias Sociales. México, Ed. Trillas, 2014. Pág. 34.

GARDUÑO, Teresa. Una Educación basada en competencias. México, SM, 2008. Pág. 36

HERNÁNDEZ, Roberto Sampieri. Metodología de la investigación. 4ta ed. México, MacGraw-Hill, 2006. Pág. 17.

HOHMANN, M., Weikart, D. y Epstein, S. La educación de los niños pequeños: manual de High Scope para los profesionales de la educación infantil. México: Miguel Ángel Porrúa, 2009.

JIMÉNEZ, María Del Carmen. La actualización y capacitación de docentes de Educación Básica en el uso de las Tecnologías de la Información y la comunicación en un Centro de Maestros durante el periodo de verano. Tesis de Licenciatura en Pedagogía. México, Universidad Nacional Autónoma de México, 2013.

KOLOWITZ, Herb. La epistemología constructiva de Piaget. Exploración y comparación con varias alternativas teóricas. Barcelona, España, Oikos-Tau, 1999. Pág. 113.

LATAPÍ, P. Un Siglo de Educación en México. México: Fondo de Cultura Económica y Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 1998.

LÓPEZ, Nelson. Estado del Arte: Evaluación de la Calidad de la Educación en Colombia. Colombia, Ed. Universidad Surcolombiana, 2007. Pág. 9

LÓPEZ, José. La construcción del conocimiento escolar. España, Editorial Paidós. Pág. 234

MARTÍN, M. y Quintana, J. Difusión y uso de WebQuests en el ámbito universitario español. 2011. Recuperado el 6 de octubre del 2014 de, http://oed.ub.edu/PDF/Informe_WebQuest_castellano.pdf

MORRISON, George. Educación Preescolar. Madrid, Pearson Prentice Hall, 2005. Pág. 95.

PRIETO, Daniel. Violencia y escuela: propuestas para comprender y actuar. Buenos Aires, Aique, 2005. Págs.13–24.

RESÉNDIZ, José. Las TIC como apoyo didáctico: Una propuesta alternativa para la enseñanza aprendizaje de las matemáticas en los niños de cuarto año de Educación Primaria. Tesis de Licenciatura en Educación. México, Universidad Pedagógica Nacional, 2012.

ROJAS, M. (S/f). Las políticas educativas de los organismos internacionales: Banco Mundial, UNESCO, OCDE y BID. Recuperado el 6 de octubre del 2014, de <http://www.eumed.net/libros/2010a/634/politicas%20educativas%20de%20los%20organismos%20internacionales.htm>

RUIZ CUÉLLAR, Guadalupe. La Reforma Integral de la Educación Básica en México (RIEB) en la Educación Primaria: desafíos para la formación docente. 2012. REIFOP, 15 (1), 51-60. Recuperado el 29 de septiembre del 2014, de <http://www.aufop.com>

SAN JUAN, Rigoberto. Uso de Tecnologías Informáticas en la Enseñanza de las Ciencias, en la Educación Básica. Tesis de Licenciatura en Ingeniería Química. México, Universidad Nacional Autónoma de México, 2005.

SÁNCHEZ, Francisco. Las TIC como estrategias de aprendizaje en un Preescolar multigrado de Zonas rural. Tesis de Licenciatura en Educación Preescolar. México, Universidad Pedagógica Nacional, 2012.

SANTROCK, John. Psicología del desarrollo: el ciclo vital. Decima ed. Madrid, España, Mc Graw-Hill, 2006. Pág.34.

SEP (2008). Sistema Nacional de Formación Continua y Superación Profesional de Maestros en Servicio.

SEP. Acuerdo 592. México, SEP, 2011. Pág. 18-23.

SEP (2011) Sistema Nacional de Formación Continua y Superación Profesional de Maestros en Servicio. Documento de trabajo.

SILVA, Judith. Las TIC una herramienta necesaria para favorecer el aprendizaje de las habilidades digitales en alumnos de 6° año de Educación Primaria. Tesis. México, Universidad Pedagógica Nacional, 2012.

UGARTE, Edith. Un balance de Enciclomedia. Las TIC en la Enseñanza Básica. Tesis de Posgrado en Ciencias de la Comunicación. México, Universidad Nacional Autónoma de México, 2008.

ZUBIRÍA, J. El maestro y los desafíos a la educación en el Siglo XXI. http://www.plandecenal.edu.co/html/1726/articles-327345_recurso_1.pdf (22-11-15)

Referencias de Internet

[https://www.google.com.mx/search?q=imagen+de+la+ciudad+de+mexico&espv=2&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj08dvS0MrSAhUbHGMKHZQYAfkQ_AUIBigB&biw=1024&bih=494#tbm=isch&q=mapa+de+las+delegaciones&*](https://www.google.com.mx/search?q=imagen+de+la+ciudad+de+mexico&espv=2&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj08dvS0MrSAhUbHGMKHZQYAfkQ_AUIBigB&biw=1024&bih=494#tbm=isch&q=mapa+de+las+delegaciones&*&as_scd=1) (09-03-17)

<https://planeacioncurricularpmi.wordpress.com/2016/12/04/competencias-proyecto-tuning-europa-tuning-america-latina/> (22-03-17)

<http://eees.universia.es/europa/> (14-04-16)

<http://publicaciones.anuies.mx/acervo/revsup/res007/art21.htm> (14-04-16)

<http://www.tuningal.org/es/proyecto-tuning/antecedentes> (14-04-16)

http://dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=4876889&fecha=25/04/1997 (20-11-15)

¹ http://dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=4876889&fecha=25/04/1997 (20-11-15)

[https://www.google.com.mx/search?q=imagen+de+la+ciudad+de+mexico&espv=2&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj08dvS0MrSAhUbHGMKHZQYAfkQ_AUIBigB&biw=1024&bih=494#tbm=isch&q=escudo+de+coyoacan&*](https://www.google.com.mx/search?q=imagen+de+la+ciudad+de+mexico&espv=2&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj08dvS0MrSAhUbHGMKHZQYAfkQ_AUIBigB&biw=1024&bih=494#tbm=isch&q=escudo+de+coyoacan&*&as_scd=1) (09-03-17)

<http://www.bancomundial.org/temas/globalizacion/cuestiones1.htm> (11-04-16)

<http://www.bancomundial.org/es/topic/education/overview> (12-04-16)

<http://www.unesco.org/new/es/santiago/press-room/single-new/news/unesco-desigualdad-de-genero-en-la-educacion-es-uno-de-los-grandes-retos-en-la-region/#.Vw1xMdThDMx> (12-04-16)

<http://www.unicef.org/mexico/spanish/educacion.html> (12-04-16)

<http://www.un.org/es/aboutun/booklet/globalization.shtml> (11-04-16)

<http://www.fergut.com/wordpress/tecnologias-de-la-comunicacion-y-sociedad/testing/> (11-11-15)

<http://www.promexico.gob.mx/negocios-internacionales/aprovechamiento-de-la-globalizacion-en-mexico.html> (12-04-16)

http://dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=4876889&fecha=25/04/1997 (10-10-15)

Diario Oficial. Acuerdo Nacional para la Modernización de la Educación Básica. 1994. Pág 4. En: <http://basica.sep.gob.mx/fcms/cds12.pdf> (10-11-15)

<http://www.unesco.org/new/es/our-priorities/education-for-all/> (14-12-15)

http://www.sep.gob.mx/es/sep1/programa_sectorial_de_educacion_13_18#.Vw7DZdThDMx (13-04-16)

https://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/4479/4/images/PROGRAMA_SECTORIAL_DE_EDUCACION_2013_2018_WEB.pdf (13-04-16)

<http://www.marketingdirecto.com/actualidad/infografias/la-gran-evolucion-de-Internet-desde-su-creacion-en-1969/> (26-11-15)

<http://basica.sep.gob.mx/seb2010/pdf/SEP08082013/5Estratrgia> (26-11-15)

¹ <http://www.eduteka.org/Entrevista11.php> (26-11-15)

<http://www.historiaSiglo20.org/curso/tema9.htm> (26-11-15)

<http://mexico.justia.com/federales/leyes/ley-general-de-educacion/> (26-03-17)

<http://pnd.gob.mx/> (26-03-17)

http://www.sep.gob.mx/es/sep1/programa_sectorial_de_educacion_13_18#.Vw7DZdThDMx (13-04-16)

http://www.sep.gob.mx/es/sep1/programa_sectorial_de_educacion_13_18#.Vw7DZdThDMx (13-04-16)

https://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/4479/4/images/PROGRAMA_SECTORIAL_DE_EDUCACION_2013_2018_WEB.pdf (13-04-16)

www.dgespe.sep.gob.mx/reformaplандeestudios/enfoquecentradocompetencias (14-04-16)

http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v11/docs/area_02/2391 (13-04-16)

www.dgespe.sep.gob.mx/reformaplандeestudios/enfoquecentradocompetencias (14-04-16)

<http://www.educacionyculturaaz.com/noticias/sep-acuerdo-592-articulacion-de-la-educacion-basica> (14-04-16)

P. Latapí. La política educativa del Estado mexicano desde 2002. México, Revista Electrónica de Investigación Educativa 6 (2), 2004. Pág.5. En: <http://redie.uabc.mx/vol6no2/contenido-latapi.htm> (22-11-15)

La Guía Metodológica. Línea de Trabajo. Uso didáctico de las Tecnologías de la Información y Comunicación se realizó para la Dirección General de Desarrollo de la Gestión e Innovación Educativa de la Subsecretaría de Educación Básica, Secretaría de Educación Pública. 2009 <http://basica.sep.gob.mx/tiempocompleto/pdf/TICS.pdf>

<http://basica.primariatic.sep.gob.mx/> (2-12-15)

<http://www.gob.mx/busqueda?utf8=%E2%9C%93&site=sep&q=libro+quinto+de+primaria> (2-12-15)

¹<http://www.curriculobasica.sep.gob.mx/index.php/prog-primaria> (2-12-15)

Dirección General de Formación continua de Maestros en Servicio. En: <http://www.oecd.org/edu/school/43765250.pdf> (20-10-15)

<http://www.edutec.es/revista> (01-02-16)

Delegación Coyoacán, recuperado el día 3 de enero del 2015 de <http://www.coyoacan.df.gob.mx/Turismo/recorridos.php>

Diego Santos. TIC y TAC un paso necesario. <https://www.examttime.com/es/blog/tics-y-tacs/> (22-11-15)

Coll, C. Enseñar y aprender en el Siglo XXI: El sentido de los Aprendizajes escolares. http://benu.edu.mx/wp-content/uploads/2015/03/Ensenar_y_aprender_en_el_Siglo_XXI.pdf (22-11-15)

Goig, R. (2011). El uso de la WebQuest como recurso didáctico innovador en el 2º ciclo de educación infantil. Recuperado el día 6 de octubre del 2014 de, <http://www.ujaen.es/revista/reid/revista/n7/REID7art4.pdf>

<http://basica.sep.gob.mx/seb2010/pdf/SEP08082013/5Estratrgia.pdf> Estrategia nacional de formación en tic, sep 2013-2014.

<http://www.coyoacan.df.gob.mx/Delegacion/index.php> (22-10-15)

Instituto Nacional de Estadística y Geografía, (INEGI). (2010). Recuperado el día 13 de diciembre del 2013, de <http://www.inegi.org.mx/>

La gran evolución de Internet desde su creación en 1969. Recuperado el 26 de noviembre del 2015 de, <http://www.marketingdirecto.com/actualidad/infografias/la-gran-evolucion-de-Internet-desde-su-creacion-en-1969/>

Perfil, Parámetros e Indicadores para Docentes y Técnicos Docentes y Propuesta de etapas, aspectos, métodos e instrumentos de evaluación. Subsecretaría de Educación Básica Coordinación Nacional del Servicio Profesional Docente, recuperado el 27 de enero del 2015 de http://servicioprofesionaldocente.sep.gob.mx/content/ba/docs/parametros_indicadores/Completo.pdf

Prieto D, Bringiotti M, Giberti E. Violencia y escuela: propuestas para comprender y actuar. Buenos Aires: Aique; 2005: 13–24.
Prontuario de información geográfica delegacional de los Estados Unidos Mexicanos Coyoacán, Ciudad de México Clave geoestadística 09003, tomado de <http://www3.inegi.org.mx/sistemas/mexicocifras/datos-geograficos/09/09003.pdf>

<http://www.mineduacion.gov.co/cvn/1665/w3-article-324796.html> (22-11-15)

Diego Santos. TIC y TAC un paso necesario. En: <https://www.examtime.com/es/blog/tics-y-tacs/> (22-11-15)

César Coll. (en prensa). Enseñar y aprender en el siglo XXI: El sentido de los aprendizajes escolares. España, OEI- Santillana, en <http://congreso.dgire.unam.mx/5tocongreso/Ensenar-y-aprender-en-el-siglo-XXI-Los-nuevos-sentidos.pdf> (22-11-15)