



**Universidad  
Católica  
de Manizales**

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE MANIZALES**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**LICENCIATURA EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**MATERIALES EDUCATIVOS COMPUTARIZADOS, INNOVADORES DE LA  
ESCUELA NUEVA Y LA TRADICIONAL EN EL ÁREA DE ESPAÑOL**

**Autores:**

**LUZ MARINA CARDONA ATEHORTÚA**

**Código del Estudiante: 0E820121047**

**DILSA ESTELA MUÑOZ**

**Código del Estudiante: 0E820121001**

**Docente asesor:**

**Lic. LILIANA PATRICIA RESTREPO VALENCIA**

**MANIZALES CALDAS**

**20 / 06 / 2014**



## **1. MATERIALES EDUCATIVOS COMPUTARIZADOS, INNOVADORES DE LA ESCUELA NUEVA Y LA TRADICIONAL EN EL ÁREA DE ESPAÑOL**

### **1.1 (CON LA IMAGEN Y LAS ANIMACIONES INCENTIVANDO APRENDIZAJE )**

## **2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

El modelo pedagógico Escuela Nueva o activa, basado en la metodología aplicada en el autoaprendizaje y apoyado en la experiencia práctica del estudiante mediante la interacción con su medio natural, permitió que la escuela lograra mitigar un poco los estragos que los métodos tradicionalistas dejaron en ella, dando un giro importante a la calidad de los procesos que allí se venían convirtiendo en algo tedioso y casi obligatorio para los estudiantes si como e ocurre en la escuela tradicional. A pesar de los buenos resultados obtenidos en un tiempo gracias a la pedagogía activa con el manejo de los módulos de autoaprendizaje y la organización que este modelo implica para docentes y estudiantes, estos últimos en la actualidad han caído de nuevo en la monotonía y el facilismo que los lleva a obtener un pésimo rendimiento académico, lo cual promueve el ausentismo del aula de clases y las continuas deserciones que en esta época están llenando los campos y calles de jóvenes desescolarizados, teniendo en cuenta la desmotivación en los estudiantes y el poco deseo de aprender, la falta de implementación y uso de la tecnología en el aula por parte de los docentes, que solo se apoyan en dicha metodología



para entretener al estudiante con el estudio individualizados de las guías de aprendizaje y que en muchos casos no son dirigidas correctamente para lograr su fin que es brindar la aprehensión del conocimiento y si bien se analiza el caso de la escuela tradicional, no estamos lejos de ver una realidad agigantada en cuanto a consumo de los recursos tecnológicos pero poco uso adecuado y educativo de ellos y por eso se dice que la desmotivación, deserción y apatía o tedio en las aulas de clase de la escuela tradicional también es una realidad. Este es el caso de las Instituciones Educativas Santa Rita de Pensilvania y Renán Barco de La Dorada ambos municipios pertenecen al departamento de Caldas , en los que actualmente se vivencia lo antes mencionado y solo se cuenta con recursos como las guías de aprendizaje sobre las cuales los estudiantes están contaminados visualmente y muchos de ellos las ven con apatía y pereza por no encontrar en ellas contenidos expresados en forma agradable y dinámica como las animaciones y las imágenes que son facilitadoras del aprendizaje significativo en muchos contextos más tecnificados en el caso de la metodología Escuela Nueva y si se mira la escuela tradicional no se cuenta sino con la cátedra memorística y amañada del docente sin mayores recursos ni didácticos, ni pedagógico y menos educativos. Es aquí entonces donde surge la pregunta problematizadora ante la evidente necesidad que existe no solo en estas sino en muchas instituciones donde se aplican las metodologías de Escuela Nueva y tradicionalista, de crear una estrategia que ayude a mejorar la calidad de los procesos académicos en los estudiantes.



## **2.1 PREGUNTA PROBLEMATIZADORA**

¿Cómo implementar un material educativo computarizado basado en el diseño y puesta en práctica de las guías de escuela nueva como herramienta tecnológica, en busca de mejorar la motivación hacia el aprendizaje en los estudiantes del grado noveno de las Instituciones Educativas Renán Barco y Santa Rita, siendo este (MEC) un medio facilitador en la escuela nueva y de innovación en la escuela tradicional, respetando la estructura de las guías y validando sus contenidos como método de enseñanza efectiva en el área de Lengua Castellana?

### **2.1.1 PREGUNTAS ORIENTADORAS EN LA INVESTIGACIÓN**

- ✓ ¿Es posible lograr cambios visibles en el aprendizaje de los estudiantes a través de la animación y la imagen mediados por las TICs?
- ✓ ¿Qué estrategias puedo implementar con los estudiantes para devolverles la motivación y el interés en el aprendizaje?
- ✓ ¿Qué aporte se dará a la educación si a través de la animación y la imagen, mediadas por las TICs, se logran cambios significativos en la motivación de los estudiantes?



- ✓ ¿Cómo puedo lograr que el estudiante aprenda más fácilmente los contenidos sin tener que cambiar la metodología escuela nueva y poderla aplicar en la escuela tradicional?
  
- ✓ ¿Será posible crear un MEC (Material Educativo Computarizado) que le ayude al estudiante a captar más fácilmente los contenidos y llegar más rápido al aprendizaje sin intentar cambiar el modelo pedagógico de la Institución Educativa Santa Rita como modelo escuela nueva e innovar en la institución educativa Renán Barco a partir de ella con estos métodos?

## **2.2 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA**

Desde esta mirada, la descripción del problema denota la imposibilidad que actualmente afronta el docente en la trasmisión del conocimiento, la forma de llegar a atender o asimilar inmediatamente los conocimientos, habilidades y valores transmitidos a través del estudio sea en la escuela con metodología escuela nueva como no lo presentan en la Institución Educativa Santa Rita o en la escuela tradicional como lo es la Institución Educativa Renán Barco, la dificultad de articular la experiencia y la enseñanza, demuestra la pérdida del sentido social, cultural y de realidad por el cual atraviesan los estudiantes en el presente.

La conversación del maestro alumno se distancia cada vez más, a pesar que hablamos de educación dinámica, con modelos de enseñanza distintos, aun nos quedamos cortos al pensar que con estos procesos de enseñabilidad el



estudiante está recibiendo una educación integral y de calidad, teniendo en cuenta que en las instituciones de educación con metodología escuela nueva se aleja el docente de ser ese guía y se lleva más al observados de su práctica y en la escuela tradicional el docente cumple el mero rol de impartir el conocimiento, a esto se le suma que en la secundaria la enseñanza es bidireccional docente – estudiante y no se presenta ningún tipo de respuesta, en primer lugar porque los intereses de los estudiantes son muy distintos al de su orientador, segundo, porque las capacidades cognitivas no han sido explotadas adecuadamente en su desarrollo académico llegando a bachillerato con serias falencias cognitivas en áreas fundamentales como la matemáticas y el lenguaje pilares para el fácil entendimiento del alumno por su fortalecimiento mental, lógico, estructurado, comprensivo, reflexivo y crítico frente a las situaciones o actividades que se le presenten.

Si bien es cierto que la era digital es un avance excelente para el desarrollo social, económico y cultural de un país tanto para el campo como para la ciudad, se puede deducir que desde la educación, por las experiencias en clase, estos instrumentos más media son distractores en el proceso educativo llegando a ser más interesante para ellos las herramientas tecnológicas multimediales influenciadas en parte por los medios de

Comunicación, la sociedad de consumo; que el interés por las clases que se imparten, que son su proyecto de vida hacia el futuro. Varios elementos juegan un papel importante en el desencantamiento de los alumnos en las aulas de clase, la actitud del docente al rechazar el cambio y reconocer que no está



adaptado para esta sociedad digital en avance, pero aún más que el docente, el joven desde el hogar no está adquiriendo la responsabilidad necesaria para comprender sobre el vicio o poder de manipulación que tienen las empresas de entretenimiento sobre las mentes, y como estas son mal interpretadas cambiando el enfoque real de estas herramientas como su nombre lo indica TIC tecnologías de la información y la comunicación como medios de comunicación, investigación y trabajo colaborativo. Los lenguajes disciplinares no facilitan la comunicación con el educando, en cambio sí bloquean mentalmente a un joven cuando en sus clases se habla con lenguajes técnicos que dificultan el aprendizaje del estudiante. Es necesario que nos concienticemos del trabajo como docentes, de las herramientas educativas que utilizamos en un mundo globalizado y tecnológico, del lenguaje que utilizamos con los estudiantes para su aprehendizaje y enfocarlo al reencantamiento del educando a las aulas de clase para mejorar su estilo de vida.

Teniendo en cuenta lo expuesto anteriormente se hace necesario crear un MEC (Material Educativo Computarizado) que conserve la metodología propia del modelo escuela nueva como motivante para los estudiante de la I. E. Santa Rita e innovadora para la I.E. Renán Barco siendo en este ultima abanderada por incursionar en el proceso de guías pero con la metodología de los MEC. A su vez que muestren los contenidos estandarizados para cada área del conocimiento de una forma agradable y llamativa para los estudiantes, teniendo en cuenta las aplicaciones multimedia, las aplicaciones y la imagen como elementos incentivos del aprendizaje pero sin tener que cambiar lo bueno



del modelo escuela nueva y llevando este método con los MEC, si bien es cierto y aclarando muchos pensares de algunos estudiantes, padres de familia y comunidad educativa en general, históricamente ha sido un modelo con muchas bondades pedagógicas que ha brindado facilidades a los docentes de aulas multigrados y cuando se implementa de forma adecuada arroja muy buenos resultados, aspecto que se pretende con esta propuesta innovar en la escuela tradicional.

### **2.3 DESCRIPCION DEL ESCENARIO**

El escenario de investigación fue escogido con el propósito de lograr cambios significativos en el grupo de estudiantes del grado noveno de la institución educativa Renán Barco con modelo de escuela tradicional y la institución educativa Santa Rita con inmersa en la atmosfera del modelo de escuela nueva; dichos estudiantes han presentado índices de rendimiento escolar regulares hasta el momento, pero se espera que después de aplicar con ellos esta propuesta investigativa, el incremento de su motivación hacia el aprendizaje sea mayor y los resultados obtenidos al finalizar el año las metas académicas y objetivos institucionales sean alcanzados en avance en los procesos educativos que en realidad es nuestra verdadera labor. A todo esto le sumamos que otros docentes se vean llamados a crear MECs como adaptaciones a las guías de escuela nueva como lo es el caso de la institución educativa Santa Rita y a innovar en los procesos de escuela nueva con guía





adaptadas con las herramientas tecnológicas en el caso de la escuela tradicional como lo es el del caso de la Institución educativa Renán Barco.

Los contextos en los que se aplicara dicha investigación son muy similares con una diferencia altamente marcada que es el sector urbano y el sector rural, por lo demás se relacionan en muchos aspectos ya que son comunidades educativas de bajos recursos económicos con una población flotante es decir que varía su lugar de residencia por cuestiones laborales, sociales y culturales. Por otro lado son jóvenes que poco se proyectan a la educación superior por ende no se exigen en su formación académica ya que es realmente lo laboral o trabajo raso lo que en si les interesa, salir a producir o a ganarse su diario. Allí es donde nace la necesidad de mostrarles a los estudiantes el mundo a través de la tecnología para que no se queden solo con lo que los padres les dicen todo el tiempo “cuándo será que sale a trabajar y se gana su propio dinero”. Estos escenarios nos motivan más como docentes a implementar cada día con mayor entusiasmo a crear e innovar con variados modelos y prácticas los materiales con los que enamoremos a nuestros chicos de las aulas de clase, que se sientan a gusto de ir a encontrarse de frente con el conocimiento, que conozcan de su región y del mundo a través de las tecnologías, así se forman verdaderas personas de bien y para bien, haciendo alusión así al adagio popular que reza “educa al niño de hoy para no castigar al hombre del mañana”.



### **3. ANTECEDENTES**

#### **3.1 ANTECEDENTES INTERNACIONALES:**

En escuela nueva las Guías de Aprendizaje son un elemento fundamental del componente curricular de los modelos Escuela Nueva y Escuela Activa Urbana. Promueven el trabajo individual y en equipo con actividades didácticas que propician la reflexión y el aprendizaje colaborativo por medio de la interacción, el diálogo, la participación activa y la construcción social de conocimientos. La estructura metodológica de las guías de aprendizaje contempla 4 aspectos básicos: sigue procesos lógicos de aprendizaje, integra procesos y contenidos, comprende un conjunto de actividades que fomentan la interacción social y con el entorno, y promueve la evaluación formativa y la retroalimentación permanentes.

En este sentido son muchas las fundaciones y organizaciones que han querido implantar y llevar a las escuelas tanto rurales como urbanas los modelos de escuela nueva y materiales como las guías de aprendizaje al igual que ahora nosotras hacemos una propuesta enmarcada en los MEC como herramientas para complementar este modelo de aprendizaje. Repensamos la manera de aprender para contribuir a mejorar la calidad, relevancia, eficiencia y sostenibilidad de la educación.

¿Cómo? Mediante la implementación del modelo pedagógico Escuela Nueva y los MEC, el cual creemos es una innovación social que provee una solución



sistémica, costo efectiva, replicable y escalable al problema de calidad educativa, que se centra en el estudiante y promueve un aprendizaje activo, participativo y colaborativo.

¿Con quién trabajamos? Con estudiantes, docentes, administradores de la educación y comunidades para transformar la escuela convencional y el proceso de aprendizaje.

¿Por qué? Porque estamos comprometidos con el mejoramiento académico y la promoción de valores cívicos y democráticos en los estudiantes; así como la necesidad de promover el desarrollo de destrezas sociales y empresariales para enfrentar los retos del siglo XXI.

Tenemos la convicción de que la pobreza, inequidad y exclusión pueden ser combatidas a través de la educación. Vemos la educación de calidad no sólo como una herramienta que protege a la niñez, sino como la piedra angular del desarrollo social y humano. Creemos que una educación de calidad para todos es posible y estamos comprometidos con el desarrollo de un ethos de paz y participación donde los niños(as), docentes y comunidades son los principales actores del cambio; donde los niños(as) aprenden a aprender y su educación es instrumental para mejorar sus vidas y la de sus familias, produciendo un cambio social a gran escala.

En este campo La Escuela Nueva es un modelo pedagógico que fue diseñado en Colombia a mediados de los años setenta por Vicky Colbert, Beryl Levinger y Óscar Mogollón para ofrecer la primaria completa y mejorar la calidad y efectividad de las escuelas del país. Su foco inicial fueron las



escuelas rurales, especialmente los multigrados (escuelas donde uno o dos maestros atienden todos los grados de la primaria simultáneamente), por ser las más necesitadas y aisladas del país.

Mundialmente, Escuela Nueva es considerada una innovación social probada y de alto impacto que mejora la calidad de la educación. Impacta a niños y niñas, profesores, agentes administrativos, familia y comunidad a través de cuatro componentes interrelacionados que se integran y operan de manera sistémica. Estos componentes son: el curricular y de aula, comunitario, de capacitación y seguimiento y el de gestión.

Mediante estrategias e instrumentos sencillos y concretos, Escuela Nueva promueve un aprendizaje activo, participativo y colaborativo, un fortalecimiento de la relación escuela-comunidad y un mecanismo de promoción flexible adaptado a las condiciones y necesidades de la niñez. La promoción flexible permite que los estudiantes avancen de un grado o nivel al otro y terminen unidades académicas a su propio ritmo de aprendizaje. Lo que en las aulas de escuela tradicional no se implementa y se cae en el vicio de la monotonía perdiendo la iniciativa y la experimentación de los jóvenes.

El enfoque del Modelo, centrado en el niño, su contexto y comunidad, ha incrementado la retención escolar, disminuido tasas de deserción y repetición y ha demostrado mejoramientos en logros académicos, así como en la formación de comportamientos democráticos y de convivencia pacífica.



En los 80's y 90's, Escuela Nueva tuvo un impacto sobre el mejoramiento de la calidad de la educación, permitiendo que Colombia se caracterizara por lograr la mejor educación rural primaria en América Latina, después de Cuba; siendo el único país donde la escuela rural obtuvo mejores resultados que la escuela urbana, exceptuando las megaciudades. Este fue el resultado del Primer Estudio Internacional Comparativo realizado por el LLECE (Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad de la Educación) de la UNESCO en 1998.

Adicionalmente, en 1989 Escuela Nueva fue seleccionada por el Banco Mundial como una de las 3 reformas más exitosas en los países de desarrollo alrededor del mundo que impactó las políticas públicas. Y en el 2000, el informe de Desarrollo Humano de Naciones Unidas la seleccionó como uno de los tres mayores logros del país.

Escuela Nueva transforma la escuela convencional. El punto de partida de su propuesta conceptual y metodológica es el “nuevo paradigma” de aprendizaje de una “nueva escuela”, que pretende mejorar la efectividad y calidad de la educación.

Como resultado, el modelo Escuela Nueva y sus adaptaciones, han puesto en práctica principios válidos de teorías modernas de aprendizaje a través de estrategias concretas y sencillas que pueden ser aplicadas en cualquier contexto. Ha demostrado que las prácticas convencionales “trasmisivas, memorísticas y pasivas” pueden cambiarse masivamente hacia un nuevo



paradigma pedagógico basado en el aprendizaje cooperativo, personalizado, participativo y constructivista.

De esta manera, Escuela Nueva ha logrado modificar el modelo educativo convencional, centrado en el docente, hacia un modelo participativo y colaborativo centrado en el estudiante; donde se toma la escuela como la unidad fundamental de cambio para mejorar la cobertura, calidad y equidad de la educación.

### **3.2 ANTECEDENTES NACIONALES**

En la década de los cincuenta se generaron políticas para una educación pública en el país. Sin embargo, la oferta educativa dirigida al sector rural era mínima y de difícil acceso, pues no se adaptaba a las características y necesidades de esta población: pocos estudiantes por grado, lo que obliga a que sean escuelas con uno o dos docentes (escuelas unitarias) para atender a todos los niños de la básica primaria; y calendarios flexibles que respondan a los requerimientos de la vida productiva del campo.

En la declaración emitida por los Ministros de Educación en Ginebra, Suiza, 1961, se apoyó oficialmente la organización de escuelas rurales con un solo docente responsable de varios grados a la vez. Ese mismo año, en Colombia, dentro del proyecto piloto de Unesco (Organización de las Naciones Unidas para la Educación y la cultura) para América Latina, se organizó en el ISER (Instituto Superior de Educación Rural) de Pamplona, Norte de Santander, la



primera escuela unitaria esta tuvo carácter demostrativo y se constituyó en orientadora de la capacitación nacional de escuela unitaria.

Dicha experiencia se expandió rápidamente a cien escuelas en Norte de Santander, y, en 1967, el Ministerio de Educación Nacional la expandió a todo el país. En 1976, a partir de las experiencias acumuladas en una década de organización de escuelas unitarias en Colombia y de identificar sus logros y limitaciones, las necesidades básicas de las comunidades, las experiencias de otros modelos y de los reveladores avances educativos propuestos por especialistas nacionales e internacionales, se fue definiendo claramente el modelo de Escuela Nueva como una alternativa de mejoramiento y de expansión del Programa Escuela Unitaria. Esta determinación del modelo se presenta como una organización sistémica y nacional a las fortalezas provenientes de todas las experiencias mencionadas.

El modelo de Escuela Nueva, en aquel entonces denominado Programa Escuela Nueva, produjo significativos cambios en la educación rural; especialmente, una nueva metodología participativa de trabajo entre alumnos y docentes, la utilización de guías de aprendizaje, cambios en las estrategias de capacitación de los docentes y directivos docentes, asistencia técnica y dotación de bibliotecas a las escuelas. Uno de los cambios más significativos que introdujo Escuela Nueva con respecto a la Escuela Unitaria se realizó a través del material para los niños.



Basado en el documento Ministerio de Educación Nacional. (1992). Hacia la Escuela Nueva. Bogotá: MEN.

### **3.3 ANTECEDENTES LOCALES:**

Las imágenes son el medio por el cual se interpretan muchos de los mensajes y comunicados que a diario necesitamos decodificar en nuestra mente, por eso se dice que el mundo es invadido por imágenes. La multimedia acapara la mayor parte de los mensajes que recibimos. La sociedad no puede ignorar el problema cultural que se genera al no saber interpretar este tipo de lenguaje, ni puede ignorar sus consecuencias inhibiéndose en la búsqueda de soluciones. El sistema educativo tiene profesionales, o es necesario que los prepare, que ayuden a la población en formación permanente a encarar positivamente los mensajes que emite la televisión. En las aulas se dedica bastante tiempo a la literatura escrita y muy poco o nada al análisis del mensaje icónico, olvidando el tremendo poder que la imagen organizada por los grandes medios de comunicación de masas tiene en la formación de conciencias y en los cambios culturales. En este sentido, se expone la necesidad de enfrentar con objetividad el hecho de la educabilidad a través del pensamiento espacial, utilizando la imagen multimedia como referente para cualquier tipo de aprendizaje; de este modo, y como inmigrantes y nativos digitales que aun somos en esta era, vamos a estar a la vanguardia de las nuevas tecnologías, ya que el entender, comprender e interpretar la imagen con toda su simbología vamos a poder aceptar el desafío social que expresa, y





de diseñar estrategias como los MECs que permitan aprender a ser espectadores responsables de la televisión, el internet y las redes sociales sin dejar de lado los aprendizajes significativos ya que estos los estarán acompañando a diario en las clases; y con todo esto, educaremos una juventud capaz de ser crítica y participativa de los medios de comunicación. Con el poder de la palabra.

Es realmente imperiosa la necesidad de buscar nuevas herramientas educativas que acerquen y enamoren a los jóvenes de la educación, de las aulas de clase, de cada una de las actividades que se realizan en los salones y los profesores; y que mejor que esa posibilidad transformadora sea la imagen que tanto significado, simbología y sentido tiene para el sujeto educable. Los jóvenes de hoy viven inmersos en su mundo tecnológico que se da a base de imágenes, por eso recurrimos a ella para ampliar su horizonte de aprendizaje. Una amplia interpretación de la imagen en cada uno de los estándares educativos hace que los estudiantes se motiven a participar con sus críticas, comentarios u opiniones acerca de los referentes de la imagen, por ello es tan importante que se convierta la clase en un interactuar por medio de los MECs donde fluya la imaginación y renazcan los deseos de los estudiantes de participar con sus comentarios, y cuando estos sean poco adecuados para la comprensión e interpretación verdadera, ahí es donde se da el enriquecimiento de la clase y la aprehensión de conceptos nuevos, cuando se discute en el buen sentido de la palabra y se llegan a conclusiones en conjunto. Cuando se debaten ideas, se argumentan con razones y se acepta cuando no



se tiene la razón o cuando se dan otras interpretaciones, igualmente validadas en el contexto educativo.

A través de los MECs los jóvenes imaginan, crean mundos, especulan sobre el bien y el mal. Por ello, ahora, en nuestro proyecto de investigación, también queremos sumergir a los jóvenes a través de la imagen en un nuevo mundo, en ese mundo que es la significación y del sentido inmerso en las redes sociales y en la tecnología misma, no para alejarlos de su mundo virtual sino para compartir con ellos sus gustos y que a través de la imagen aprendan a darle sentido a la vida, a las cosas y al currículo que se orienta en cada una de las áreas.

#### **4. JUSTIFICACIÓN**

En la actualidad la tarea de enseñar es cada vez más compleja, teniendo en cuenta que satisfacer las necesidades e inquietudes de los estudiantes resulta ser una tarea desafiante para los docentes ya que ellos aprenden mejor cuando tienen incentivos que los ayudan a llegar al aprendizaje más fácilmente. En este sentido puede ser útil para los docentes implementar los materiales educativos computarizados (MEC) como mecanismos innovadores en el aprendizaje ya que los estudiantes están todo el tiempo reclamando experiencias fascinantes y por más que la metodología escuela nueva imprima la construcción de saberes a través del saber hacer de cada estudiante viéndolo desde su dimensión personal y teniendo en cuenta sus diferentes



ritmos de aprendizaje, dicha metodología no logra colmar las expectativas de muchos de los estudiantes presentes en el aula de clases, por tal razón mi propuesta está basada en la necesidad de transformar mis prácticas pedagógicas sin desconocer la importancia del modelo escuela nueva ya que desde hace muchos años este ha sido validado como pionero en la promoción de calidad en el área rural en cuanto a la educación.

A partir de la estrategia que se implementará con los estudiantes de la Institución Educativa Santa Rita y Renán Barco se pretende demostrar que no es necesario cambiar el modelo pedagógico de la Institución para mejorar el nivel de motivación en los estudiantes y por ende su rendimiento académico, por el contrario este se puede enriquecer de tal manera que los estudiantes aprendan haciendo, construyendo, explorando y diseñando a través de los medios que la tecnología pone a su disposición y que hasta el momento por falta de recursos físicos y de personal idóneo especializado en el área no se ha implementado. Con relación al aplicativo que se diseñara con miras a mejorar las practicas pedagógicas de alguna de las áreas del conocimiento inicialmente se conservara la estructura conceptual y pedagógica de las guías de aprendizaje pero innovadas en forma de material educativo computarizado con todos aquellos recursos didácticos que servirán en el inicio de un aprendizaje donde la imaginación y la creatividad juega un papel fundamental, teniendo en cuenta ingredientes tan importantes como lo son la imagen y las animaciones con fines promotores de habilidades y destrezas en los estudiantes, asegurando así crear en estos materiales computarizados



verdaderos ambientes significativos que potencian el aprendizaje como lo han asegurado algunos autores que hablan de la incidencia que ha tenido la imagen desde siempre en el aprendizaje, especialmente de los más pequeños; ***“La imagen es el juego de los niños y el arte de los adultos”*** Bruno Bettelheim, con estas aplicaciones en las guías el incentivo para aprender será mucho mayor.

## **5. OBJETIVOS**

### **5.1 OBJETIVO GENERAL:**

- ✓ Innovar la metodología Escuela Nueva mediante la implementación de las guías de aprendizaje como Material Educativo Computarizado, generando a su vez un impacto positivo en la escuela tradicional y ayudando al estudiante a llegar más fácil al aprendizaje significativo aumentando así los índices de motivación en ellos.

### **5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

- ✓ Analizar el nivel de desempeño y el grado de motivación de los estudiantes de noveno de las Instituciones Educativas Renán Barco y Santa Rita en el área de español.
- ✓ Diseñar un MEC para el área de español con las guías escuela nueva que permita mejorar la motivación y el desempeño en esta área en el grado noveno de las Instituciones Educativas Renán Barco y Santa Rita.



- ✓ Implementar el MEC elaborado desde el área de español con los estudiantes de grado noveno de las Instituciones Educativas Renán Barco y Santa Rita.

## **6. IMPACTO SOCIAL:**

El presente proyecto tendrá un impacto en la comunidad educativa y en lo que ella implica marca el aprendizaje y su continuo seguimiento de los deberes escolares ya que se pretende en la escuela nueva continuar con todas las normatividades que ella encierra con el trabajo constante en guías y momentos del aprendizaje pero incursionando los MECs como alternativa de motivación y enamoramiento de los procesos escolares y en la escuela tradicional si se pretende innovar desde todo los puntos de vista ya que se incursiona con las guías, los momentos y además se innova en la adecuación de los mismos con los MECs en el área de español en las instituciones educativas Renán Barco y Santa Rita esta última con modelo escuela nueva.

Por otro lado la imagen se convierte en el trampolín de todo aprendizaje a partir de las tecnologías de la informática y la comunicación ya que es a través de ellas que se darán los conocimientos y se recepcionarán mejor que si se memorizaran, es acá donde se avala la teoría que alude a la aprehensión del conocimiento a partir de relaciones, de detalles y simbologías y se pierde por completo el componente memorístico de las prácticas tradicionales del aprendizaje.



La innovación llega desde el mismo instante que se piensa en sacar al sujeto educable de su contexto habitual a partir de las herramientas de aprendizaje significativo como lo son las tecnologías, la multimedia, el más media, las imágenes y demás elementos que hacen de la virtualidad la mejor realidad para nuestros estudiantes en cualquiera que sea el contexto socio cultural al que pertenezca (rural – urbano)

Dentro de una comunidad el centro o eje dinámico es la escuela y con ella se desarrollan la mayoría de las actividades que hacen avanzar una comunidad, por eso con esta innovación en la escuela tradicional y motivación en la escuela nueva se pretende despertar en los jóvenes del grado noveno el liderazgo, la iniciativa y el poder de decisión asertiva para que emprendan proyectos en beneficio de su entorno inmediato, que aprovechen los recursos a partir de sus propios intereses tecnológicos y de sus necesidades creen alternativas de solución.



## **7. MARCO TEORICO:**

### **Sociedad, lenguaje y cultura, categorías que enmarcan la investigación**

Para el análisis que compete el pensamiento espacial, como elemento del aprendizaje, nos conlleva hacer una reflexión y un trasegar histórico de todos los sujetos que se han mencionado, apuntando a unos objetivos, contenidos y criterios metodológicos a través de la imagen, para la obtención de un aprendizaje significativo dentro y fuera del contexto educativo de escuela nueva y tradicional, teniendo en cuenta el método, para beneficio del sujeto educable en lo social, político y cultural.

Se inicia, con la mirada de la imagen como elemento de aprendizaje significativo, dentro del aula de clases, permitiendo el enamoramiento y empoderamiento de aquellos conocimientos y pensamientos emitidos en la escuela de forma visual como una idea creativa, a través de los nuevos lenguajes que se hacen cada día más fuertes dentro y fuera del recinto educativo, por la multiplicidad de culturas en la sociedad.

La educación es de gran importancia en la vida de todo ser humano, facilita los vínculos con los otros sujetos, está regida por múltiples procesos, etapas y acciones que hacen parte de todo sujeto según los cambios socio-culturales de las épocas, dentro de las instituciones y los individuos. Estos procesos educativos en época contemporánea en la escuela posibilita conocimientos en los procesos de formación en el sujeto educable, en el campo del lenguaje–



sujeto educable – pensamiento espacial, la sociedad se observa en un proceso de reconstrucción ciudadana a través de los nuevos modelos de enseñanza que van acompañados de la pedagogía, para llevarlo a las aulas de clase, donde la imagen o los símbolos son sometidos como posibilidades transformadoras de aprendizajes significativos, es decir la semiótica de los símbolos es la ruta o camino dentro del ambiente de formación para transmutar al sujeto educable en el aprendizaje llegando a cambiar sus pensamientos y conocimientos frente a su dimensión física y virtual a través del pensamiento espacial, ya que han tenido diversos cambios de acuerdo a la época vivida y a los requerimientos con la relación del ser en lo eco-bio- psico-social.

La educación se encuentra textualizada en un mundo de iconos o imágenes, donde se muestran como elemento de transmisión y comunicación de significados y significante para lograr un sentido y así mejorar los procesos aprendizaje en todo sujeto educable de este era moderna el cual debe entrar y actualizarse en todos estos procesos visuales de aprendizajes, que ofrece unos beneficios de conocimientos, habilidades y competencias, de esta forma se obtiene dentro y fuera del aula de clase un ambiente aprendizaje significativo, llegando al buen uso e interpretación de todos aquellos nuevos lenguajes de signos, para su autonomía propia dentro y fuera del contexto educativo.

La pedagogía de las imágenes permiten educar desde una realidad con significados, aquellos sujetos educables que se basen en habilidades y respondan dentro de la aprehensión del mundo, permitiendo entender como





una imagen comunica y se relaciona con el ser humano, logrando un proceso pedagógico en el sujeto educable, el cual se familiariza con la semiótica de los signos y le ve su significado, donde este lo pone a pensar, reflexionar y cambiar su aprendizaje en el contexto social, político y cultural.

La educación tiene como objetivo capacitar al estudiante para proseguir estudios de superación y actualización, así lograr incorporarse al mundo real y dimensión virtual, donde desarrolle las suficientes habilidades, valores y actitudes para lograr un buen desempeño en la sociedad y en el contexto educativo.

En particular, la enseñanza y el aprendizaje en un ambiente de imágenes visuales debe brindar formación y transformación básica en el educando para responder al fenómeno de la tecnología y la multiculturalidad, haciendo uso de herramientas que a través de cartografías y códigos lingüísticos generen paradigmas de cambio en el contexto educativo; enfrentando los desafíos que implican esta sociedad moderna, ejerciendo condiciones de autonomía frente a estas emergencias visuales.

Además, el sujeto debe formar conocimiento integral con otras disciplinas, con especial atención en los aspectos relacionados con el desempeño humano dentro de este tejido social, generando relación entre estudiante – autonomía – pensamiento viso-espacial, donde aprende a ser dueño de su propia dimensión física y virtual por medio de la corporeidad y percepción a través de sus sentidos, donde adquiere un buen manejo de su autonomía visual, para



llegar a encontrar un ser eco-bio-psico-social y tener relaciones con las diferentes disciplinas existentes para su mejor desarrollo intelectual y interactivo con el contexto social y educativo.

La enseñanza objetiva es trabajar con objetos o conceptos claros con el educando. La verdadera enseñanza es deliberada, acata a una regla que contiene unas metas claras y se rige por ciertos principios y conceptos que los maestros estudian bajo el nombre de pedagogía. La ciencia propia de los maestros es la pedagogía, se dedica al estudio de las teorías y conceptos que permiten entender y solucionar los problemas de la enseñanza. Cada teoría pedagógica se representa mediante un modelo pedagógico que resume la teoría y sirve de esquema básico para comparar esa teoría con otras teorías pedagógicas.

Los docentes de hoy debido a sus presiones políticas, sociales, económicas, no entran profundamente en el alma de sus estudiantes, para conocer sus pensamientos, sentimientos y deseos, solo hace que el estudiante lo vea como una guía de pensamiento y un modelo a seguir, sin importar qué modelo realmente desea el estudiante para su vida.

Además, cada docente e institución educativa, organiza y plantea el eje sobre el cual va a centrar el proceso de formación de los estudiantes, pasando por un ideal de educación moral, educación integral, educación en valores,



pero todas ellas con una mirada desde el desarrollo humano por medio de la pedagogía.

Entonces, los nuevos lenguajes de comunicación docente – estudiante se convierten en un mediador simbólico cultural donde el educando aprende de las situaciones problémicas planteadas en casos de estudio reales que determinen el papel del docente en la formación del ser mediante el hacer y el saber hacer. Y con base en esto, se pueda orientar hacia el conocimiento desde la imagen y sus diversos lenguajes para un aprendizaje significativo

En Colombia, la educación ha estado sujeta a múltiples cambios y reformas a través de la historia, lo que ha permitido avanzar en la construcción de un sistema educativo cada vez más cualificado, el cual, si bien carece aún de la solidez deseada, cuenta con una trayectoria importante, y un constante interés, por parte de los organismos gubernamentales, por mejorar su desarrollo futuro. Pese a las reformas, el sistema educativo presenta debilidades, que se observan en las altas tasas de analfabetismo, la baja calidad en la formación de docentes, la poca cobertura en sectores rurales y urbanos, entre otros aspectos, que se reflejan en el bajo rendimiento académico, específicamente en las áreas de matemática y lenguaje. Esto se hace más evidente en los niveles de secundaria, y ocasiona generalmente desmotivación en los estudiantes y, por lo tanto, altas tasas de deserción escolar.



## 7.1 REFERENCIA TEÓRICA:

En la actualidad la tarea de enseñar es cada vez más compleja, teniendo en cuenta que satisfacer las necesidades e inquietudes de los estudiantes resulta ser una tarea desafiante para los docentes ya que ellos aprenden mejor cuando tienen incentivos que los ayudan a llegar al aprendizaje más fácilmente. En este sentido puede ser útil para los docentes implementar los materiales educativos computarizados (MEC) como mecanismos innovadores en el aprendizaje ya que los estudiantes están todo el tiempo reclamando experiencias fascinantes y por más que la metodología escuela nueva imprima la construcción de saberes a través del saber hacer de cada estudiante viéndolo desde su dimensión personal y teniendo en cuenta sus diferentes ritmos de aprendizaje, dicha metodología no logra colmar las expectativas de muchos de los estudiantes presentes en el aula de clases, por tal razón mi propuesta está basada en la necesidad de transformar mis prácticas pedagógicas sin desconocer la importancia del modelo escuela nueva ya que desde hace muchos años este ha sido validado como pionero en la promoción de calidad en el área rural en cuanto a la educación.

A partir de la estrategia que se implementará con los estudiantes de la Institución Educativa Santa Rita y Renan Barco se pretende demostrar que no es necesario cambiar el modelo pedagógico de la Institución para mejorar el nivel de motivación en los estudiantes y por ende su rendimiento académico, si no por el contrario este se puede enriquecer de tal manera que los estudiantes aprendan haciendo, construyendo, explorando y diseñando a través de los



medios que la tecnología pone a su disposición y que hasta el momento por falta de recursos físicos y de personal idóneo especializado en el área no se ha implementado. Con relación al aplicativo que se diseñara con miras a mejorar las practicas pedagógicas de alguna de las áreas del conocimiento inicialmente se mantendrá la estructura conceptual y pedagógica de las guías de aprendizaje pero innovadas en forma de material educativo computarizado con todos aquellos recursos didácticos que servirán en el inicio de un aprendizaje donde la imaginación y la creatividad juega un papel fundamental, teniendo en cuenta ingredientes tan importantes como lo son la imagen y las animaciones con fines promotores de habilidades y destrezas en los estudiantes, asegurando así crear en estos materiales computarizados verdaderos ambientes significativos que potencian el aprendizaje como lo han asegurado algunos autores que hablan de la incidencia que ha tenido la imagen desde siempre en el aprendizaje, especialmente de los más pequeños; “La imagen es el juego de los niños y el arte de los adultos” Bruno Bettelheim, con estas aplicaciones en las guías el incentivo para aprender será mucho mayor.

(Gil, 2002) “El pensamiento espacial es parte de todas las formas de conocimiento en lo microcósmico y en lo macrocósmico”. (P.1). Teniendo en cuenta la apreciación anterior, el pensamiento espacial necesariamente incluye al pensamiento visual. Nuestro cerebro evidencia preponderancia de redes, videos espaciales. El aporte anterior citado con base en el pensamiento espacial expresa claramente cómo a través de pequeñas unidades



gramaticales como semióticas, el hombre ha venido explorando una serie de cambios en su proceso comunicativo; es por ello que los conceptos micro y macro, del que hace alusión, se conjugan dentro de un contexto sociocultural, capaz de significar cualquier tipo de significantes.

Abarcar el proceso hermenéutico dentro del pensamiento espacial, es buscar la optimización de la herramienta que permita en el sujeto procesos de aprendizaje significativos a partir del símbolo. Es decir, el símbolo se presenta como herramienta capaz de idealizar cualquier forma abstracta de la realidad, inmersa en cada una de las situaciones que el objeto de estudio lo requiera.

De hecho, al concebir la hermenéutica como el arte de traducir e interpretar los textos, se acepta al mismo tiempo la capacidad de analizar e inferir sobre las distintas formas simbólicas que el hombre ha venido creando por necesidad comunicacional; es decir, semiótica, semiología, unidades gramaticales, educación, cultura y sociedad, se conjugan en un solo contexto que en últimas, permiten, en el sujeto, un verdadero aprendizaje significativo.

La imagen es forma y se representa siempre en un contexto espacial: el espacio, que es el marco donde se materializa. Por lo tanto, se trata de la configuración de un lenguaje, el lenguaje de la forma, del significado y del sentido (conocimiento) al que se le denomina pensamiento espacial.



En este contexto se hace un abordaje por la triada entre el significado-significante y significación para lograr aprendizajes significativos en el sujeto educable, dentro de su contexto sociocultural moderno, en el que hace uso de los nuevos lenguajes basados en los signos.

Cada imagen constituye un mensaje para el sujeto. El lenguaje en que se transmite se denomina mensaje visual y para decodificarlo es necesario aprender a leer la imagen, darle sentido significativo y que este se socialice en el contexto para que la comunicación sea cada vez más efectiva, es decir conocer los códigos con los que se crean los mensajes visuales que se emiten en el entorno social. Esta faceta corresponde a una dimensión semiótica.

El sujeto, cuando desarrolla sus capacidades y aptitudes, puede manifestar el deseo de crear o diseñar sus propios códigos y desde el punto de vista comunicativo, la dimensión expresivo-apreciativa debe contribuir a cultivar la experiencia de los diseños icónicos y gráficos resultantes en la práctica escolar. El docente debe articular los diversos contenidos y aspectos educativos propios de la expresión y la imaginación para que se cumplan los objetivos del aprendizaje significativo desde el pensamiento espacial.

Según las teorías de la Gestalt que son un grupo de teóricos como Max Wertheimer, Wolfgang Köhler, Kurt Koffka, Kurt Lewin, que realizaron investigaciones en el campo de la percepción, como no lo había hecho ninguna otra escuela Psicológica, presento una visión más amplia de cómo



percibimos nosotros los objetos en nuestro entorno y como ellos son representaciones de la verdad o a veces surrealistas que hacen cambiar nuestra interpretación.

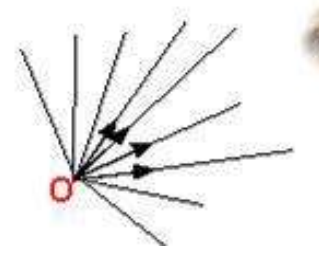
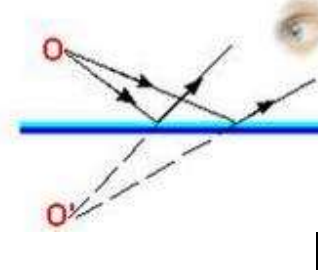
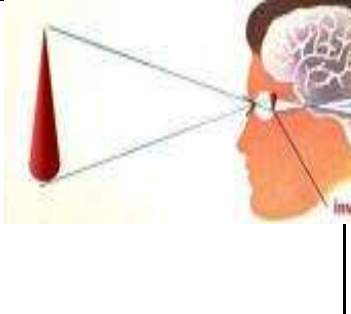
Uno de los experimentos principales del grupo de teóricos de la Gestalt fue interpretar como vemos. Primero, que estímulos externos sensoriales y perceptores para ser procesados e interpretados por el cerebro se desarrollan en nuestro cuerpo cuando entramos en observación de algún objeto, menciona la Gestalt que se presentan 3 fases: detección cuando el organismo es captado por alguno de los órganos sensoriales, transmisión cuando los órganos sensoriales transforman los estímulos en señales electroquímicas que son enviadas al cerebro, y el procesamiento es la hermenéutica que se realiza al estímulo.

La el pensamiento espacial y la hermenéutica de la enseñanza la visión juega un papel importante en los procesos de aprendizaje, este sentido según la Gestalt permiten interpretar su entorno a partir de la luz que reflejan las superficies que lo componen, el proceso comienza cuando esa luz es captada por el ojo, atraviesa la córnea, la pupila y el cristalino, después llega al fondo del globo ocular donde hay una serie de foto-receptores llamados conos y bastones que constituyen la retina, luego el estímulo se trasmite por medio del nervio óptico a la región cerebral. La retina recibe la imagen en posición invertida y en esta forma la envía a las regiones visuales del cerebro que la procesan en posición correcta.



Todo esto es el proceso que nos permite reconstruir las distancias, colores, movimientos y formas de los objetos que nos rodean.

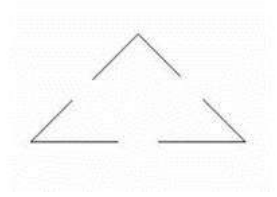
El conocimiento del proceso de percepción avanzó notablemente gracias a los experimentos y estudios realizados por los psicólogos de la Gestalt, una escuela alemana que introdujo importantes avances en la investigación de este fenómeno.

		
<p>El sistema óptico del ojo recoge los rayos reflejados que divergen del objeto y llegan a él.</p>	<p>El cerebro identifica la posición del objeto como el punto donde convergen las prolongaciones del haz de rayos que le llegan procedentes del objeto.</p>	<p>El cerebro debe poner "recta" la imagen que se forma "invertida" en la retina.</p>

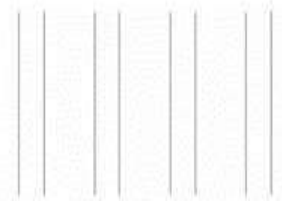
La Gestalt baso su experimento de senso-percepción en cinco leyes que explican cómo percibimos las imágenes que observamos:



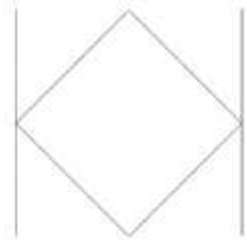
Ley de cierre: La figura se presenta incompleta o discontinua, pero la percibimos completa, ya que nuestra mente la completa, aunque las líneas no están unidas se puede percibir un triángulo.



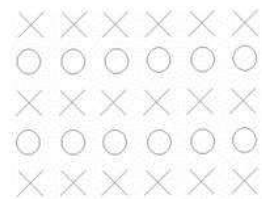
- Ley de proximidad: Consiste en percibir agrupados los elementos que se encuentran más cercanos unos de otros, la mente percibe unas columnas o carreteras.



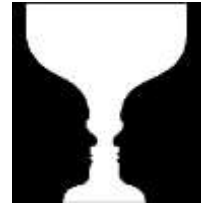
- Ley de la simplicidad: Cuando miramos una figura la percibimos de la manera más simple posible, se percibe un diamante o rombo, pero nadie aprecia las dos letras "K" una frente a la otra.



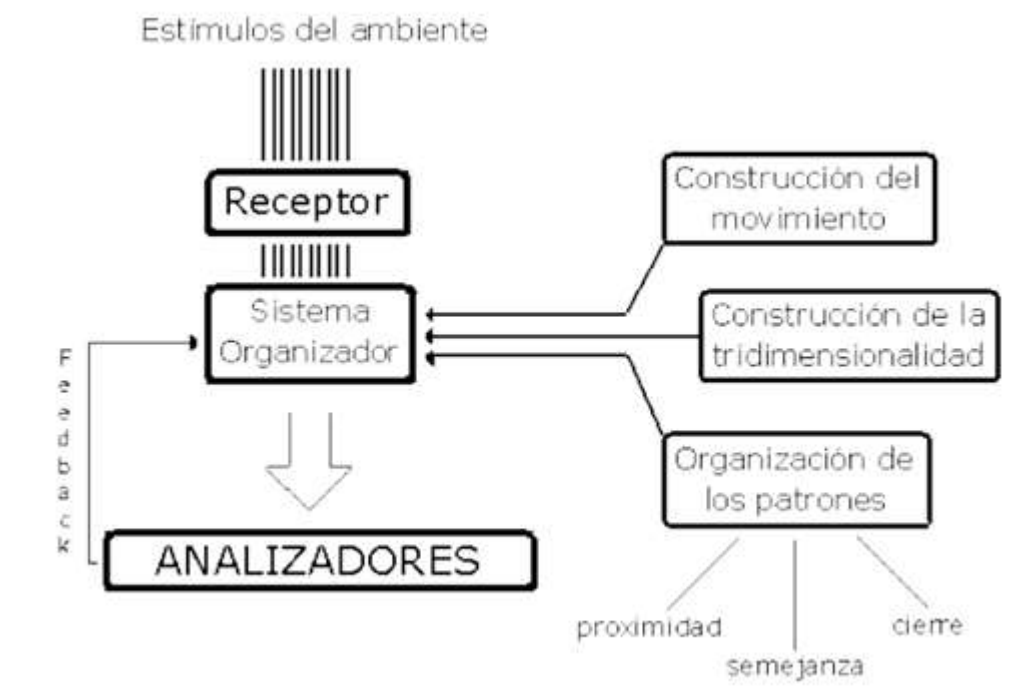
- Ley de similitud: Tendemos a percibir agrupados los objetos iguales, miramos las filas de círculos y cuadrados, pero no apreciamos las columnas.



- Ley de figura fondo: En esta figura se presentan dos dimensiones: figura y el fondo. En este caso dos personas o una copa.



Con las leyes mostradas anteriormente nos damos cuenta que los estímulos sensoriales y perceptivos a través de las imágenes pueden ser interpretados de múltiples maneras por los sujetos dependiendo de ciertos factores, la Gestalt sobre el tema propone “La percepción humana no es la suma de los datos sensoriales, sino que pasa por un proceso de reestructuración que configura a partir de esa información una forma”.





En la enseñanza los mensajes que ofrecemos a los estudiantes desde el punto de vista del docente puede promover un conocimiento válido si utiliza las herramientas tecnológicas necesarias para cautivar la atención del sujeto, teniendo en cuenta, que la gran mayoría tienen estilo de aprendizaje Visual que aprenden mediante demostraciones y observación, es imaginativo, organiza sus pensamientos, sin embargo, sufre distracciones cuando hay desordenes visuales o movimientos, el estilo auditivo y kinestésico, también aprende de las nuevas alternativas multimediales incluidas en las tecnologías de la información y la comunicación que ofrecen una gran variedad de opciones televisivas, internet, celular, para que ellos complementen su aprendizajes con el entorno y la realidad.

La hermenéutica también juega un papel importante como proceso de decodificación de unidades significantes, se convierte en la herramienta clave para llegar a los diversos tipos de conocimiento; cotidiano, científico, religioso, filosófico, natural, entre otros; y es, porque siendo fuente energética para la producción de los procesos de aprendizaje significativos, despierta en el sujeto el interés por descubrir y a su vez canalizar dichas formas de expresión o comunicación.

(Gallegos, 2001), declara:

La hermenéutica como método, ha sido empleada por la teología, la filosofía, la historia, la jurisprudencia, la lingüística y hasta por el psicoanálisis, pero es



con Schleiermacher y con Dilthey que la hermenéutica adquiere una dimensión específicamente filosófica, partiendo de dos concepciones fundamentales:

- La hermenéutica es el arte de evitar el mal entendido.
- Si la totalidad de una obra tiene que ser comprendida a partir de sus palabras y de la combinación de las mismas, la comprensión plena del detalle presupone que el propio conjunto ya es comprendido.

En la actualidad, entre las proposiciones hermenéuticas más importantes se encuentra la de Paul Ricoeur y la de Hans Georg Gadamer, autores que propugnan por la existencia de una sola hermenéutica, y de los que Gabriel Gutiérrez Pantoja recupera una idea interesante. En el caso de Paul Ricoeur afirma que “interpretación del comportamiento humano, remitiéndose a la historia, no se contrapone con el de las finalidades que persigue el ser humano, ambas se complementan, aunque dialécticamente se unen y se niegan, se integran y se transforman. (P. 2).

Con lo anterior, enfocando la perspectiva desde el punto de vista del interrogante central de esta investigación, ¿Es posible lograr en el sujeto educable procesos cognitivos mediante el aprendizaje significativo desde el pensamiento espacial? Se interceptan una serie de enfoques que de una u otra manera afirman o refutan dicho cuestionamiento. En aclaración al mismo, se puede determinar que: por un lado, sí es posible lograr en el sujeto educable procesos cognitivos, pues de una u otra forma, la simbología conlleva de



manera comprimida a la interpretación universal de los esquemas semióticos, simbólicos y semiológicos... por tanto, a los esquemas simbólicos interactúan directamente con el sujeto educable, y ello es porque la simbología se estableció como reglas de juego universal capaz de significar. Por otro lado, en la actualidad, los esquemas visuales están conduciendo indirectamente al sujeto educable a depender de la simbología contrarrestando negativamente su capacidad de producción intelectual expresada en la palabra, que es otra forma de significar.

Entonces cabe la pregunta, ¿hasta qué punto, la epistemología del conocimiento como de la complejidad ayudan coherentemente al desarrollo significativo en el sujeto educable?

En consecuencia, considérese en tanto que, cualquier aproximación a la realidad no deja de ser más que una esencia ideativa, modelada dentro del contexto sujeto; pues, desde el sistema educativo por así decirlo, la mayoría de los docentes estamos fuera del YO cotidiano del educando, somos poco recursivos por aún esperar moldear un sujeto moderno en los ámbitos pasados que hicieron historia... para el sujeto es más significativo que nosotros entremos en el juego de los sistemas, esquemas y formas actuales, que eduquemos desde su propio entorno, desde su propia realidad y no desde los principios legales que opacan cada vez más las posibilidades de desarrollo creativo.



La Epistemología del Conocimiento, hace claridad sobre la multitud de sentidos que abarca cualquier tipo de comunicación humana que permiten establecer un alto grado de complejidad en los individuos, la sociedad, el mundo, la realidad, lo natural y muchos otros factores que podrían dar respuestas significativa en los procesos de enseñanza – aprendizaje en el sujeto educable.

Ahora bien, ¿en realidad estamos preparados para los nuevos retos de los jóvenes?; ¿el sujeto educable en realidad presenta un alto nivel de pensamiento complejo?; o ¿es hora de abarcar el asunto de la complejidad cómo una realidad del sujeto educable?

Preguntas que aparentemente parecen sencillas, pueden ser la piedra en el zapato, no del sujeto educable, sino más bien del sistema educativo, de la sociedad, de la familia del grupo de amigos y demás.

En segundo lugar, en cuanto a la Epistemología de la Complejidad, se puede apreciar claramente cómo ésta abarca muchos más aspectos relevantes a la hora de significar los esquemas visuales, orales y demás, dado que, presupone ante todo una reflexión lógica dentro de la acción cognoscible; es decir, infiere tanto en el origen como en la generalidad de los símbolos, no es lo que quiera el sujeto educable significar sino lo que ello signifique en su contexto real.



## **Lenguaje y cultura**

Según las investigaciones de (Jiménez, 1996), se hace énfasis en dos aspectos muy relevantes y a su vez significativos para avanzar en los procesos de enseñanza – aprendizaje en el sujeto educable: lenguaje y cultura; donde por así decirlo, se vuelven concomitantes en el momento mismo en que lo define: el lenguaje es, a un mismo tiempo, producto de esas variables culturales y la forma más corriente de su producción.

Lo que trata de inducir (Jiménez, 1996) con base en lenguaje y cultura es un acercamiento directo entre los conceptos, dado por su múltiple interdisciplinariedad que existe entre lo que hablamos y lo que expresamos artísticamente.

Con los ejemplos anteriores vemos pues que lenguaje y cultura se presentan como un vehículo sígnico interdependiente el uno del otro, y es, porque el lenguaje como un sistema de signos orales y escritos utilizado por los miembros de una sociedad para comunicarse, se presentan como elemento inmediato a la cultura; es decir, como herramienta hermenéutica para el análisis e interpretación tanto de la cultura como de cualquier tipo de manifestación artística.

Por otro lado, desde el punto de vista de la cultura, entendida como un conjunto de estructuras sociales, religiosas, artísticas, etc., que caracterizan





una sociedad o una época..., necesita evidentemente de la hermenéutica para poder ser entendida a través de los tiempos... y es, a través del lenguaje oral o escrito que nos acercamos al significado real de lo que el significante y el concepto quieren expresar, decir o determinar.

Retomando nuevamente el punto de partida del lenguaje, hay que hacer claridad que éste a su vez, posee múltiples formas de interpretación que permite el ejercicio comunicacional entre los diversos grupos de conocimiento; siendo accesible a la historia, el tiempo y el espacio en procura de lograr en el sujeto educable procesos cognitivos mediante el aprendizaje significativo desde el pensamiento espacial; donde estas formas interpretativas pueden ser:

a. Lenguaje de Alto Nivel. Se considera al lenguaje de alto nivel, al lenguaje simbólico en el que una instrucción del lenguaje fuente da lugar a varias instrucciones máquina, como por ejemplo: Algol, Cobol y Fortran.

Con base en las imágenes del lenguaje de alto nivel, se puede inferir entonces: Visual Basic, C++, ASP, PHP, HTML y otros, son lenguajes especializados o sistematizados que permiten en las computadoras no solamente detectar errores, sino también corregirlos a través de procesos internos del sistema cuando los datos binarios que están siendo transferidos se ven afectados o alterados. Desde este punto de vista, el sujeto educable, se deduce pues, de acuerdo con éste, el lenguaje de alto nivel en cierta medida no es ajeno al sujeto educable, por lo contrario, nuestros adolescentes desde muy



temprana edad se han venido familiarizando con lenguajes especializados a través de las redes sociales y, es, porque es la tecnología de los sistemas la realidad “aparente” más inmediata del sujeto desde la cual los docentes de una u otra manera debemos integrarnos a la simbolización esquemática con miras a estar a niveles responsables en los procesos de enseñanza – aprendizajes del momento.

En sí pues, Visual Basic, C++, ASP, PHP, HTML y otros, como elementos integradores del lenguaje especializado con base en los símbolos, códigos e imágenes brindan en el sujeto educable nuevas posibilidades en los procesos de enseñanza – aprendizaje para que éstos desde su pensamiento espacial, utilicen la hermenéutica como una verdadera herramienta de su Yo, de su conocimiento, facilitando un desarrollo formativo de su contexto real.

b. Lenguaje Máquina. Este sistema de signos corresponde al lenguaje especializado de una computadora en la que las instrucciones se expresan en código binario, directamente asimilable por una computadora.

Es de tener en cuenta que, con el código binario se implementa una nueva forma de lenguaje sistematizado que el sujeto educable de hoy en su mayoría, manejan mejor que los mismos docentes. De hecho, todo lo que podemos representar en el monitor de una computadora son los resultados en la asociación de estos códigos; es decir, éstos son las estructuras programáticas



internas que a través del teclado produce su propia marca, mostrándonos tanto las figuras como las palabras deseadas.

Cada vez que tecleamos nuestra computadora, obtenemos el resultado de lo mismo que hemos descrito; pues, cuando por equivocación el usuario comete algún tipo de error, éste (código binario) a través de su red de programación y comunicación envía la información al sistema para que los programas de alto nivel ejecuten los procesos necesarios con fines de guardar la información que en las distintas carpetas se encuentran archivadas y evitar al máximo la pérdida de los mismos.

### **La imagen en el tiempo**

La semiótica, también conocida como semiología o ciencia de los signos. Sus principales fundadores fueron el filósofo estadounidense C. S. Peirce y el lingüista suizo Ferdinand de Saussure. Ambos basan sus teorías en la distinción fundamental dentro del signo entre significante y significado, es decir, entre la forma escrita del signo y lo que representa. Peirce empleaba los términos signans y signatum, mientras que Saussure prefirió signifiant (significante) y signifié (significado). Peirce consideraba que la semiología era la base de la propia lógica, y describe la lógica como “la ciencia de las leyes necesarias generales de los signos”. Gran parte de su obra supone un intento



por clasificar los signos en función de la naturaleza que existe entre  
significante, significado y objeto<sup>1</sup>.

Retomar la semiótica es, en consecuencia, analizar en cierta medida el nivel de importancia que representa para la sociedad la imagen y lo que ella intrínsecamente representa, es decir, la imagen se presenta como un signo, vínculo o vehículo sígnico de orden mundial que facilita los procesos de comunicación ofreciendo nuevas alternativas en el proceso de pensamiento del sujeto, a veces con niveles de complejidad que nuestro razonamiento no logra descifrar en forma normal.

De ahí la importancia de las ciencias del conocimiento que introducen en su texto determinada cantidad de figuras e imágenes eliminando el texto pero sindicando realidades concretas acordes con los diversos temas planteados. En la actualidad, el sujeto educable está en constante relación con una serie de signos en pro de su expresión y de su accionar cognitivo. En contraposición a lo anterior, en ciertas ocasiones, dichos vehículos signos no son interpretados en su estado natural sino más bien en el accionar de conveniencia del sujeto educable, dificultando así los niveles del entendimiento social de los vehículos sígnicos ya existentes.

De otra parte, al analizar la obra de Saussure, estudia principalmente el signo lingüístico y establece una clasificación que permite distinguir entre

---

<sup>1</sup>La semiótica, tomado de Microsoft ® Encarta ® 2008. © 1993-2007 Microsoft Corporation.



diversos aspectos del lenguaje; es decir, sus análisis semióticos tienden a desarrollarse en términos de pares opuestos: estudios lingüísticos pueden ser diacrónicos (históricos) o sincrónicos (sobre un momento concreto). En segundo lugar, el lenguaje puede considerarse como conjunto global de reglas sintácticas y semánticas de una lengua determinada o atendiendo a sus manifestaciones individuales. Considérese entonces un aporte relevante efectuado por de Saussure con respecto al signo o imagen.

El signo consta de un significante y un significado; o sea, es la relación que existe entre lo que se ve y lo que éste puede representar interpretativamente para el sujeto educable; lo que da pie para afirmar que el significado como el significante dependen de una amplia red de diferencias.

Lo que se pretende entonces es dejar claro como desde la teoría de la semiótica de Ferdinand de Saussure, podemos brindar la posibilidad de lograr en el sujeto educable procesos cognitivos mediante el aprendizaje significativo desde el pensamiento espacial.



## 7.2 REFERENCIA CONCEPTUAL:

Decroly orientó su pedagogía en el objetivo de hacer de la educación el medio que serviría para poder conservar y desarrollar la vida, pensaba que las necesidades sociales del ser humano eran ante todo una prolongación de sus necesidades vitales. Hacia énfasis en la educación personalizada y aplicaba test de medición y procesos estadísticos para averiguar las características individuales de los niños. Centró la educación en el interés del niño favoreciendo su “auto-formación a través de la enseñanza globalizada y del sistema de centros de interés” (Herrera, 1990:55), el cual se convertiría en su principal aporte a la pedagogía educativa; en ellos se espera que el niño se conozca a sí mismo y el ambiente en que vive. En 1925 visitó Colombia y estuvo en contacto con los maestros de diferentes ciudades; en los años treinta, cuando se dio la inclusión del movimiento escolanovista en nuestro país, el método de los centros de interés fue adoptado para las escuelas públicas y se incluyó en los planes de estudio en las normales y facultades de educación.

Al inicio, las Escuelas Nuevas se caracterizaban por tener grupos con pocos alumnos, eran campestres, con unos materiales apropiados para las actividades y con unos profesores bien capacitados, estas características las cumplían más que todos los establecimientos privados, con estas condiciones y a finales del siglo XIX empiezan a crearse las primeras Escuelas Nuevas en



diferentes países de Europa como Inglaterra, Francia, Polonia, Suecia y Hungría, posteriormente, iniciando el siglo XX ya se tenían escuelas en Bélgica, Italia, Alemania, Estados Unidos y además ya había llegado a algunos países de América Latina, tales como Brasil, Uruguay, Argentina, Chile y Colombia.

La Escuela Nueva integra, de manera sistémica, 4 componentes con estrategias curriculares, comunitarias, de capacitación y seguimiento y de administración.

Cada componente contempla estrategias y elementos sencillos y concretos que promueven:

- Un aprendizaje activo, participativo y cooperativo centrado en los estudiantes.
- Un currículo relevante relacionado con la vida diaria del estudiante.
- Un calendario y sistemas de evaluación y promoción flexibles.
- Una relación más cercana y fuerte entre la escuela y la comunidad.
- Un énfasis en la formación de valores y actitudes democráticas y de participación.
- Una formación docente más efectiva y práctica.
- Un nuevo rol del docente como facilitador.
- Un nuevo concepto de textos o guías de aprendizaje interactivos.

Las TIC han llegado a ser uno de los pilares básicos de la sociedad y hoy es necesario proporcionar al ciudadano una educación que tenga que cuenta esta



realidad.

Las posibilidades educativas de las TIC han de ser consideradas en dos aspectos: su conocimiento y su uso.

El primer aspecto es consecuencia directa de la cultura de la sociedad actual.

No se puede entender el mundo de hoy sin un mínimo de cultura informática.

Es preciso entender cómo se genera, cómo se almacena, cómo se transforma, cómo se transmite y cómo se accede a la información en sus múltiples manifestaciones (textos, imágenes, sonidos) si no se quiere estar al margen de las corrientes culturales. Hay que intentar participar en la generación de esa cultura. Es ésta la gran oportunidad, que presenta dos facetas:

- integrar esta nueva cultura en la Educación, contemplándola en todos los niveles de la Enseñanza
- ese conocimiento se traduzca en un uso generalizado de las TIC para lograr, libre, espontánea y permanentemente, una formación a lo largo de toda la vida

El segundo aspecto, aunque también muy estrechamente relacionado con el primero, es más técnico. Se deben usar las TIC para aprender y para enseñar.

Es decir el aprendizaje de cualquier materia o habilidad se puede facilitar mediante las TIC y, en particular, mediante Internet, aplicando las técnicas adecuadas. Este segundo aspecto tiene que ver muy ajustadamente con la Informática Educativa.

No es fácil practicar una enseñanza de las TIC que resuelva todos los problemas que se presentan, pero hay que tratar de desarrollar sistemas de enseñanza que relacionen los distintos aspectos de la Informática y de la





transmisión de información, siendo al mismo tiempo lo más constructivos que sea posible desde el punto de vista metodológico.

A través del proceso de aprendizaje activo y participativo, Escuela Nueva promueve en los estudiantes:

- La habilidad para aplicar conocimientos a nuevas situaciones.
- El aprender a pensar – habilidades de pensamiento.
- Mejor autoestima.
- Un conjunto de actitudes democráticas, de cooperación y solidaridad.
- Destrezas básicas en lenguaje, matemáticas, ciencias sociales y ciencias naturales.
- Destrezas para trabajar en equipo, pues los niños y las niñas estudian en pequeños grupos que promueven el diálogo y la interacción.
- Avanzar a su propio ritmo.
- Igualdad en oportunidades de participación para niños y niñas,

Así mismo, desarrolla las destrezas del siglo XXI:

- Aprender a aprender
- Seguir instrucciones
- Liderar procesos
- Cumplir fechas de entrega
- Tomar iniciativa
- Trabajar en equipo
- Pensamiento crítico
- Sintetizar información



Al principio los docentes preparaban las guías o fichas y por medio de ellas los niños desarrollaban su proceso de aprendizaje; sin embargo, un docente que tenía bajo su responsabilidad el aprendizaje de tres, cuatro y hasta cinco grupos de niños de diferentes grados de la básica primaria, no contaba con el suficiente tiempo para elaborar tantas guías. El Programa Escuela Nueva introdujo cartillas formadas por unidades y por guías, las cuales contribuyeron a mejorar la calidad de la educación y le alivió al docente la carga de trabajo y de gasto económico que representaba la elaboración de las guías.

### **7.3 REFERENCIA LEGAL:**

A comienzos de los años 80 el Ministerio de Educación Nacional impulsó acciones tendientes a mejorar la calidad y ampliar la cobertura educativa de básica primaria con recursos del –DRI– (Programa de Desarrollo Rural Integrado) y del crédito BIRF (Plan de Fomento Educativo para Áreas Rurales de Municipios Pequeños y Escuelas Urbano-marginales). Así mismo, se desarrolló una nueva versión de guías de Escuela Nueva para la costa pacífica, con la cooperación técnica y financiera de Unicef (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia), en el marco del Pladeicop (Plan de Desarrollo Integral para la Costa Pacífica).

En 1987, el Ministerio optó por un segundo crédito con el Banco Mundial, denominado

Plan de Universalización, cuyos objetivos generales fueron mejorar la calidad y el acceso a la educación primaria con énfasis en el área rural, lograr la



promoción escolar y disminuir tasas de repitencia y deserción. Se dio gran importancia al desarrollo del proyecto Escuela Nueva a través de dotación de material educativo, formación docente, mobiliario y adecuación de escuelas. Las inversiones se extendieron hasta la mitad de la década del 90. A partir del año 2000, a través del PER (Proyecto de Educación Rural) del Ministerio de Educación Nacional, con financiación parcial del Banco Mundial, se continuó fortaleciendo el modelo de Escuela Nueva en el país, con énfasis en procesos de capacitación docente, asistencia técnica, dotación de guías, bibliotecas y materiales para los CRA (Centros de Recursos de Aprendizaje), así como dotación complementaria de laboratorio básico de ciencias.

En todo este proceso, se han elaborado varias versiones de las guías de Escuela Nueva, cada vez más actualizadas. En este momento se está presentando la versión 2010 en el marco de la actual política educativa de calidad (Ley 115/94, Lineamientos curriculares, Estándares Básicos de Competencia, Decreto 1290/09), elaborada bajo el enfoque de formación para el desarrollo de competencias.

Llegar a hacer bien este cometido es muy difícil. Requiere un gran esfuerzo de cada profesor implicado y un trabajo importante de planificación y coordinación del equipo de profesores. Aunque es un trabajo muy motivador, surgen tareas por doquier, tales como la preparación de materiales adecuados para el alumno, porque no suele haber textos ni productos educativos adecuados para este tipo de enseñanzas. Tenemos la oportunidad de cubrir esa necesidad. Se



trata de crear una enseñanza de forma que teoría, abstracción, diseño y experimentación estén integrados.

Las discusiones que se han venido manteniendo por los distintos grupos de trabajo interesados en el tema se enfocaron en dos posiciones. Una consiste en incluir asignaturas de Informática en los planes de estudio y la segunda en modificar las materias convencionales teniendo en cuenta la presencia de las TIC. Actualmente se piensa que ambas posturas han de ser tomadas en consideración y no se contraponen.

De cualquier forma, es fundamental para introducir la informática en la escuela, la sensibilización e iniciación de los profesores a la informática, sobre todo cuando se quiere introducir por áreas (como contenido curricular y como medio didáctico).

Por lo tanto, los programas dirigidos a la formación de los profesores en el uso educativo de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación deben proponerse como objetivos:

- Contribuir a la actualización del Sistema Educativo que una sociedad fuertemente influida por las nuevas tecnologías demanda.
- Facilitar a los profesores la adquisición de bases teóricas y destrezas operativas que les permitan integrar, en su práctica docente, los medios didácticos en general y los basados en nuevas tecnologías en particular.
- Adquirir una visión global sobre la integración de las nuevas tecnologías en el currículum, analizando las modificaciones que sufren sus diferentes elementos: contenidos, metodología, evaluación, etc.
- Capacitar a los profesores para reflexionar sobre su propia práctica,



evaluando el papel y la contribución de estos medios al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Finalmente, considero que hay que buscar las oportunidades de ayuda o de mejora en la Educación explorando las posibilidades educativas de las TIC sobre el terreno; es decir, en todos los entornos y circunstancias que la realidad presenta.

Por otra parte, y para nutrir un poco más y con bases teóricas esta investigación, invitamos a hacer dialogo a Palomo, Ruiz y Sánchez (2006), expresan que:

El uso de las TIC favorecen el trabajo colaborativo con los iguales, el trabajo en grupo, no solamente por el hecho de tener que compartir ordenador con un compañero o compañera, sino por la necesidad de contar con los demás en la consecución exitosa de las tareas encomendadas por el profesorado.

La experiencia demuestra día a día que los medios informáticos de que se dispone en las aulas favorecen actitudes como ayudar a los compañeros, intercambiar información relevante encontrada, resolver problemas a los que los tienen. Estimula a los componentes de los grupos a intercambiar ideas, a discutir y decidir en común, a razonar el porqué de tal opinión. (p.96)

En tal sentido, la utilización de las TICs permite más al trabajo grupal en la medida que los estudiantes interactúan al momento de buscar el contenido o realizar una actividad, lo cual ayuda a cultivar el aprendizaje colaborativo, así como también, la Zona de Desarrollo Próximo y el andamiaje.

Savignon (1972) sostuvo que:



Utilizó la expresión competencia comunicativa para referirse a la capacidad de los aprendientes de lengua para comunicarse con otros compañeros de clase; distinguía así esta capacidad, que les permite un uso significativo de la lengua, de aquella otra que les permite -por ejemplo- repetir los diálogos de las lecciones o responder correctamente a una prueba de opciones múltiples. (pág.65)

La incorporación de material educativo computarizado que empezó hace algunas décadas se considera un logro educativo altamente significativo cuyos efectos se están percibiendo hoy en día. No es raro encontrar en las instituciones educativas a docentes de informática adelantando sus clases a través de esos materiales, luego no es descabellado pensar en enseñar cualquier asignatura por medio del computador y más aún que sean los docentes y estudiantes los partícipes en el diseño de estos. La experiencia y los conocimientos acumulados durante los últimos años confirman su enorme influencia, por ello deben tenerse en cuenta para que los progresos alcanzados puedan sostenerse.

Es por ello que, María Montessori dio prioridad a la educación moral antes que a los métodos médico-pedagógicos que prevalecían en su época, su pedagogía favorecía las características biológicas de los seres humanos, antes que las sociales, su formación en medicina le hacía tener una “concepción vitalista según la cual el ser se desenvolvía de dentro hacia fuera” idea según la cual el maestro debía permitir la libertad de los niños para adquirir el conocimiento, o sea, se le debía inducir en el auto-aprendizaje, además le era



obligante ser un observador de los niños, de sus individualidades y de sus espontaneidades. De las concepciones de Montessori básicamente se concluye que el niño es un ser activo por naturaleza, que en él la actividad es inherente y una necesidad orgánica y que la escuela debe respetar su libertad y formarle su ambiente para que él mismo se eduque.

Por otro lado el tipo de investigación implementada en este proyecto es Investigación de Campo: teniendo en cuenta que es la investigación aplicada para interpretar y solucionar alguna situación, problema o necesidad en un momento o proceso determinado. Las investigaciones son trabajadas en un ambiente natural como es nuestro caso las instituciones educativas Santa Rita y Renán Barco en las que están presentes las personas, grupos y demás entes que hacen parte del proceso y que cumplen el papel de ser la fuente de datos para ser analizados.

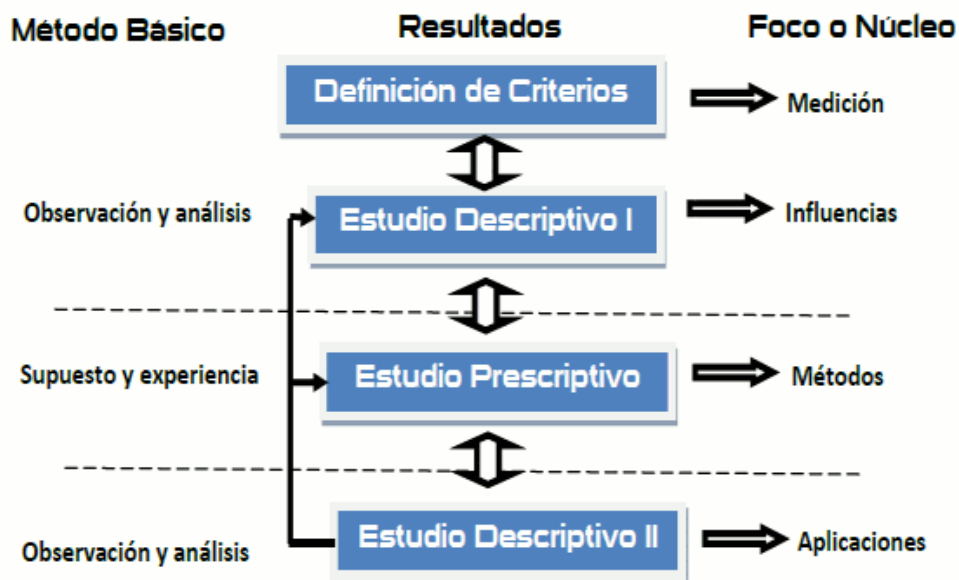
## **8. DISEÑO METODOLÓGICO**

### **8.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN:**

Por otro lado el tipo de investigación implementada en este proyecto es Investigación de Campo: teniendo en cuenta que es la investigación aplicada para interpretar y solucionar alguna situación, problema o necesidad en un momento o proceso determinado. Las investigaciones son

trabajadas en un ambiente natural como es nuestro caso las instituciones educativas Santa Rita y Renán Barco en las que están presentes las personas, grupos y demás entes que hacen parte del proceso y que cumplen el papel de ser la fuente de datos para ser analizados.

Las fases que se implementaron en el proyecto con este tipo de investigación son las siguientes:



Donde encontramos en un método básico de investigación la observación y análisis de la problemática dentro de las aulas de clase para el trabajo con las guías de aprendizaje en el método escuela nueva y en la escuela tradicional la desmotivación y el poco aliciente que tiene los jóvenes por el aprendizaje por falta de herramientas de su gusto, acá en esta fase se analizan los instrumentos que nos conducen a establecer una problemática-necesidad imperante en el contexto educativo. Por otro lado se aplica la fase del supuesto y la experiencia planteando nuestra hipótesis frente a la





problemática para entrar a deducir algunas conductas en la comunidad de estudiantes luego de la experimentación. Y finalizamos con la fase de observación y análisis de los resultados para determinar el éxito de la hipótesis planteada y ya comprobada o sus posibles fallas en la aplicación del MEC dentro de las aulas de las instituciones educativas Santa Rita y Renán Barco. Por ultimo en este apartado es importante aclarar que el foco o núcleo de la investigación tipo campo enmarcada en nuestro proyecto tiene como bases la medición, la influencia, el método y las aplicaciones que dan a conocer los resultados esperados.

En cuanto al enfoque que dinamiza esta propuesta investigativa sobre los materiales educativos computarizados

Cada docente recoge las evidencias de los trabajos y de las prácticas y evalúa los resultados obtenidos a través de las mismas vivencias de los estudiantes y desde el estudio de la imagen teniendo en cuenta que cualquier posibilidad innovadora, se pensaría como una herramienta-instrumento para enriquecer un proceso de clase, pero desde nuestra mirada, la imagen se convierte en el medio por el cual los sujetos de formación van a re-encantarse de nuevo de las aulas, es decir, entendemos el proceso de utilizar la imagen dentro de nuestra práctica como un modelo a seguir para erradicar la falta de motivación, de apatía y malos hábitos en la convencionalidad de la escuela tanto nueva como tradicionalista. Es tomar la clase como la imagen del mundo que realmente el discente sueña ver, una clase cargada de toda la información que a diario nos



aportan los medios y ponerlas a favor del currículo sin miramientos de los contenidos solo pensando en poner en escena al docente un mundo de posibilidades que las Tecnologías de la información y la comunicación ofrecen en la actualidad a través de los MECs.

El mundo sobre el que hoy giran los sujetos es, sin lugar a dudas un emisor de muchos códigos y un receptor de información sin igual, por eso, es indispensable denotar la imagen como la fuente de innumerables inteligencias que se pueden explorar, orientar y desarrollar para que nosotros en el constante cambio en el que estamos inmersos seamos competentes frente a la realidad que se vive.

Para un mejor abordaje de este proyecto es básico entender que lo real es puramente monótono y poco llamativo para el estudiante desde la práctica escolar pero es el referente para cualquier epistemología dada por la escuela y lo irreal es el enfoque que al sujeto le llama la atención, aprende de inmediato, razona y pone en marcha su intelecto después de hacer mediación entre lo real y lo espacial donde confluyen de manera concordante las ideas de ser, tener y hacer.

La imagen tomada hoy como referente para hacer más efectiva y eficaz la práctica educativa dentro y fuera del aula de clase es ese vínculo entre la realidad y lo imaginario que todos tenemos en nuestro subconsciente y cuando se hace activo ese referente sale a flote un ser puramente social que desea hacer parte del gran mundo del conocimiento, de esta manera ya estamos



sumergidos en el cosmos del aprendizaje significativo, es así como el conocimiento busca siempre donde anidar, donde residir, y necesita que estos sean con gran desarrollo de su pensamiento espacial, con gran imaginación y poder de la palabra para que la significación sea ese elemento que estructura el currículo de cada área sin dejarlo declinar por sus soportes. Y este contexto fundamenta al docente como portador del significado, al estudiante como el significante por su sentido de decodificación y por último la escuela como el medio donde confluyen autodidácticamente la significación dentro de ese mundo real en que todos vivimos pero acompañado de la fantasía de la imaginación cuando una imagen es la que proyecta ese mundo que todos deseamos y tanto necesitamos no solo en el contexto escolar.

Son muchas las pre-tensión que alrededor de la imagen surgen después de proponerla como posibilidad innovadora de la escuela, y es nuestra tarea seguir incursionando en nuevas prácticas y nuevos modelos que favorezcan el desarrollo integral de los sujetos en formación.

## 8.2 ENFOQUE:

# Proceso de investigación cualitativa



Este tipo de enfoque gira en torno a la revisión de una literatura en particular que es la que se lleva a las aulas de clase en la que a partir de una idea se genera un problema y se hace un reporte asignándole unos criterios cuantitativos luego de esto hay un análisis de los resultados por medio de los instrumentos usados en el diagnóstico, en la exploración se suscitan dudas, inconvenientes, incoherencias en los planteamientos pero finalmente todos los estudiantes del grado noveno de ambas instituciones experimentaron e hicieron el trabajo de campo con esta nueva propuesta, se diseñan los recursos y se aplican estos instrumentos con el personal asignado.



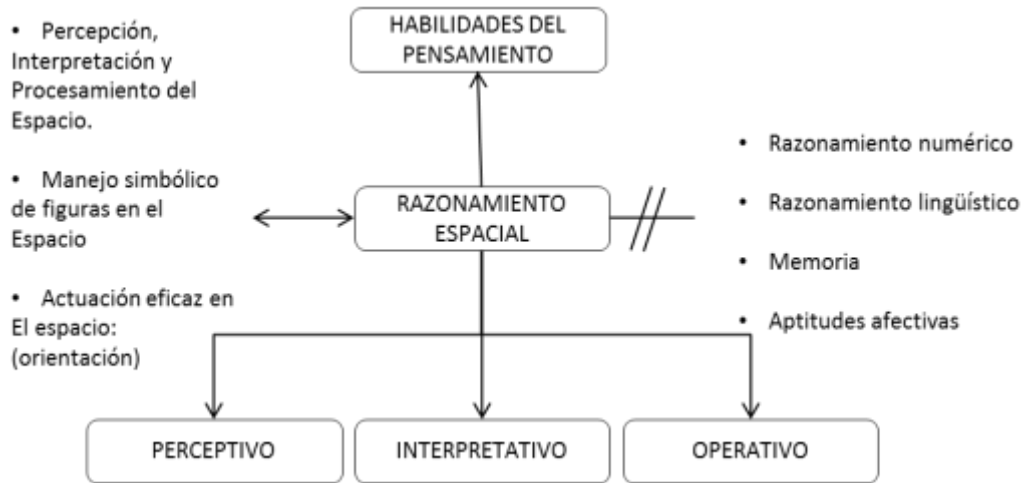
### **Características del enfoque cualitativo**

1. El enfoque cualitativo es inductivo los investigadores desarrollan conceptos partiendo de datos para evaluar teorías o hipótesis antes utilizadas por otros investigadores.
2. El investigador observa el escenario y las personas que lo rodean, las personas los escenarios o los grupos no son reducidos a variables sino, considerados como todos.
3. Los investigadores de este enfoque son sensibles a los efectos que produce su investigación sobre las personas que son objeto de estudio.
4. Los investigadores tratan de comprender a las personas dentro del marco de referencia de ellas mismas. Para que la investigación sea esencial debe experimentar la realidad tal como otros las experimentan.
5. El investigador aparta sus propias creencias y perspectivas.
6. Para el investigador todos los puntos de vista son valiosas no busca la verdad sino una comprensión detallada de la perspectiva de otras personas.
7. Los métodos del enfoque cuantitativo son humanistas mediante el cual se estudia las personas necesariamente.
8. Los investigadores dan validez a su investigación. Los métodos utilizados permiten estar próximos al mundo empírico.
9. Para el investigador todos los escenarios y todas las personas son dignos de estudio.
10. La investigación cualitativa es un arte ya que no son estandarizados ni tan refinados.



En cuanto al pensamiento espacial (Morín, 1994) Plantea la complejidad de los sistemas, en el cual expone un fuerte discurso filosófico entre la racionalidad y la razón; aclarando que el primero se refiere no solo a las formas de pensamiento complejo sino que ven inmersos en él lo flexible, lo recursivo, lo multidimensional, lo probabilístico entre otras. En cuanto a la razón, Morín plantea que éste se sostiene en los procesos lineales, precisos, deterministas y dialógicos, convirtiéndose de hecho en sistemas reduccionistas; interesándose así por las relaciones entre lo real y lo imaginario en la cultura de masas difundida por los medios de comunicación.

Cuando se analizan los procesos discursivos de Morín, el intento por explicar el fenómeno del rumor, estudiando la propagación de una información vaga, imprecisa y consolidada, basada en el antisemitismo, en personas más o menos crédulas, se da un acercamiento a un sinnúmero de interrogantes acerca de cómo producir efectos reales en el sujeto educables, y es, que la imagen se presenta en ciertas situaciones no como un contexto generacional sino como momentos o situaciones que el sujeto educable adapta para dar respuesta a múltiples circunstancias de su vida, por ejemplo, una silla tiene la función de objeto de descanso, pero en ocasiones precisas puede perder su función cuando el sujeto educable se le ofrece una y éste desea seguir en pie.

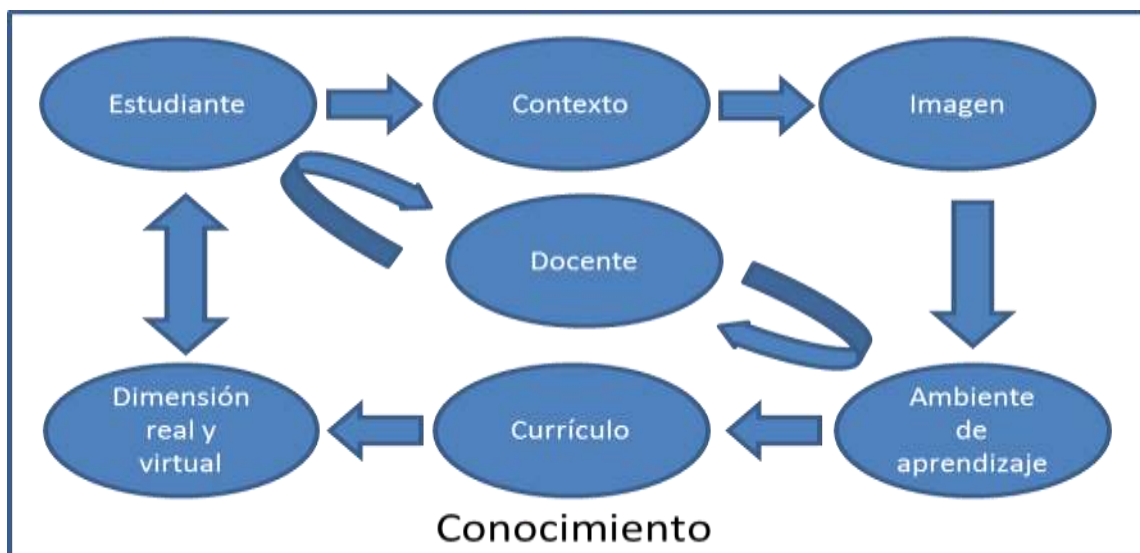


En general, lo que se pretende con esta investigación no es dar respuesta única a las formas de comunicación de la imagen sino más bien posibilitar un acercamiento entre el sujeto y el objeto, es decir, que los vehículos sígnicos que tienen la intención de significar adquieran la calidad de su naturaleza y que los signos existentes de grupo, entre ellos los saludos de diversas poblaciones, se contextualicen y se hagan asequibles a la sociedad común, propendiendo por el buen entendimiento de la comunicación como de las relaciones interpersonales en nuestras comunidades educativas.

La episteme de las nuevas tendencias educativas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) están enfocadas a mejorar los ambientes de aprendizaje y la forma de aprendizaje y comunicación de los estudiantes en la sociedad, esto conlleva a que el docente adquiera posturas distintas e innovadoras frente a su práctica pedagógica y su quehacer educativo.

Teniendo en cuenta lo anterior es imperativo que los profesores deban estar capacitados en la apropiación de las TIC como herramienta o medio para el desarrollo de clases didácticas basadas en la imagen como propuesta de aprendizaje significativo,

De esta manera se genera en los centros educativos una interdisciplinariedad entre las áreas básicas del conocimiento y la informática, donde entran a ser parte de este proceso: el estudiante como receptor del conocimiento y eje principal del proceso educativo, seguido por el contexto que abarca el ambiente familiar y social que le rodea; es en este nodo del trayecto educativo donde la imagen se presenta como instrumento y posibilidad para llegar a la transmisión y obtención del conocimiento desde cualquier área del saber, que esta direccionado en el currículo emanado por el Ministerio de educación nacional (MEN) para que se pueda tener los saberes necesarios y poder movilizarse en las dimensiones de realidad y virtualidad que operan en la actualidad llegando a ser competitivo.







### 8.3 POBLACIÓN Y MUESTRA:

Nombre del Plantel Educativo: Institución Educativa Santa Rita

Naturaleza: Oficial

Carácter: Público

Dirección: vereda Santa Rita

Número de Docentes: 14

Número de Estudiantes: 202

Misión Institucional	La Institución Educativa Santa Rita, forma de manera integral niños y jóvenes, a través de una educación inclusiva, axiológica y democrática, con habilidades agropecuarias que le permitan desarrollar competencias básicas, ciudadanas y laborales
Visión Institucional	La Institución Educativa Santa Rita se proyecta para el 2017 como una institución que ofrezca la media vocacional, teniendo como énfasis las técnicas agropecuarias, con miras a formar personas con sentido crítico y reflexivo, en pro de una sociedad democrática, competitiva con una sana convivencia y sentido de pertenencia con la región
Modelo Pedagógico	<b>MODELO PEDAGOGICO ESCUELA ACTIVA</b>  Este modelo es dinámico, flexible y se tiene en cuenta la particularidad de cada estudiante según su ritmo de aprendizaje, además es un proceso es activo centrado en las necesidades del estudiante y en el desarrollo de habilidades para aplicar los conocimientos en situaciones concretas de su vida diaria; donde él es quien aprende e investiga como agente activo del proceso del conocimiento, adquisición de aptitudes para el trabajo cooperativo y el comportamiento cívico, democrático y solidario, desarrollo de conocimientos y habilidades básicas en distintas áreas curriculares, es significativo rescatar dentro de esta propuesta los postulados que se enmarcan en este modelo pedagógico, en el cual el ser humano está integrado por tres sistemas: el cognitivo, el afectivo y el expresivo. La escuela no solamente debe hacer énfasis en el aprendizaje sino también en el desarrollo humano, cumpliendo con objetivos y contenidos que garanticen el desarrollo de mayores niveles de inteligencia intra e interpersonal. En la pedagogía activa el niño deja de ser un ser pasivo para convertirse en un sujeto activo, pensante, inteligente, que



es capaz de generar su propio conocimiento. De esta forma, la escuela se torna en un espacio más agradable para el niño porque opina, pregunta y participa. Este modelo se basa en la necesidad de enseñar de manera diferente aprovechando la curiosidad del niño, En este sentido el docente es el mediador y facilitador del proceso de enseñanza y aprendizaje. El maestro debe ser un auxiliar del libre y espontáneo desarrollo del niño. La autodisciplina es un elemento que se incorpora en esta nueva relación, el maestro cede el poder a sus alumnos para colocarlos en posición funcional de autogobierno que los lleve a comprender la necesidad de elaborar y observar reglas. Se considera el interés como punto de partida para la educación, la función del educador será descubrir las necesidades o el interés de los estudiantes.

La metodología escuela nueva está basada en módulos en los cuales los estudiantes de forma dinámica, participativa y respetando las individualidades de cada uno, desarrolla las actividades propuestas en cada guía, siguiendo los pasos en cada momento en forma teórica y práctica desde sus saberes previos para adquirir nuevos conocimientos. Se introducen una serie de actividades libres para desarrollar la imaginación, el espíritu de iniciativa, y la creatividad. No se trata sólo de que el niño asimile lo conocido sino que se inicie en el proceso de conocer a través de la búsqueda, respetando su individualidad. Se trata de hacer penetrar la escuela plenamente en la vida; la naturaleza, la vida del mundo, los hombres, los acontecimientos serán los nuevos contenidos. En todo caso los libros serán sólo un suplemento de las demás formas de aprender. La educación es un proceso para desarrollar cualidades creadoras en el niño.

#### CARACTERISTICAS

##### Promoción Flexible

El conocimiento y el desarrollo se auto estructuran e ínter estructuran

Aprendizaje activo, reflexivo, centrado en el estudiante

Relación Escuela – Comunidad

La experiencia natural y la enseñanza humanística

El afecto.

El diseño del Medio Ambiente.

La actividad.

La lúdica.

La Individualidad.

La actividad grupal.

El antiautoritarismo y el cogobierno.



	<p>"El niño debe trabajar en equipo y sentirse parte de éste, además debe exigir respeto en las interacciones generadas por el trabajo y fomentar la interrelación con otros miembros de la comunidad educativa" María Montessori (1870-1952)</p> <p>La acción pedagógica es inseparable de la acción cívica y social" Celestin Freinet (1896-1966)"</p> <p><b>PROPUESTAS PEDAGOGICAS</b></p> <p>Recursos y medios del establecimiento educativo y recursos y medios del ministerio</p> <p><b>ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA</b></p> <p>Aprendizaje por descubrimiento, debate, demostraciones, diálogo, experimentación, exposición visual, método inductivo, deductivo, trabajo con las Tic, trabajo grupal, individual, apoyo con materiales de aprendizaje a las actividades de las diferentes áreas, talleres.</p> <p><b>ESTRATEGIAS DE EVALUACION</b></p> <p>Conversatorios, cuestionarios de falso o verdadero, cuestionarios de opción múltiple, debate, ejercicios, ejercicios de metacognición (reflexión), evaluación oral, mapa conceptual, pregunta abierta, prueba de lápiz y papel, pruebas de ejecución, pruebas escritas y pruebas verbales.</p>
Descripción de los espacios locativos del Plantel Educativo	<p>Hay 20 Aulas para primaria y para secundaria elaboradas en concreto, están en buenas condiciones, además está la oficina de los profesores, los baños, el restaurante escolar, la biblioteca con muy buenos libros.</p> <p>8 Espacios deportivos, una sala de cómputo con pocos equipos pero en buen estado.</p> <p>hay material de laboratorio pero no hay un salón</p>
Recursos del plantel Educativo.	<p>módulos de escuela nueva, proyectos, libros de matemáticas y español de competencias comunicativas del programa todos aprender, colección semillas, libros del programa mentor para ética y valores experiencias para vivir y convivir, libros de la biblioteca, sala de sistemas económicos (gratuidad)</p>
Condiciones Sociales del ámbito Escolar	<p>Las condiciones sociales son muy bajas</p>
Condiciones Económicas del ámbito Escolar	<p>Son de un sector económico bajo, tirando a pobre</p>
Condiciones Políticas del ámbito Escolar	<p>La mayoría apoya el partido de la U y se sienten identificados con los representantes de este partido aunque por decirlo de alguna manera no son afiebrados por la</p>



	política
Condiciones Culturales del ámbito Escolar	En todas las zonas es similar  Gusto especial por la música carrilera y vallenata, participan de festivales
Condiciones Religiosas del ámbito Escolar	Celebran fiestas religiosas, en su mayoría son católicos

Nombre del Plantel Educativo: Institución Educativa Renán Barco

Naturaleza: Oficial

Carácter: Publico

Dirección: Barrio Las Ferias

Teléfono \_\_\_\_\_ Número de Docentes: 20

Número de Estudiantes: 407

Filosofía de la institución	La Institución Educativa Renán Barco irradia sus acciones hacia un sector vulnerable de la sociedad Doradense, como es el barrio Las Ferias y aledaños; por ello se propende cimentar bases que faciliten el conocimiento y la formación integral a través del trabajo consciente y mancomunado en beneficio de una convivencia armónica que genere expectativas para el crecimiento personal y comunitario. Apoyados en principios, valores y habilidades para la vida, tales como: La Transparencia, la equidad, la justicia, la investigación, la crítica, la paz y la proyección social se tendrán las herramientas para contribuir al desarrollo de las capacidades innatas y a la formación ética y moral de la comunidad educativa.
Modelo Pedagógico y metodología	<p><b>MODELO PEDAGOGICO Y METODOLOGÍA</b></p> <p>La enseñanza entendida como una práctica – teórica requiere de unos modelos metodológicos diferentes a los de la transmisión tradicional, aunque deben ser analizados a la luz de la realidad actual, ya que los métodos no se pueden considerar fijos e inmutables, sino plurales y dinámicos, para que sean más fecundos y aplicables en la práctica didáctica. Desde cualquier punto de vista debe rechazarse el concepto de método entendido como algo definido e inmóvil, ya que el entorno educativo es siempre abierto y cambiante. No hay fórmula mágica, ortodoxia didáctica rígida ni catecismo pedagógico, y por ello no puede haber un método ideal aplicable a todas las situaciones, ya que en cada una de ellas se da la posibilidad de estructurar de un modo u otro la intervención educativa.</p> <p>Este razonamiento lleva a la conclusión de que en la práctica pedagógica los modelos didáctico – metodológicos no se aplican “en estado puro”, ya que son modelos ideales y teóricos basados en</p>



corrientes filosóficas, epistemológicas y psicopedagógicas, útiles como referencia en, la práctica docente. La experiencia lleva al profesor a adecuar la metodología a su propio contexto (alumnado, clima del aula, procedencia, conocimientos previos, antecedentes), por lo que necesita extraer, ampliar, modificar e innovar las tareas en el momento de su realización. La metodología didáctica se transforma en las aulas en un conjunto de tareas que engloban diversas actividades. Una característica que siempre debe poseer la tarea educativa es la flexibilidad, la capacidad de adaptación a cada circunstancia específica. Una tarea nunca debe ser inmutable, fija, sino que cada educador la desarrolla de distinta manera según el entorno en el que ejerce su proceso de clase.

Teniendo en cuenta que el método se define casi siempre como el camino que conduce a un fin preestablecido. Este camino consta de un conjunto de reglas ordenadas que permiten alcanzar en fin deseado, en el caso de lengua castellana, la metodología estará marcada a la interacción entre el alumno, el SABER y el profesor. Este último jugará el papel de dinamizador, el alumno será el sujeto que construye, crea, opina, debate, etc., y el saber estará dado por la forma como el alumno se apropia del mundo.

Para apropiarse del mundo el educando debe:

- Desarrollar su pensamiento.
- Expresarse con autonomía.
- Saber relacionarse con los demás.
- Comunicarse efectivamente.

La metodología del trabajo del área también se fundamentará en la puesta en práctica de los estándares básicos del lenguaje organizados en los siguientes aspectos:

- Producción de textos (orales y escritos).
- Comprensión e Interpretación.
- Literatura como abordaje de la perspectiva estética del lenguaje.
- Otros sistemas simbólicos (lenguajes no verbales)
- Procesos, funciones y ética de la comunicación.

Cada estándar se va logrando mediante la puesta en práctica como son:

- Hablar y escribir.
- Comprender e interpretar.
- Explorar la literatura.
- Leer símbolos.
- Entender cómo y para qué comunicarse.

En la puesta en práctica de los estándares y de los procesos básicos, el aula de clase se convierte en un espacio abierto donde el alumno podrá disfrutar del aprendizaje de la Lengua Castellana en forma lúdica



	<p>y estética en un ambiente de cooperación, camaradería, responsabilidad, respeto y participación.</p> <p><b>ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA</b> Aprendizaje por descubrimiento, debate, demostraciones, diálogo, experimentación, exposición visual, método inductivo, deductivo, trabajo con las Tic, trabajo grupal, individual, apoyo con materiales de aprendizaje a las actividades de las diferentes áreas, talleres.</p> <p><b>ESTRATEGIAS DE EVALUACION</b> Conversatorios, cuestionarios de falso o verdadero, cuestionarios de opción múltiple, debate, ejercicios, ejercicios de metacognición (reflexión), evaluación oral, mapa conceptual, pregunta abierta, prueba de lápiz y papel, pruebas de ejecución, pruebas escritas y pruebas verbales.</p>
Descripción de los espacios locativos del Plantel Educativo	<p>Hay 32 Aulas para primaria y secundaria elaboradas en concreto, están en regulares condiciones, además está la sala de los profesores, los baños, el restaurante escolar, la biblioteca.</p> <p>2 Espacios deportivos, 4 salas de cómputo con equipos en buen estado.</p> <p>Hay material de laboratorio en una sala.</p>
Recursos del plantel Educativo.	<p>Módulos de lectores competentes, proyectos, libros de matemáticas y español de competencias comunicativas del programa todos aprender, colección semillas, libros del programa mentor para ética y valores experiencias para vivir y convivir, libros de la biblioteca, sala de sistemas acondicionada como debe ser.</p>
Condiciones Sociales del ámbito Escolar	<p>Las condiciones sociales son de bajos recursos, comunidades y poblaciones flotantes poco constantes en los procesos escolares por sus condiciones laborales, trabajos informales, familias disfuncionales.</p>
Condiciones Económicas del ámbito Escolar	<p>Son de un sector económico bajo, de un barrio marginal de La Dorada Caldas.</p>
Condiciones Culturales del ámbito Escolar	<p>Existe presencia de la multiculturalidad ya que es un barrio al que llegan personas de todo el departamento y de los alrededores o vecinos, por ende se va perdiendo como tal una cultura y quedamos con muchas.</p> <p>Existe ambiente de clima caliente por sus altas temperaturas por eso se caracterizan por el baile, los festivales y el pachanguero.</p>

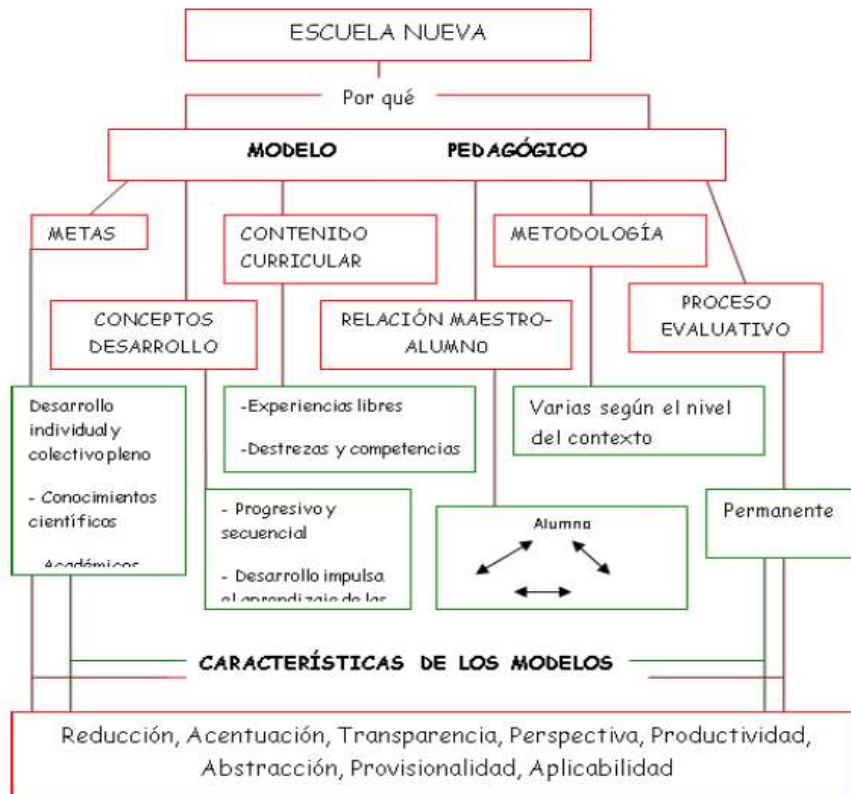


Este proyecto de investigación se llevara a cabo en la Institución Educativa Santa Rita, donde se aplica la metodología Escuela Nueva y se cuenta con una población bastante flotante y poco motivada hacia el aprendizaje, y de las mismas características la institución educativa Renán Barco del municipio de La Dorada Caldas siendo esta última un establecimiento educativo del sector urbano de un barrio marginal y de bajos recursos económicos y culturales de la ciudad y ambas del sector oficial.

La metodología de escuela nueva es una innovación educativa que se inspiró en el movimiento pedagógico cultural más importante de comienzos del siglo XX, rompió con la educación tradicional, pasiva y autoritaria; revoluciona los métodos de aprendizaje y da mucha más participación al estudiante estableciendo una línea de autoridad horizontal frente al docente.

**Sus características son:**

- Metodología de inter-aprendizaje.
- Estudio a través de módulos de inter-aprendizaje.
- Fomento del trabajo en equipo.
- Respeta el ritmo de aprendizaje de los niños.
- Fortalece la participación comunitaria.
- Promueve la formación de líderes y el liderazgo.
- Fortalece los valores y la convivencia.
- Cambia el rol del maestro.



De acuerdo con **Montessori** (1913) el Modelo Escuela Nueva es un Método Educativo tradicionalista que consiste prácticamente en la libertad del pensamiento y el aprendizaje basados en la experiencia sin dejar de lado los conocimientos teóricos intelectuales, con el cual pretende que el hombre se vaya autoformando desde el punto de vista de la pedagogía contemporánea y de la psicología del aprendizaje. Se puede afirmar que la teoría educacional y los materiales didácticos desarrollados por María Montessori rompen las directrices tradicionalistas, modificando las prácticas educativas al combinar la libertad con la organización del trabajo, logrando quebrantarla estructura del aula tradicional, dando al niño la libertad de movimiento, de experimentación y





de expresión, creando un camino que respondió a la realidad de la autoconstrucción del hombre.

Sin embargo, los estudios realizados por **Celestin Freinet**, (1896-1966) maestro de escuela rural, en los cuales desarrolla las teorías basadas en el poder del grupo escolar, de sus capacidades creativas, de las alternativas de comunicación que pueden darse entre distintas escuelas, es decir, se reivindica el papel de la institución educativa en los tipos de aprendizaje del estudiante y en la misma línea. **Ausbel** (la década de los 70) considera el aprendizaje significativo, como aquel que le es útil al alumno para resolver un problema. Es la integración y la organización de información en la estructura cognoscitiva del alumno. Además dice que los aprendizajes previos, son los que deben estar antes del aprendizaje significativo y estos van enganchados, o conectados con la experiencia.

Por tal razón y basada en los anteriores postulados, se propone un proyecto de investigación que señale la importancia y la necesidad de darle un nuevo diseño al Modelo Escuela Nueva a partir de la integración y el uso de las TIC en el desarrollo del módulo de aprendizaje del área de español, teniendo en cuenta que según Ausbel la motivación en el estudiante no se activa de manera automática ni es privilegio de algunos estudiantes con mayores capacidades intelectuales, es solo el inicio de un episodio llamativo y generador de curiosidad que permite al docente direccionar los procesos de aprendizaje deliberadamente mediando ciertas acciones, antes, durante y al final de la



clase para que persista en el estudiante o se incremente una disposición favorable para el aprendizaje y el estudio de los módulos.

En la misma dirección los resultados del estudio realizado por **Heinrich Pestalozzi**

( siglo XIX) quien le da gran importancia a la ilustración considerando que se vive en un mundo mediático, donde la imagen se convierte en el alfabeto del tiempo, y que, sin importar hacia donde se mire o en donde se este, los mensajes visuales rodean, ya sea en la escuela, la calle, la casa, los libros, la televisión, el cine y las tecnologías de comunicación; sin embargo aunque esto sea así, la imagen no siempre adquiere el valor que le corresponde, y resulta necesario preguntarse incorporarla al proceso de enseñanza mediada por la tecnología y las animaciones como elemento esencial en el proceso de enseñanza.

#### **8.4 DESCRIPCIÓN DEL MÉTODO DE LA INVESTIGACIÓN:**

LA CIENCIA, LA TECNOLOGIA Y LA INNOVACION COMO METODOLOGIA  
PARA IMPLEMENTAR EN NUESTRAS AULAS DE CLASE

Iniciar este texto con un significado real de la palabra tecnología sería lo regular dentro de la conceptualización del término para aclarar dudas al respecto, por eso tenemos que la tecnología es el conjunto de conocimientos científicos y empíricos, habilidades, experiencias y organización requeridos para producir, distribuir, comercializar y utilizar bienes y servicios. Si lo analizamos bien,



incluye tanto conocimientos teóricos como prácticos, medios físicos, métodos y procedimientos productivos, gerenciales y organizativos, así como la identificación y asimilación de ventajas y desventajas de su utilización en todo contexto, la capacidad y destrezas de los recursos humanos, todo ello enmarcado en un ambiente de avance, crecimiento y desarrollo y de búsqueda de aplicaciones a conocimientos existentes.

Los conocimientos tecnológicos se pueden agrupar de la siguiente manera:

- En objetos (hardware): materiales, maquinarias, equipos.
- En registros (software): procedimientos, manuales, bancos de datos.
- En el hombre (humanware): conocimientos, habilidades.
- En instituciones (orgware): estructuras y formas organizativas, interacciones, experiencia empresarial.

Según lo anterior y para adentrarnos en nuestro tema que es la apropiación de las políticas adoptadas para la ciencia y la tecnología, se puede decir que una misma tecnología puede y debe incorporarse en diferentes objetos. Cuando esto no ocurre, por lo general, la tecnología se encuentra incompleta. Por ejemplo, si se entrega una maquinaria sin sus manuales de operación, su manejo se dificultará o se hará imposible. Por otra parte, para la operación exitosa de una tecnología, digamos la explotación de un proceso productivo, es imprescindible la incorporación de los conocimientos y habilidades a la fuerza laboral y técnica, así como de los elementos organizativos necesarios para su más eficiente explotación. Por eso es sano mencionar las diversas tecnologías



para ver su amplia apertura en el mercado de la ciencia en todos los campos del saber: Tecnología de producto, Tecnología de proceso, Tecnología de distribución, Tecnología de consumo, Tecnología de gerencia y Tecnología social.

Ya aplicando este conocimiento a los procesos de un país para incluir el campo tecnológico y de ciencia en el mercado y las políticas que favorecen o debilitan esta necesidad imperante en todo mercado encontramos que hay muchas oportunidades de desarrollo y vinculación con la ciencia la tecnología y la innovación pero poco acompañamiento desde que se dan las primeras bases del objeto en estudio, realmente se llega a patrocinar dentro de los programas de la nación los proyectos cuando ya se ha pasado por varias etapas que requieren de estudios, inversión y pocos estímulos es los que se dan en los municipios para desarrollar estos trabajos de campo.

El caso es claro cuando a los docentes les han negado el tiempo y los incentivos a participar en estas convocatorias de los diversos programas de Colciencias, ya no se pueden vincular los estudiantes por el poco apoyo político para e desplazamiento a laboratorios, museos, exposiciones o muestras científicas, por eso y muchas otras razones os estímulos son pocos para quienes se sienten atraídos por las fuerzas de la investigación, la ciencia, la tecnología y la innovación.

Por otro lado, el dominio de la tecnología, la ciencia y la innovación por parte de las empresas educativas y no educativas, se fundamenta en el principio de



preservar su capacidad competitiva, siempre que utilice perfectamente los conocimientos que posee, considere la posibilidad de adaptarse a las nuevas situaciones que surjan en su entorno, realice un control efectivo sobre sus tecnologías claves, desarrolle tecnologías emergentes que requieran cortos períodos de implementación y logre la disminución selectiva del apoyo a sus tecnologías básicas. Es así como se marca la pauta de liderazgo en este sentido, si no se van a perseverar y a competir no se logran resultados de avance y de innovación en cualquier rama del saber científicos, además la muestra de los resultados son claves para la aplicación y recolección de los datos finales a la hora de entregar y evaluar un proyecto científico. Para ello necesariamente debe haber observadores y evaluadores constantes que verifiquen la asimilación de las prácticas.

En cuanto a la gestión de estos términos generales, es importante hablar de los conceptos de administración y gerencia orientada más al sector público y la gerencia al privado. En muchos aspectos se consideran sinónimos administración y gerencia. Lo esencial de estos conceptos está en que ambos se refieren al proceso de "planear, organizar, dirigir, evaluar y controlar, por eso lo necesario conocer la empresa que se dirija y tener claro las metas que ese pretenden alcanzar.

Es por eso que la gestión en ciencia, tecnología e innovación surge y se desarrolla en el seno de las empresas y su objetivo fundamental es el logro de una mejor vinculación investigación-industria-sociedad, que se entiende como una relación de mercado. Esto implica comprender que este se rige



fundamentalmente por leyes de oferta y demanda. La gestión tecnológica busca integrar el proceso de cambio e innovación con los aspectos estratégicos y operativos del control y la toma de decisiones de la empresa. Así, se concibe la tecnología como un arma competitiva y como tal, debe constituir un punto esencial del planteamiento estratégico a largo plazo de cualquier campo de acción.

Ya para finalizar entendamos que en los niños y jóvenes que estamos educando en la actualidad están los futuros administradores, científicos, e innovadores del mañana y con ellos los gestores, por eso la importancia de que hoy se entienda la razón de crear verdaderos estímulos para quienes hagan ciencia y tecnología en las aulas de clase para que estos jóvenes tengan bases y razones que le aporten y les invite a desarrollar proyectos que en un futuro sean los que se gestionen como pioneros en los programas de las políticas nacionales, tal vez en Colciencias , pero que realmente existan los apoyos desde el que motiva (maestro de aula) hasta de las familias, la comunidad en la que se hacen las prácticas y los muestreos y en las personas gestoras de los proyectos. Porque la ciencia, la tecnología y la innovación son las herramientas que construyen desarrollo de un país.



### 8.4.1 TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y ORGANIZACIÓN DE LA

**INFORMACIÓN E INSTRUMENTOS:** Entre los diversos instrumentos que se utilizan para recolectar información y determinar problemáticas, en nuestro caso se escogió la encuesta y la entrevista, la primera tiene sus valor a la hora de concretar que se hace y que se pretende que se hiciera frente a determinadas circunstancia de los aconteceres académicos y escolares y la entrevista es el mejor medio para determinar en que vamos y en dónde nos debemos ubicar par a obtener los resultado esperados. Cada uno de estos instrumentos arrojaron unos bajos promedios y gustos por la lectura y la escritura, en cambio se proponen los MEC como herramienta para motivar su buen trabajo.

#### ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES DEL GRADO NOVENO DE LAS INSTITUCIONES SANTA RITA (Pensilvania) Y RENAN BARCO (La Dorada)

1. ¿Cuánto tiempo dedicas (+/-) semanalmente a la Lectura en clase?  
\_\_\_\_\_ Horas \_\_\_\_\_ Minutos

2. ¿Crees que es positivo el trabajo de Lectura que realizas en clase?  
\_\_\_\_\_ SI \_\_\_\_\_ NO

Explica por que

---

---

---

3. ¿En qué crees que podría mejorar tu Didáctica de la Lectura?

---

---

---

4. ¿En qué aspectos de la Lectura encuentras más dificultades prácticas?

Comprensión\_\_\_\_\_ Despertar gusto por la lectura\_\_\_\_\_ Técnica lectora\_\_\_\_\_

5. ¿Qué tipo de materiales utilizas en la lectura de clase?



Libros de texto \_\_\_\_ Biblioteca de Aula \_\_\_\_ Guías de interaprendizaje \_\_\_\_ Literatura Infantil y Juvenil: \_\_\_\_ Libros documentales: \_\_\_\_ Otros \_\_\_\_ (especificar) \_\_\_\_

**6.** ¿Qué es para ti una guía virtual?

---

---

---

**7.** ¿En qué podrían mejorar las guías de interaprendizaje escolar que son utilizadas en las áreas fundamentales y especialmente en el área de español y literatura?

---

---

---

---

**8.** ¿Podría la tecnología aportar sustancialmente en la transformación del material educativo que tiene la institución para la enseñanza del área de español y literatura?

---

---

---

**9.** ¿Crees que sería interesante realizar un curso de formación en el área de español incrementando una guía interactiva como elemento didáctico en el aprendizaje y en la motivación a la lectura?

---

---

---

---

**10.** ¿Cómo te imaginarias dicho material interactivo de Formación?

---

---

---

---

*Muchas Gracias...*





- 5.** ¿Qué factores crees que influyen en la desmotivación de los estudiantes hacia la lectura y el deseo de aprender?

---

---

---

---

- 6.** ¿Qué diferencias encuentras entre un texto de estudio y un computador?

---

---

---

---

- 7.** ¿Cómo crees que influyen las imágenes, videos y animaciones en el aprendizaje significativo?

---

---

---

---

- 8.** ¿Por qué crees que los estudiantes se motivan más por el aprendizaje, cuando este llega a sus manos a través de juegos e imágenes que cuando lo encuentran en los libros?

---

---

---

---

---

- 9.** ¿Qué cambios crees que se pueden dar en el aprendizaje de los estudiantes con la inmersión de la tecnología en el aula de clases?

---

---

---

---

---

- 10.** Define la sigla MEC

---

---

---

---

- 11.** Define la sigla TIC

---

---

---

---



**ENTREVISTA APLICADA A LOS DOCENTES DEL GRADO NOVENO DE LAS INSTITUCIONES SANTA RITA (Pensilvania) Y RENAN BARCO (La Dorada)**

1. ¿Crees que el trabajo con MECs desde las diferentes áreas del conocimiento puede llegar a cambiar significativamente la manera en que los estudiantes ven el trabajo de Lectura que realizas en clase?

\_\_\_\_\_ SI \_\_\_\_\_ NO

Explica por que

---

---

---

2. Desde su experiencia con la aplicación del MEC en el área de lenguaje y su diseño con el Modelo Escuela Nueva, ¿Qué aspectos pedagógicos considera usted fueron positivos para los estudiantes del grado noveno, en cuanto al incremento de su motivación por la lectura y el aprendizaje?

---

---

---

---

3. Después de la aplicación del MEC en el área de lenguaje del grado noveno, ¿Qué ventajas y que desventajas encuentra al relacionar de manera directa la tecnología con los procesos de lectoescritura?

---

---

---

---

7. ¿En qué aspectos crees que podrían mejorar los desempeños de los estudiantes con la aplicación de las guías de interaprendizaje escolar que son utilizadas en las diferentes áreas fundamentales en el modelo Escuela Nueva, transformándolas en Materiales Educativos Computarizados MECs y dinamizándolas con actividades llamativas y agradables para ellos?

---

---

---

---

---



8. ¿Cree usted que podría la tecnología influir sustancialmente en la transformación del material educativo con que cuenta la institución para la enseñanza del área de español y literatura, fortaleciendo los índices de motivación y aprendizaje en los estudiantes?

---

---

---

---

9. ¿En tres frases cortas defina como le pareció la experiencia práctica del MEC desde el área de Lengua Castellana?

---

---

---

---

---

---

---

---

*Muchas gracias...*



#### 8.4.2 DESCRIPCIÓN DEL TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN:

Cada una de las partes en las instituciones de estudio se dio a la tarea de realizar y aplicar unas actividades diagnósticas y evaluativas que condujeron a la obtención de los resultados que nos llevaron a deducir que la desmotivación y apatía por los procesos escolares y aún más dentro de los salones de clase tanto en la escuela nueva como en la escuela tradicional son muy marcados teniendo en cuenta que cada ente del proceso educativo hace parte activa de los conocimientos que allí se imparten y se debe entender como un hecho que el estudiante va a recibir la información que su docente le lleva luego de haberla preparado en la casa.

Con la obtención de estos resultados nos dimos cuenta que el estudiante hace alarde de la importancia de los procesos lectores y escritores pero si se les hace a través de las tecnologías de la informática y la comunicación por medio de programas interactivos que conduzcan de manera multimedia y gráfica los conocimientos como lo hacen las guías de la metodología escuela nueva pero con la innovación de los MECs como herramienta conductora del conocimiento. Los estudiantes requieren una nueva forma de interpretar el conocimiento y de leer el mundo mediato que le circunda y que mejor estrategia que la de incursionar en módulos y guías interactivas y participativas que dinamicen el conocimiento y por consiguiente el recinto del saber como lo es el aula de clase.



**ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DEL PROYECTO MATERIALES  
EDUCATIVOS COMPUTARIZADOS, INNOVADORES DE LA ESCUELA  
NUEVA Y LA TRADICIONAL EN EL ÁREA DE ESPAÑOL**

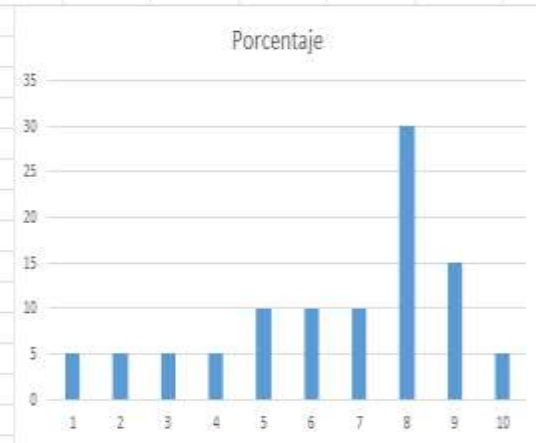
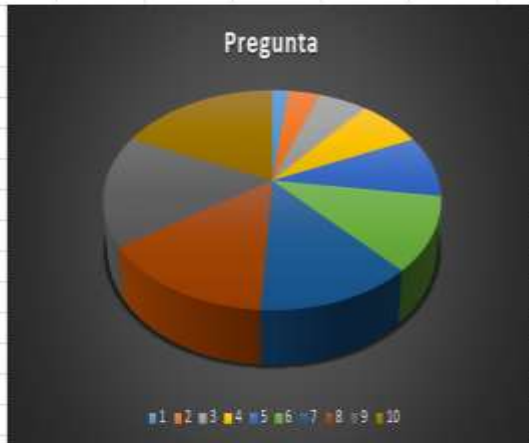
Siguiendo los parámetros de análisis de los resultados de las encuestas y entrevistas que se aplicaron a las comunidades educativas de la institución educativa Renán Barco en La Dorada caldas y en la también institución educativa Santa Rita del municipio de Pensilvania Caldas, uno perteneciente al sector o área urbana y el otro en su orden perteneciente al área rural.

Los resultados se pueden cuantificar según la gráfica de la siguiente manera:

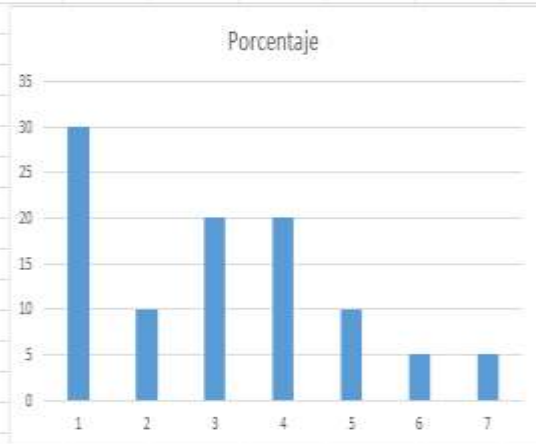
La pregunta que mayor aceptación y respuesta coherente tuvo fue la octava ya que los jóvenes del grado noveno expresan su deseo de cambiar las formas tradicionales y obsoletas de educar a partir de teorías y talleres conceptuales y recomiendan a través de la encuesta su deseo de ver la imagen y la tecnología como esa balsa que las profundidades del mar que en nuestro caso sería el educando y el pescador que es el educador. Por otro lado los juegos y video juegos bien orientados a partir de sus cualidades es una buena herramienta para la educación actual.

Otro ítems de la encuesta que es la pregunta que habla sobre la tecnología dentro del aula de clase, a muchos de estos estudiantes les gustaría que se recurriera con mayor constancia es el uso de los recursos. El usarlos en clase da la seguridad de estar aprendiendo para la vida y la inclusión en el ámbito laboral.

Pregunta	Porcentaje
1	5
2	5
3	5
4	5
5	10
6	10
7	10
8	30
9	15
10	5



Pregunta	Porcentaje
1	30
2	10
3	20
4	20
5	10
6	5
7	5



Siendo las preguntas con mayor oportunidad de opinión las que nos indican la gran necesidad de incursionar las TICs y en este caso los materiales educativos computarizados al aula de clases y en especial al área de español y literatura donde la dificultad lectora abre grandes baches en el aprendizaje de los estudiantes.

De acuerdo al resultado arrojado en las encuestas se define la pregunta 8 como el mejor indicador de la motivación y el impacto que un material educativo computarizado podría causar en los estudiantes de los grados



novenos en las Instituciones Educativas Renán Barco de la Dorada y Santa Rita de Pensilvania, en los cuales se siente la necesidad desde el área de Español de motivar a los estudiantes hacia la lectura y la interpretación teniendo en cuenta el contexto Escuela Nueva y Escuela Tradicional con guías de autoaprendizaje que podrían ser virtuales con cierto grado de interactividad y netamente trabajables desde el computador, siendo además facilitadoras del proceso de autoconocimiento de las temáticas que de una forma muy práctica se integrarían con la tecnología para trabajar el español.

Teniendo en cuenta que desde el área de español se pueden facilitar los procesos cognitivos que afectan al estudiante en los grados novenos de dichas instituciones, se implementara este material como un elemento comunicativo de gran validez en un proceso de aprendizaje que en poco tiempo dará resultados positivos y servirá también como insumo para documentar a los estudiantes sobre el uso y la implementación de la tecnología en el sistema educativo ya que teniendo en cuenta la poca participación en los ítems 6 y 7 de la entrevista se presume que no cuentan con las herramientas conceptuales suficientes en el área de tecnología.

Por otro lado en las preguntas 3 y 4 se le hace un tratamiento especial a la imagen y las animaciones como medio y recurso innegable de aprendizaje hoy en día, por eso las respuestas iban direccionadas al fortalecimiento de este recurso como estrategia innovadora tanto en la escuela tradicional como en la escuela nueva, no se puede descartar el gran aporte de las imágenes y las animaciones en los que respecta a las TIC's ya que son las que atraen al



receptor que en este caso es el estudiante y lo invita a quedarse o a descubrir el conocimiento a partir de ellas. El resultado arroja que más de la mitad del personal le da mayor importancia y más sentido educativo a lo impartido a través de las imágenes y las animaciones, aluden que aprenden más del conocimiento y que lo aprovechan más para su entorno mediato, es decir se acerca más al llamado aprendizaje significativo.

Si bien es cierto y nadie desconoce que los jóvenes de hoy son activo es por naturaleza y ya les queda muy difícil concentrarse en una charla o práctica de aula regular tradicional, por ello se inclinan más por suplir sus necesidades con la tecnología y los más media que invaden el mundo contemporáneo.

Tanto la entrevista como la encuesta arrojan resultados muy positivos para la puesta en escena y en práctica el proyecto sobre materiales educativos computarizados, innovadores de la escuela nueva y la tradicional en el área de español.

Se llega a una poca conciencia de que la lectura y la escritura son procesos muy importantes en cualquier adquisición del conocimiento y en cualquiera de las disciplina pero no se le da la real importancia ya que los entrevistados creen que no hay procesos de lectura si no tienen los recursos o medios para lograr la lectura por placer, pero este aspecto lo mejorarán con la aprehensión del conocimiento a través de los MEC's.





## COMPONENTE ÉTICO

Desde el estudio de la imagen y los medios computarizados o multimedia, cualquier posibilidad transformadora, se pensaría como una herramienta-instrumento para enriquecer un proceso de clase, pero desde nuestra mirada, la imagen a través del Mec se convierte en el medio por el cual los sujetos de formación van a re-encantarse de nuevo de las aulas, es decir, entendemos el proceso de complejizar la imagen dentro de nuestra práctica como un modelo a seguir para erradicar la falta de motivación, de apatía y malos hábitos en la convencionalidad de la escuela tanto nueva como tradicional. Es tomar la clase como la imagen del mundo que realmente el discente sueña ver, una clase cargada de toda la información que a diario nos aportan los medios y ponerlas a favor del currículo sin miramientos de los contenidos solo pensando en poner en escena al discente un mundo de posibilidades que las Tecnologías de la información y la comunicación ofrecen en la actualidad.

El mundo sobre el que hoy giran los sujetos es, sin lugar a dudas un emisor de muchos códigos y un receptor de información sin igual, por eso, es indispensable denotar la imagen como la fuente de innumerables inteligencias que se pueden explorar, orientar y desarrollar para que nosotros en el constante cambio en el que estamos inmersos seamos competentes frente a la realidad que se vive. Y desde nuestro rol como docentes tratar de ser esa sombra para el estudiante en un mar de conocimientos, y a su vez esa escuela que facilita la posibilidad de un mundo mejor en un trasegar de la imagen.



Para un mejor abordaje de este componente ético es básico entender que lo real es puramente monótono y poco llamativo para el sujeto educable desde la práctica escolar pero es el referente para cualquier epistemología dada por la escuela y lo irreal es el enfoque que al sujeto le llama la atención, aprende de inmediato, razona y pone en marcha su intelecto después de hacer mediación entre lo real y lo espacial donde confluyen de manera concordante las ideas de ser, tener y hacer.

La imagen tomada hoy como referente para hacer más efectiva y eficaz la práctica educativa dentro y fuera del aula de clase es ese vínculo entre la realidad y lo imaginario que todos tenemos en nuestro subconsciente y cuando se hace activo ese referente sale a flote un ser puramente social que desea hacer parte del gran mundo del conocimiento, de esta manera ya estamos sumergidos en el cosmos de la educación, es así como el conocimiento busca siempre aposentos donde residir, y necesita que estos sean con gran desarrollo de su pensamiento espacial, con gran imaginación y poder de la palabra para que la triada de la significación sea ese elemento que estructura el currículo de cada área sin dejarlo declinar por sus soportes. Es el Mec quien aparece con fuerza para fundamentar la práctica pedagógica tanto en la escuela nueva como en la escuela tradicional y esa triada fundamenta al docente como portador del significado, al estudiante como el significante por su sentido de decodificación y por último la escuela como el contexto donde confluyen autodidácticamente la significación dentro de ese mundo real en que



todos vivimos pero acompañado de la fantasía de la imaginación cuando una imagen es la que proyecta ese mundo que todos deseamos y tanto necesitamos no solo en el contexto escolar.

Un buen componente ético de nuestra práctica pedagógica responde a los interrogantes que todos los docentes esperamos fluyan luego de la aplicación del sentido inmerso en esta puesta en escena o investigación:

¿Están las políticas educativas dispuestas a favorecer a los sujetos en formación para que se eduquen autodidácticamente?

¿Puede el docente repensar un nuevo currículo a partir del poder que tiene y representa la imagen a través de los Mec dentro del contexto escolar?

¿De verdad los sujetos en formación desean hacer parte de ese cambio de mundo en el que la imagen a través de los Mec se convierta en el referente de cualquier aprendizaje?

Son muchas las pre-tensiones que alrededor de la imagen y los MEC's surgen después de proponerla como posibilidad innovadora del sujeto en formación, y es nuestra tarea seguir incursionando en nuevas prácticas y nuevos modelos que favorezcan el desarrollo integral de los estudiantes.



## 4. RESULTADOS Y ANÁLISIS

### 12.1 HALLAZGOS

La verdadera razón de la investigación docente y la puesta en escena de las ideas es lograr aumentar los índices de motivación de los estudiantes de hoy en día por las asignaturas que se le orientan para cumplir con un pénsul académico y un currículo obligatorio. Llegar a este punto ya nos es un gran logro o un reto alcanzado si se mira desde el punto de vista del gusto por los estudiantes al trabajar este tipo de materiales por su novedad, su diseño creativo y efectividad a la hora de enseñar. Pero también hay que analizar otros puntos de vista a partir de la investigación como lo son el internet, la imagen como recurso y como estrategia y el diseño como propuesta pedagógica, en este caso.

El internet es la revolución tecnológica más importante de las últimas décadas, pues no solamente nos permite la comunicación y acercamiento con el mundo, sino también nos conlleva a interactuar, “navegar” por un sinnúmero de hechos y situaciones en cuestión de milésimas de segundo... aspecto que perjudicarnos como docentes nos debe favorecer en el campo educativo.

El uso del internet ha permitido en la sociedad actual y sobre todo en el estudiante formas continuas de intercomunicación visual, oral, simbólica, escritural, etc., formas que despliegan un mundo de complejidad en los



esquemas del aprendizaje espacial; es decir, la complejidad de información que a través de ella se obtiene, permite en el sujeto educable procesos significativos de enseñanza – aprendizaje a la hora de contextualizar cualquier tipo de información. La existencia de múltiples fuentes generadoras de lenguaje, hacen su aparición en las denominadas redes sociales, hasta el punto que el chat trascendió la palabra y la escritura por la imagen, símbolos e íconos que remplazan una larga lista de situaciones y sentimientos encontrados a la hora de significar. Todo este contexto debe ser una ventaja a la hora de educar y con los Mec hacemos que estos medios sean mejores aprovechado y más usados adecuadamente ya que están en el constante interactuar con los docentes.

Estas y muchas otras situaciones se han vuelto frecuentes en nuestros jóvenes del grado noveno de ambas instituciones educativas, aprenden a partir de los mec dentro de las aulas de clase pero continúan con su actuar escolar en sus contextos cotidianos con tareas a partir de las llamadas redes sociales, es decir, es el sujeto educable que en la actualidad busca lenguajes diferentes para significar contextos. Con estas formas expresivas abiertas al público por las alternativas que le ofrecen las variedades del Mec, se ahorra tiempo, dinero y espacio, y, la practicidad de las clases se convierten (aunque nuestros adolescentes no se den cuenta) en la herramienta más contundente del aprendizaje; pues desde ésta, el sujeto está ligado a la comprensión e interpretación del uso del lenguaje.



En la actualidad, los adultos nos enfrentamos al lenguaje de posibilidades de alteración para el que no estamos preparados. Por el contrario, nuestro sujeto educable presenta mejor y mayor pensamiento espacial cuando de la imagen y lo multimedia se habla desde el mundo desconocido de lo computarizado; a tal punto, que hacen del lenguaje tradicional una multiplicidad de la cultura simbólica capaz de significar, así, en muchos de los casos, la educación en cierta medida niegue ese mundo de ideas espaciales, que de hecho, ya es pensamiento espacial en los estudiantes.

En general, lo que buscamos desde el pensamiento espacial y su aplicación con los MEC's es: llegar con el aprendizaje, es brindar en el sujeto educable un sinnúmero de posibilidades de aprendizaje significativo a través del elemento imagen y animación.



Luego de estar los estudiantes en total contacto con el material educativo computarizado y poderlo comparar con el contenido de una guía de un texto en físico se dan cuenta que realmente el conocimiento si tiene otras alternativas y novedades que los invite a vivir a diario la experiencia del aprendizaje significativo.



Se realizó una comparación entre lo que se ha logrado todos estos años en la Escuela Nueva con los módulos de aprendizaje y las diferencias tan grandes que se han hecho con la zona urbana en donde se trabaja con otros textos educativos, que cuentan con contenidos estandarizados y gracias a que se tienen también mejores posibilidades tecnológicas, hablando de calidad educativa pero siempre menospreciando la educación en el campo en donde los estudiantes gracias a esta metodología se vuelven autodidactas y creativos, obteniendo su aprendizaje a través de los módulos y con el acompañamiento pedagógico del docente, quien en algunos casos dinamiza este proceso y hace menos aburrido el camino al aprendizaje a través de la lectura, pero sin mayores posibilidades tecnológicas. Son novedades que se pretendió aplicar en el modelo de escuela tradicionalista pero sin dejar de lado los grandes aportes de ambas metodologías, solo haciendo buen unos de cada uno de sus beneficios en pro de los estudiantes alrededor de la tecnología.

Por otro lado, en la Escuela Nueva el Comité de Cafeteros protege mucho este material (módulos de autoaprendizaje) con los derechos reservados de autor, como la gran invención en cuanto a metodología de autoaprendizaje, la cual durante años ha tenido muy buenos resultados, pero teniendo en cuenta que la tecnología avanza tan rápidamente no debería estar tan alejada de dicho modelo, es ahí donde con la realización de este proyecto se demuestra el gran incremento en cuanto al valor que podría cobrar el modelo si se implementaran desde las demás áreas del saber estas guías virtuales MEC, aplicando las tecnologías de la información y la comunicación y con relación a la educación



en la zona urbana se demuestra que los estudiantes sienten curiosidad por los modelos desconocidos para ellos y los momentos de las guías de interaprendizaje llegaron a ser muy motivantes durante la aplicación del MEC.

En las prácticas se evidenció que se les hicieron más cortos los periodos de clase, se avanzó más en los procesos en menos tiempo, se realizaban más actividades y se verifica secuencialmente y de inmediato que es el estudiante quien realmente las hace y desea hacerlas bien para ser competitivo con sus demás compañeros, logran desarrollar más las habilidades de seguir instrucciones, de concentración por la música relajante y amena que se le incorporó al material, no quisieran dejar de e desarrollar el trabajo, realmente se vivenció el gusto por este tipo de trabajos dentro de cada una de las instituciones tanto la rural que practica a diario el modelo Escuela Nueva como en la urbana que se guía por el modelo tradicionalista pero incursiona con facilidad en las nuevas estrategias y herramientas que los avances tecnológicos le tiene preparados a los jóvenes de hoy en día para mantenerlos competentes en el mercado laboral.

Una de las herramientas más valiosas para llegar a las conclusiones que hoy se recogen de este trabajo investigativo fueron las encuestas y las entrevistas realizadas durante todo el proceso de instrucción, elaboración y aplicación del MEC en las distintas instituciones educativas, ya que arrojan los comentarios y pensamientos de los estudiantes, docentes y padres de familia sobre el desarrollo y avance del proceso investigativo, los jóvenes suelen ser muy sinceros al calificar el material que se les pretende trabajar en clase por eso creemos que





Universidad  
Católica  
de Manizales

fue altamente aceptado el MEC como modelo de guías a trabajar inicialmente en el área de Lenguaje en ambas instituciones educativas.





## 12.2 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Los tiempos han cambiado, la comunidad y los grupos sociales como consecuencia, cambian con ellos. Los libros o textos están quedando rezagados ante las nuevas tecnologías de punta y la imagen cada vez toma más fuerza en los procesos educativos. Entonces, ¿estamos los maestros y adultos preparados para aceptar los nuevos retos de los esquemas educativos internacionales?

Si quisiéramos hacer una aproximación consciente a la pregunta anterior, es de considerarse varios aspectos fundamentales:

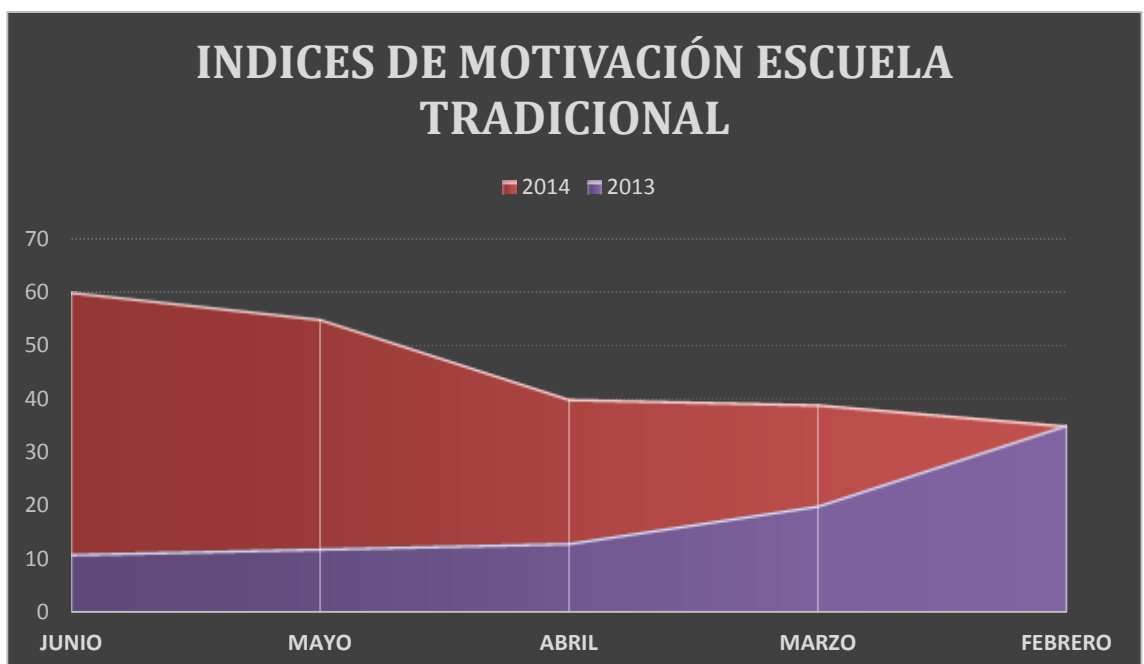
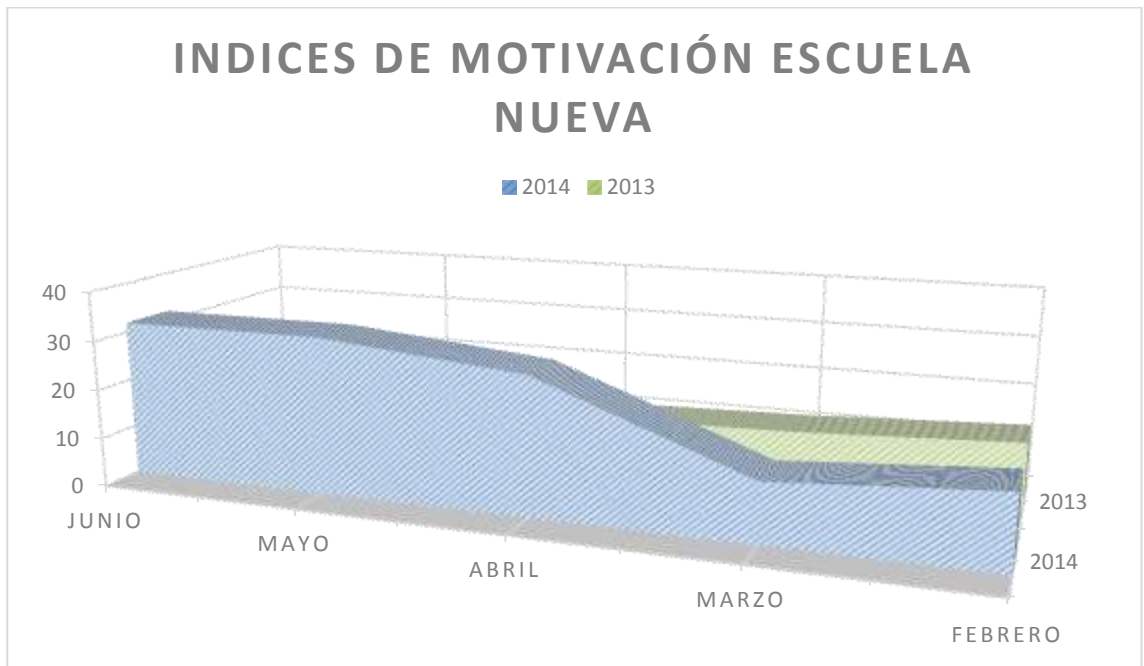
Primero, más del 90% de las instituciones educativas aunque poseen literalmente salas de informática y tecnología, no cuentan con los múltiples programas de internet. Entonces, el problema no es aceptar los retos si no, adoptar las instalaciones de la tecnología necesaria que el mundo de hoy exige; es decir, no podemos educar desde lo que no conocemos ni mucho menos poseemos.

Por último, no podemos aceptar los retos solo desde el maestro, el gobierno central y el sujeto educable tienen que ser conscientes de que es una necesidad sentida aprender desde las estructuras o esquemas formales (imágenes); pero que a su vez, por sobre todo, el sujeto educable debe en primera medida aprehender sobre el uso de la internet como medio de



comunicación antes de introducirse en programas que en vez de educar, han venido generando situaciones desagradables en nuestros jóvenes.

**COMPARATIVOS DE LOS RESULTADOS LUEGO DE LA APLICACIÓN DEL MEC TANTO EN LA ESCUELA NUEVA COMO EN LA TRADICIONAL**





ENTREVISTA APLICADA A ESTUDIANTES DEL GRADO NOVENO DE LAS  
INSTITUCIONES SANTA RITA (Pensilvania) Y RENAN BARCO (La Dorada)

5. ¿Qué factores crees que influyen en la desmotivación de los estudiantes hacia la lectura y el deseo de aprender?

nuevas formas de aprenderse de como  
se evalúan uno que I chit, tenemos  
tenemos y como nos defendemos

6. ¿Qué diferencias encuentras entre un texto de estudio y un computador?

en que en el texto de estudio pues uno  
también aprende pero se aburre más,  
en cambio en el computador es entretenido  
que nos divertimos más no nos  
aburrimos tanto como el texto de estudio

7. ¿Cómo crees que influyen las imágenes, videos y animaciones en el aprendizaje significativo?

Muy bien por que tienen movimiento son  
a color se mueven excelente

8. ¿Por qué crees que los estudiantes se motivan más por el aprendizaje, cuando este llega a sus manos a través de juegos e imágenes que cuando lo encuentran en los libros?

Por que tiene mucho más para  
aprender entienden más bueno etc

9. ¿Qué cambios crees que se pueden dar en el aprendizaje de los estudiantes con la inmersión de la tecnología en el aula de clases?

que uno aprende más no se  
aburre tanto y no mantiene  
escribiendo tanto sino que  
moviendo el mouse



ENTREVISTA APLICADA A ESTUDIANTES DEL GRADO NOVENO DE LAS  
INSTITUCIONES SANTA RITA (Pensilvania) Y RENAN BARCO (La Dorada)

5. ¿Qué factores crees que influyen en la desmotivación de los estudiantes hacia la lectura y el deseo de aprender?

que hablen tanto y mucha lectura.

6. ¿Qué diferencias encuentras entre un texto de estudio y un computador?

Muchas por que en el computador hay mas diversion en cambio de estudio no hay casi nada de animacion.

7. ¿Cómo crees que influyen las imágenes, videos y animaciones en el aprendizaje significativo?

MUY bien por que así podemos identificarlos mejor.

8. ¿Por qué crees que los estudiantes se motivan más por el aprendizaje, cuando este llega a sus manos a través de juegos e imágenes que cuando lo encuentran en los libros?

Por que cuando tenemos un libro nos da sueño y pereza, en cambio los juegos e imágenes nos hacen llamar más la atención.

9. ¿Qué cambios crees que se pueden dar en el aprendizaje de los estudiantes con la inmersión de la tecnología en el aula de clases?

Por que habría más diversion en cada clase así motivados más.



ENTREVISTA APLICADA A ESTUDIANTES DEL GRADO NOVENO DE LAS  
INSTITUCIONES SANTA RITA (Pensilvania) Y RENAN BARCO (La Dorada)

5. ¿Qué factores crees que influyen en la desmotivación de los estudiantes hacia la lectura y el deseo de aprender?

Los factores que nos influyen fueron la  
mejor forma de aprender.

6. ¿Qué diferencias encuentras entre un texto de estudio y un computador?

Que un texto es aburrido y en el computador  
es más interactivo.

7. ¿Cómo crees que influyen las imágenes, videos y animaciones en el aprendizaje significativo?

Influyen en el carácter de animarnos más  
para aprender.

8. ¿Por qué crees que los estudiantes se motivan más por el aprendizaje, cuando este llega a sus manos a través de juegos e imágenes que cuando lo encuentran en los libros?

Por que nos llama mas la atención.

9. ¿Qué cambios crees que se pueden dar en el aprendizaje de los estudiantes con la inmersión de la tecnología en el aula de clases?

Cambios como que todos van a querer  
participar.



ENTREVISTA APLICADA A ESTUDIANTES DEL GRADO NOVENO DE LAS  
INSTITUCIONES SANTA RITA (Pensilvania) Y RENAN BARCO (La Dorada)

5. ¿Qué factores crees que influyen en la desmotivación de los estudiantes hacia la lectura y el deseo de aprender?

DES QUE ES ABURRE SIEMPRE LAS  
MISMAS MONOTONIAS DEL CUADER-  
NO Y LAPIZ

6. ¿Qué diferencias encuentras entre un texto de estudio y un computador?

DES QUE EN EL COMPUTADOR  
HAY CONECTIVIDAD Y SE VE  
MÁS CLARO A LA CONTRA  
DEL CUADERNO

7. ¿Cómo crees que influyen las imágenes, videos y animaciones en el aprendizaje significativo?

DES SON MUY BUENAS Y APREN-  
DEMOS MEJOR.

8. ¿Por qué crees que los estudiantes se motivan más por el aprendizaje, cuando este llega a sus manos a través de juegos e imágenes que cuando lo encuentran en los libros?

DES ES MÁS DIVERTIDO EN EL  
COMPUTADOR A LA CONTRA  
DE UN LIBRO QUE ABURRE.

9. ¿Qué cambios crees que se pueden dar en el aprendizaje de los estudiantes con la inmersión de la tecnología en el aula de clases?

DES CON LA TECNOLOGIA  
APRENDEMOS MÁS Y ASÍ LO HAGO  
Y TENGO UN MEJOR APRENDIZAJE



## BIBLIOGRAFÍA

DE ZUBIRÍA, Miguel. (2005). Enfoques Pedagógicos y Didácticas Contemporáneas. Bogotá, Fundación Internacional de Pedagogía Conceptual Alberto Merani.

(1994). Pensamiento y aprendizaje. Los instrumentos del conocimiento. Bogotá: Fondo de Publicaciones Bernardo Herrera Merino.

FLÓREZ, Rafael. (19...). Evaluación, Pedagogía y Cognición.

GADOTTI, MOACIR. (2004). Historia de las Ideas Pedagógicas. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.

GARDNER, Howard. (1994). Educación Artística y Desarrollo humano. Barcelona: Ediciones Paidós.

LABINOWICZ, Ed. (1982). Introducción a Piaget. Pensamiento-Aprendizaje-Enseñanza. México: Fondo Educativo Interamericano.

LITWIN, Edith. (1998). La evaluación: Campo de controversias y paradojas o un nuevo lugar para la buena enseñanza. En: La evaluación de los aprendizajes en el debate didáctico contemporáneo. Buenos Aires: Ediciones Paidós.

NOT, Louis. (2000). Las Pedagogías del Conocimiento. Bogotá, Fondo de Cultura Económica, Ltda.

PAPALIA, Diane E. (1992). Psicología del Desarrollo. De la infancia a la adolescencia. Bogotá. McGRAW-HILL

PNUD. (2005). Informe Mundial sobre Desarrollo Humano. Página Web de PREAL.

UNESCO. (1996). Nuestra Diversidad Creativa. (Versión resumida). París: Ediciones

UNESCO.