



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN: ADMINISTRACIÓN Y GERENCIA EDUCATIVA



**ANÁLISIS Y PROPUESTA EN GESTIÓN PEDAGÓGICA Y ADMINISTRATIVA
CON EL USO DE LAS TIES PARA CONSTRUIR ESPACIOS QUE GENEREN
CONOCIMIENTO PARA EL PERIODO 2015 DEL COLEGIO BELAUDE
TERRY DEL DEPARTAMENTO DE MOQUEGUA 2015**

TESIS PRESENTADA POR:

YENI YULIANA REVILLA LLERENA

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
MAGISTER EN EDUCACIÓN
MENCIÓN: ADMINISTRACIÓN Y GERENCIA EDUCATIVA**

JULIACA – PERÚ

2016



**UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN: ADMINISTRACIÓN Y GERENCIA EDUCATIVA**

**ANÁLISIS Y PROPUESTA EN GESTIÓN PEDAGÓGICA Y ADMINISTRATIVA
CON EL USO DE LAS TIES PARA CONSTRUIR ESPACIOS QUE GENEREN
CONOCIMIENTO PARA EL PERIODO 2015 DEL COLEGIO BELAUDE
TERRY DEL DEPARTAMENTO DE MOQUEGUA 2015**

TESIS PRESENTADA POR:

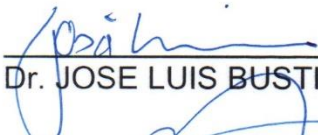
YENI YULIANA REVILLA LLERENA

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
MAGISTER EN EDUCACIÓN
MENCIÓN: ADMINISTRACIÓN Y GERENCIA EDUCATIVA

APROBADA POR:

PRESIDENTE

:


Dr. JOSE LUIS BUSTINZA CABALA

PRIMER MIEMBRO

:


Dr. VICTOR NIÑO DE GUZMAN PINO

SEGUNDO MIEMBRO

:


Dr. FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS

ASESOR DE TESIS

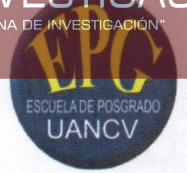
:


Dra. AMALIA PEREZ ABARCA

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

:

GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - P32



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 0128 – 2022-USA-EPG/UANCV

Juliaca, 2022 Abril 20

Vistos:

El expediente sol. Val N° 33418 del (a) bachiller REVILLA LLERENA YENI YULIANA, con número de DNI 41278697, con número de matrícula 29128448, de la maestría en EDUCACIÓN mención: ADMINISTRACIÓN Y GERENCIA EDUCATIVA. De la Escuela de Post Grado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" de la sede central Juliaca.

CONSIDERANDO:

Que, el (a) Bach. REVILLA LLERENA YENI YULIANA, con número de DNI 41278697, con número de matrícula 29128448, de la maestría en EDUCACIÓN mención: ADMINISTRACIÓN Y GERENCIA EDUCATIVA, De La Escuela de Post Grado de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez de Juliaca: a solicitado la rectificación de la RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 012-2016-D-EPG/UANCV en lo que respecta a la fecha de sustentación dice: Jueves 14 de Enero del 2016. Lo correcto es Viernes 15 de Enero del 2016, que fue sustentado en el año 2015:

Que, el (a) referido (a) dictamen de tesis fue aprobado por los jurados el 10 de Diciembre del 2015. Establece la fecha de sustentación: habiendo para el efecto cumplido los requisitos establecidos en el reglamento de grado de investigación conducente al grado académico de Magister/Maestro y doctor de la escuela de Post Grado de la UANCV:

Que. En el artículo 70 del reglamento general de la escuela de post grado de la UANCV. Establece que la sustentación de tesis de post grado es un trabajo de investigación original y crítico. De actualidad y alto valor científico:

En uso de las atribuciones conferidas a la dirección en el inciso "j" del artículo 17 del reglamento general de la escuela de post grado. Y el art. 76 del estatuto universitario;

SE RESUELVE:

PRIMERO.- RECTIFICAR LA FECHA DE SUSTENTACIÓN DEL INTERESADO EN LA RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 012-2016-D-EPG/UANCV respecto a la fecha de sustentación dice: Jueves 14 de Enero del 2016. Lo correcto es Viernes 15 de Enero del 2016. Que fue sustentado en el año 2016, queda sin efecto la resolución.

SEGUNDO.- NOMBRÁNDOSE a los miembros del jurado que calificarán la sustentación de la tesis del (a) Bach. REVILLA LLERENA YENI YULIANA, con número de DNI 41278697, con número de matrícula 29128448, de la maestría en EDUCACIÓN mención: ADMINISTRACIÓN Y GERENCIA EDUCATIVA, de la escuela de Post Grado de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez de Juliaca; quien ha presentado el dictamen de tesis denominado: ANALISIS Y PROPUESTA EN GESTIÓN PEDAGOGICA Y ADMINISTRATIVA CON EL USO DE LAS TIES PARA CONSTRUIR ESPACIOS QUE GENEREN CONOCIMIENTO PARA EL PERIODO 2015 DEL COLEGIO BELAUDE TERRY DEL DEPARTAMENTO DE MOQUEGUA 2015. La misma que pertenece a la línea de investigación: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P32. Incorporando como asesor el (a) el Dra. AMALIA PEREZ ABARCA, y siendo los jurados los siguientes docentes:

Presidente : Dr. JOSE LUIS BUSTINZA CABALA
Primer miembro : Dr. VICTOR NIÑO DE GUZMAN PINO
Segundo miembro : Dr. FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS

TERCERO.- DETERMINÁNDOSE que la fecha de sustentación de tesis. Se llevo a cabo habiéndose fijado el siguiente lugar, fecha y hora.

Fecha : Viernes 15 de Enero del 2016
Hora : 12:00 am
Local : Aula 303 Escuela de Postgrado – UANCV – JULIACA

A cuya finalización el jurado registrará los resultados en el libro de actas de sustentación de tesis de maestría con el grado de MAGISTER a los que ingresaron anterior a la aprobación de la ley universitaria N°30220.

CUARTO.- ELEVAR la presente resolución al rectorado, vicerrectorado académico, vicerrectorado administrativo y oficina del órgano de inspección y control para conocimiento.

Regístrese, comuníquese y archívese.

Signature of Dr. Félix C. Ochotoma Paravicino, Director (e) of the School of Postgraduate Studies.

Signature of Mgr. Luis Chayna Aguilar, Secretario Académico of the School of Postgraduate Studies.



ANÁLISIS Y PROPUESTA EN GESTIÓN PEDAGÓGICA Y ADMINISTRATIVA CON EL USO DE LAS TIES PARA CONSTRUIR ESPACIOS QUE GENEREN CONOCIMIENTO PARA EL PERIODO 2015 DEL COLEGIO BELAUNDE TERRY DEL DEPARTAMENTO DE

INFORME DE ORIGINALIDAD

22%

INDICE DE SIMILITUD

21%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

15%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	tesis.pucp.edu.pe Fuente de Internet	12%
2	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	3%
3	repositorio.uancv.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1%
5	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1%
6	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru Trabajo del estudiante	<1%
7	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1%



Metadatos complementarios - UANCV

TITULO	
ANÁLISIS Y PROPUESTA EN GESTIÓN PEDAGÓGICA Y ADMINISTRATIVA CON EL USO DE LAS TIES PARA CONSTRUIR ESPACIOS QUE GENEREN CONOCIMIENTO PARA EL PERIODO 2015 DEL COLEGIO BELAUDE TERRY DEL DEPARTAMENTO DE MOQUEGUA 2015	
Datos de autor	
Nombres y Apellidos	YENI YULIANA REVILLA LLERENA
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	41278697
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0005-7415-6432
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	AMALIA PEREZ ABARCA
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	02436112
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-8794-560X
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres Y Apellidos	JOSE LUIS BUSTINZA CABALA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01305989
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-1647-0854
Miembro del jurado 1	
Nombres Y Apellidos	VICTOR NIÑO DE GUZMAN PINO
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01203061
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-8604-3356



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo Yeni Xuliana REVILLA LLERENA, identificado con DNI Nro. 41278697 en mi condición de egresado de:

- Escuela Profesional
- Programa de Segunda Especialidad,
- Programa de Maestría o Doctorado

Maestría en Educación

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación, Trabajo Académico denominada:

"ANÁLISIS Y PROPUESTA EN GESTIÓN PEDAGÓGICA Y ADMINISTRATIVA CON EL USO DE LAS TICS PARA CONSTRUIR ESPACIOS QUE GENEREN CONOCIMIENTO PARA EL PERIODO 2015 DEL COLEGIO BELAUNDE TERRY DEL DEPARTAMENTO DE MOQUEGUA 2015"

Asesorado por: Dra. Amalia Perez Abarca

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 02 de setiembre del 2024


FIRMA (ASESOR)

Yeni Rev Ll
FIRMA (obligatoria)


Huella



Dedico el Presente Trabajo de investigación primeramente a Dios, por estar siempre a mi lado brindándome oportunidades y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional.

A mi pareja, por confiar y creer en mi capacidad y por el apoyo, animó que me brindas día a día para alcanzar nuevas metas, tanto profesionales como personales.

A mis queridos padres quienes con sus palabras de aliento no me dejaban decaer para que siguiera adelante y siempre sea perseverante y cumpla con mis metas.

A mis admirables mentores "M.A.V.P y M.A.CH.C" que me impulsaron a mirar hacia adelante, sé que queda mucho por hacer, pero con más entusiasmo aún, iré asumiendo nuevos desafíos en la vida profesional.

A mis amigos "mis cumpas", quienes sin esperar nada a cambio compartieron su experiencia de la vida, alegrías y tristezas y a todas aquellas personas que durante este tiempo estuvieron a mi lado apoyándome y lograron que este sueño se haga realidad.

Yeni Yuliana



Quiero extender un profundo agradecimiento, a quienes hicieron posible este sueño, aquellos que junto a mi caminaron y fueron inspiración, apoyo y fortaleza:

Agradezco a Dios y la virgen María por su infinita bondad, y por haber estado conmigo en los momentos que más lo necesitaba, por darme salud, fortaleza, responsabilidad y sabiduría, por haberme permitido culminar un peldaño más de mis metas, y porque tengo la certeza y el gozo de que siempre van a estar conmigo.

Agradecer a toda la familia, mi madre "Norma" por el apoyo incondicional que siempre me has brindado, por tus consejos, por la motivación constante que me ha permitido ser una persona de bien. A mi padre "Clemente" por su ejemplo de constancia y dedicación a su trabajo que lo caracterizan y que me ha infundado siempre admiración y por el valor mostrado para salir adelante.

Mi hermano mayor "Angel", que a lo largo de este tiempo he contado con su apoyo moral y de confianza, sus deseos de que todo me salga bien, gracias hermano, a él y la familia, gracias por su apoyo y por saber sobrellevar aquellas cosas que solo una familia unida es capaz de superar.

Quiero dar las gracias muy especialmente, a mi pareja "Ana" que con su valor, amor y apoyo incondicional me impulsan a cumplir mis metas. Mi gratitud por ser mi compañera, mi mejor amiga, mi soporte y por estar siempre a mi lado en todo momento. Te lo agradezco muchísimo, amor.

Agradezco a mis preciados mentores "M.A.V.P y M.A.CH.C." por haberme brindado las fuerzas y oportunidades para poder desarrollarme intelectual, moralmente y profesionalmente, sus consejos siempre oportunos y en el momento indicado. Gracias por sus enseñanzas.

Agradecer a mi asesor por el tiempo dedicado, los importantes aportes y sugerencias. Su apoyo, no solo intelectual, sino que además me llevo sus grandes cualidades como ser humano y docente. Mil gracias

Finalmente agradecer a la Escuela Profesional de Ingeniería Empresarial e Informática, y la Facultad de Ingeniería de Sistemas de esta casa de estudios que sin lugar contribuyeron y fueron clave en el desarrollo de esta tesis.

Yeni Yuliana



ÍNDICE

ÍNDICE	I
ÍNDICE DE TABLAS	IV
ÍNDICE DE GRÁFICOS	V
RESUMEN	VI
ABSTRACT	VIII
INTRODUCCIÓN	X

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. EXPOSICIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA	1
1.2. FORMULACIÓN DEL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2
1.2.1 Problema general.....	2
1.2. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	2
1.3. OBJETIVOS	3
1.3.1. Objetivo general	3
1.3.2. Objetivos específicos.....	4

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	5
2.1.1. Antecedentes en relación a la variable gestión de proyectos educativos	5
2.1.2. Antecedentes en relación a la variable gestión pedagógica	6
2.2. MARCO TEÓRICO	7
2.2.1. La tecnología	7
2.2.2. Gestión de proyectos educativos	15



2.2.3. Componentes relacionados a los Estilos de Aprendizaje	19
2.2.4. Extensiones de los estilos de aprendizaje	22
2.2.5. Gestión pedagógica del uso de la tecnología en las instituciones educativas	33
2.2.6. Diseño pedagógico	34
2.2.7. Medios pedagógicos.....	54
2.2.8. Gestión administrativa del uso de la tecnología en la escuela	78
2.2.9. Cambio de los esquemas mentales a nivel individual y colectivo	86
2.2.10. Disponibilidad de medios para efectuar el cambio	86
2.2.11. La aplicación de las TIC en el sistema educativo peruano	87
2.2.12. El aula de innovación pedagógica	90
2.3. MARCO CONCEPTUAL	93
2.3.1. Aprendizaje.....	93
2.3.2. Aprendizaje significativo	93
2.3.3. Capacidades	94
2.3.4. Estilo	94
2.3.5. Estrategias	94
2.3.6. Estrategias de enseñanza	94
2.3.7. Proceso enseñanza	95
2.4. HIPÓTESIS	95
2.4.1. Hipótesis general	95
2.4.2. Hipótesis específicas	95
2.5. VARIABLES	95
2.5.1. Variable 1: Tecnología, Gestión de proyectos educativos	95
2.5.2. Variable 2: Diseño pedagógico, Medios pedagógicos	96



2.6. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES 97

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN 99

3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA 100

 3.2.1. Población..... 100

 3.2.2. Muestra 100

3.3. TÉCNICAS, FUENTES E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN 101

 3.3.1. Técnica de recolección de datos 101

 3.3.2. Tratamiento estadístico..... 102

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS DE LAS VARIABLES. 103

 4.1.1. Análisis de resultados 103

CONCLUSIONES

SUGERENCIAS

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Adopción de los compromisos con las TIC.....	51
Tabla 2. Mensajes audiovisuales.	53
Tabla 3. Análisis Foda.....	58
Tabla 4. Clasificación de juegos.....	67
Tabla 5. Operacionalización de variables.....	98
Tabla 7. Motivaciones de los alumnos.....	104
Tabla 8. Alumnos que tienen internet.....	107
Tabla 9. Alumnos que acuden a cabinas de internet.....	108
Tabla 10. Conocimientos de los profesores que evalúan softwares.....	109
Tabla 11. Herramientas que usan los alumnos.....	111
Tabla 12. Herramientas que más usan los profesores.....	112
Tabla 13. Herramientas que más usan los directivos.....	113
Tabla 14. Forma en que se capacitaron los directivos.....	116
Tabla 15. Utilidad del curso de cómputo según percepción de los alumnos.....	121
Tabla 16. Personas que controlan el uso de Internet en casa.....	122
Tabla 17. Páginas web más usadas por los alumnos.....	124
Tabla 18. Páginas Web más visitadas por los profesores.....	124
Tabla 19. Nivel de experiencia de los directivos, en el uso de TIC.....	127
Tabla 20. Alumnos que sienten que trabajan en equipo cuando usan la computadora.....	130
Tabla 21. Directivos que trabajan en equipo usando TIC.....	132
Tabla 22. Profesores que trabajan en equipo usando TIC.....	133
Tabla 23. Matriz de consistencia.....	14
Tabla 24. Matriz de operacionalización de la variable 1.....	1
Tabla 25. Matriz de operacionalización de la variable 2.....	2



ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Motivación de los alumnos por el curso de cómputo.	105
Gráfico 2. Alumnos que tienen internet en casa.....	107
Gráfico 3. Alumnos que acuden a internet.	108
Gráfico 4. Conocimiento de los profesores que evalúan los software educativos.	110
Gráfico 5. Herramientas que usan los alumnos	111
Gráfico 6. Herramientas que más usan los profesores.	112
Gráfico 7. Herramientas que más usan los directivos.	113
Gráfico 8. Forma en que se capacitaron los directivos.	117
Gráfico 9. Utilidad del curso de cómputo según percepción de los alumnos.	122
Gráfico 10. Personas que controlan el uso de Internet en casa.....	123
Gráfico 11. Páginas web más usadas por los alumnos.....	124
Gráfico 12. Páginas Web más visitadas por los profesores.	125
Gráfico 13. Nivel de experiencia de los directivos, en el uso de las TIC.	128
Gráfico 14. Alumnos que sienten que trabajan en equipo cuando usan la computadora.	131
Gráfico 15. Directivos que trabajan en equipo usando TIC.....	132



RESUMEN

La utilización de la tecnología de información y comunicación las TIC, en las instituciones educativas es primordial. Por ende, los colegios no son ajeno a tales avances en cuanto a tecnologías y la utilización en la creación de saberes en el salón. El desarrollo de TIC en los colegios se efectúa como elemento dentro de la planificación institucional. El objeto de la presente investigación es plantear los componentes de un plan para una idea o programa de administración pedagógica en el uso de TIC que faculte originar ámbitos en la realización de saberes.

La investigación se centra en los estudiantes ya que es el quien formula su conocimiento dentro del salón a raíz de los componentes que la institución le brinda en el salón por medio de lo planificado institucionalmente.

El tipo de investigación que se realizó fue descriptiva teniendo en consideración el enfoque cualitativo como cuantitativo. Las variables fueron observadas y estudiadas, como surge dentro de su contexto natural de modo sistemático y empírico.

La población está conformada por la institución educativa Belaunde Terry, la muestra se seleccionó teniendo en consideración a los miembros que conforman la comunidad educativa (Estudiantes, directivos, administrativos y maestros) se encuestó a 12 alumnos, 22 maestros y 3 directivos.

La principal conclusión a la llega este estudio es el examen a los documentos del centro educativo que relata que no hay lugar a una formulación del problema clara en tanto a la utilización en la utilización de las TIC, desde las esferas administrativas y pedagógicas. Esto puede que este conllevando,



en que la utilización de tales medios no se esté realizando de la manera más óptima, desde la perspectiva educativa en relación con la inversión de la misma.

Palabras claves: Estrategias de enseñanza, estilos de aprendizaje, cuestionario CHAEA



ABSTRACT

The use of information and communication technology, ICT, in educational institutions is essential. Therefore, schools are not alien to such advances in terms of technologies and use in the creation of knowledge in the classroom. The development of ICT in schools is carried out as an element within institutional planning. The purpose of this research is to propose the components of a plan for an idea or pedagogical administration program in the use of ICT that enables the creation of areas in the realization of knowledge.

The research focuses on the students since it is he who formulates his knowledge within the classroom based on the components that the institution provides in the classroom through what is institutionally planned.

The type of research that was carried out was descriptive, taking into account the qualitative and quantitative approach. The variables were observed and studied, as they arise within their natural context in a systematic and empirical way.

The population is made up of the Belaunde Terry educational institution, the sample was selected taking into consideration the members that make up the educational community (Students, managers, administrators and teachers), 12 students, 22 teachers and 3 managers were surveyed.

The main conclusion reached by this study is the examination of the documents of the educational center that reports that there is no room for a clear formulation of the problem in terms of the use in the use of ICT, from the administrative and pedagogical spheres. This may be leading to the fact that the



use of such means is not being carried out in the most optimal way, from the educational perspective in relation to the investment of the same.

Keywords: Teaching strategies, learning styles, CHAEA questionnaire, TIC.



INTRODUCCIÓN

En tiempos actuales de la era del conocimiento e información confrontando una cadena de sucesos, desafíos que en el ámbito educacional queda al descubierto en el motivo de fiabilidad del centro educacional que es cuestionada en cuanto al ambiente del salón de estudios esté apartada o simplemente lejos de casa y del entorno público, el reto al distinguir que los avances tecnológicos es un arreglo de retos, desafíos de laborar a plazo largo con un programa articulado y planificado considerando que las variaciones a menudas en la época de información y los costos que se puede afrontar.

La velocidad con que surge las variaciones en relación a lo social y tecnológico recrudece el menester de reformular la educación para ajustarla a estos tiempos nuevos de la humanidad, exploración y ciencia. La transición acelerada y por ende persistente abren paso a la vacilación y desubicación a menudo presiones electrificantes.

Las tecnologías de información y comunicación, portátiles, vale decir software, web, intranet y ordenador. Es un tema que comenzó en el dominio desde el dominio administrativo, él hace solo años, se insertó desde una perspectiva educativa. Este inserto ha sido dado por los modos en muchos casos, o simplemente siguiendo "la tendencia", por y demanda, "marketing".

Estos conceptos causan en el presente ciertos sucesos en cuestión de estorbos que resultan del cómo se introdujeron los ordenadores: sin ningún tipo de plan pedagógico, sin realizar algún examen en gastos posterior a la adquisición,



sin contar con algún proyecto a plazo largo, entre otros. La administración es un componente fundamental en cuestión de cualidad de funcionamiento en las instituciones, ante todo en la dimensión con la que se acrecienta la descentralización en los desarrollos de la determinación en el sistema educacional.



CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. EXPOSICIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

La integración de las TIC en el entorno educativo y normativo de la educación instructiva implica cambios excepcionalmente positivos, garantizando que el ideal se materialice en ambos ángulos. Para ello, es excepcionalmente vital que la administración de la educación instructiva sea imaginativa y disponga la inclusión genuina de las TIC. El ejecutivo debe crear una clara visión compartida de los requisitos institución, para suscitar la colaboración, la cohesión, la integración y el compromiso, con respecto a las diferentes cualidades de los compromisos de los diversos personajes en pantalla para el avance escolar.

La convicción y el respaldo duradero de la administración escolar de motorizar una extensión que consolide las TIC en la educación es de imperativa trascendencia ya que las resistencias, miedos y enfrentamientos que la utilización de modernos dispositivos agita requiere un emprendedor autoridad que gangas con lograr una satisfactoria de transporte de los mandados , organizar el trabajo de los grupos ,



supervisar el gran educar ejecución con la integración de las TIC, los tiempos de reorganizar y espacios. Por lo mencionado se plantea el problema.

1.2. FORMULACIÓN DEL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1 Problema general

¿Será adecuado la evaluación y propuesta en gestión pedagógica y administrativa con aplicación de las TIC para elaborar medios que generen conocimiento en el colegio Belaunde Terry del Departamento de Moquegua en el periodo 2015?

1.2. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

La trascendencia de esta ponderación radica en que se debe trabajar en metodologías particulares para la evaluación y proposición en la administración académica y regulatoria con la aplicación de las TIC para crear implica que se genere información dentro del colegio Belaunde Terry de la División de Moquegua dentro del período 2014, un aparato que avanza en el desarrollo integral de la enseñanza comunidad en sus niveles de regulación de la administración y educativos piedras de afilar , con base en el método de fabricación de la calidad de información que permite a los diversos personajes que aparecen en la pantalla del instructivo comunidad para adaptarse a las peticiones del entorno actual, de esta manera conseguir una relación positiva hacia la logro de los resultados ideales de la organización. Asimismo, desde el punto



académico especializado de observar, la consideran es importante en función del alcance que puede lograrse alguna vez recientemente la generalización de la surge obtenido.

También reconociendo la direccionalidad de la relación, se pueden ejecutar metodologías para obtener resultados.

Desde lo social, esta consulte por proposición está dispuesta, en el interior del sistema de Arequipa dentro del programa de maestría en la enseñanza y en reacción para colaborar con críticos y compromisos que afronta la región para alcanzar con aportes sustanciales al proyecto educativo regional.

Siendo uno de los arreglos del programa educativo Regional de Arequipa, el de preparar maestros basado en problemas sustanciales (sociales e instructivos) que enfrenta la región y al logro de la calidad concertada teniendo puntos de referencia en gran medida la de educar, es en este sentido que él se produce y la proposición de este pensar acerca habrá mejorar en los esfuerzos de Arequipa de avanzar en la calidad a través de la actividad planes para el progreso el reglamento instructivo se extiende y se produce la realización del logro de los objetivos.

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. Objetivo general

Plantear los elementos para un modelo-proyecto de gestión pedagógica y administrativa para la aplicación de las TIC que permita generar espacios para la construcción de conocimientos.



1.3.2. Objetivos específicos

- a. Analizar, dentro del proceso de gestión, cómo se han integrado y manejado las TIC en el contexto pedagógico del colegio Belaunde Terry para generar espacios que permitan la construcción de conocimientos.
- b. Analizar, dentro del proceso de gestión, cómo se han integrado y manejado las TIC en el contexto administrativo del colegio Belaunde Terry para generar espacios que permitan la construcción de conocimientos.



CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. Antecedentes en relación a la variable gestión de proyectos educativos

(Joo Chang, 2004) En su tesis denominada: "Análisis y propuesta de gestión pedagógica y administrativa de las TICs, para construir espacios que generen conocimiento en el colegio Champagnat" teniendo como objetivo principal Presentar componentes de una muestra de plan de gestión pedagógica en la utilización de la TIC, a fin de ocasionar ámbitos en la construcción de saberes", tal proyecto de tesis tiene como un modelo de diseño descriptiva utilizando el método cualitativo y cuantitativo, llegando a la conclusión :

El examen en los documentos que presenta la institución



escolar, muestra que dicha institución carece de un enfoque a la utilización de la TIC desde un panorama pedagógico y administrativo, puede influir el uso de no se hace no de la mejor manera posible, desde el punto de vista de inversión y contribución educativa.

2.1.2. Antecedentes en relación a la variable gestión pedagógica

El autor (Zegarra Hidalgo, 2017) En su tesis denominada "Gestión pedagógica de TIC y construcción de conocimiento en aula en estudiantes de la Universidad Nacional Tecnológica de Lima Sur, 2016". Teniendo como principal objetivo: Encontrar la correspondencia de gestión pedagógica con el desarrollo constructivista de los saberes dentro del aula en los estudiantes de la facultad de ingeniería de sistemas de la UNT de lima sur, 2016; la presente investigación llega a la conclusión siguiente: El enlace de la gestión pedagógica con la utilización de la TIC, Se encuentra en la obligación de aumentar la calidad de la gestión pedagógica con el uso de las TIC, con el objeto de perfeccionar la realización del conocimiento dentro del aula. Los educandos, si bien reflexionan una adecuada gestión pedagógica de UNTELS en comparación a la construcción de en clase, es obvio que no cuentan con canales virtuales por lo que no tienen Desarrollar el trabajo supervisado por el docente, por lo que no hay retroalimentación o trabajo colaborativo.



2.2. MARCO TEÓRICO

Un programa atribuirá el conjunto de ejercicios independientes situados a una determinada razón, con una predestinada duración. Su realización estará en función de la culminación de metas dentro de las especificaciones técnicas, en el espacio de la especificación técnica, en el aspecto de tiempo y costo de culminación. A continuación, examinaremos los componentes que se hallen incluidos.

2.2.1. La tecnología

La importancia de definir lo que se comprende por Tecnología ya que según Burbules (2001), se encuentran dos conceptos por la palabra mencionada.

1. "La tecnología como instrumento es utilizada para lograr un objetivo, es un diseño instrumental que asume tecnología con uso y propósito específicos".
2. No desea ser la capacidad de fundar y cambiar situaciones de usuario.
3. La Tecnología vinculada establece que "Somos cambiados de formas muy específicas, culturalmente y por las tecnologías que usamos" (Burbules, 2001:21), Nuestro bienestar, cuerpo, entorno, nuestro entorno físico, habilidades, coordinación, entre otras cosas, están experimentando una disposición de cambios, debido a las exigencias de la tecnología, por lo que a esto lo llamamos discapacidad. el tiempo dado, cambiará a dependiendo de las TIC.



Burbules, coloca sobre la mesa una postura muy relevante y clara, sobre las formas de percibir, la tecnología genera cambio no solo dentro del ámbito mental pero también del medio físico, hallamos así que la utilización del ordenador el cuerpo sometido a una mala postura tanto pasiva como rígida estos aspectos tienden a formular un requerimiento de impulsar este inconveniente que surge del uso de ordenadores.

“El término tecnología va más allá de los artefactos” (Montserrat, 2000:49), la tecnología está vinculada a una multitud de habilidades de sucesos sociales cambiantes. Montserrat, G. citado por Fainholc, realiza una alusión clara y relevante a lo que hoy, por hoy, se habla por el termino de ordenadores y tecnología, es por eso que teniendo este argumento la de actualizar con el empleo de la tecnología, es trocar el libro con la web, o cámbielo a un tema que se muestra en PowerPoint o mediante blanco inteligente.

Los usos de las tecnologías en el marco institucional recaen en el campo denominado “tecnología educativa”, un carácter que tuviese que estar obligado dentro de la semántica educacional.

2.2.1.1. Tecnología educativa.

Tomando en cuenta deliberación estos conceptos elaborados por el creador antes mencionado, analizaremos la definición de Fainholc, (2000: 10-11), acerca de innovación instructiva.

“disposición compuesta de personas a la medida



adaptadas, ideas, significados, conceptos, equipos básicos y / o más complicados, que morán para el avance, implementación y evaluación de materiales educativos que tienden a promover el aprendizaje y creativa”

“La innovación instructiva contiene tres enormes sectores de trabajo reforzadas por el acto de instrucciones de instruir y de aprender”

1. Organización y administración instructiva campo que cubre la administración ministerial y escalas dentro de las autoridades universitarias y centros educativos.
2. El campo del incremento tecnológico educativo, cuyas principales zonas de distinción son: diseño instruccional, investigación del conocimiento, uso de procedimientos y técnicas, logística, selección de tecnologías, proyectos de rendimiento y evaluación.
3. Recursos: software, materiales, procedimiento y medios y entornos.

Un entorno de aprendizaje potencial tiene la condición absoluta de las labores de reflexión e integración de actividades que son significativas para el estudiante.

“El nuevo ambiente educativos gira a razón de la maravilla de la interfaz educando-profesor, una correlación que ahora mismo puede ser asistencial o virtual el mencionado último; con un número indeterminado de condiciones a nivel de capacidad que se solicitan al usuario”.



2.2.1.2. Tecnología y construcción del conocimiento

El ordenador puede ser un instrumento con un gran nivel de potencialidad para asegurar la información, pero para utilizar esta configuración es fundamental e imperante ser por qué, cuál es la finalidad que estamos persiguiendo, teniendo como objeto en el intelecto para no desperdiciar tiempo y esfuerzo en infructuosos resultados.

Asimilar un dialecto

Aprender un dialecto o trabajar con utilidades no debe verse como una conclusión en sí mismo en caso de que uno no tenga que volver a caer en viejos fallos.

La informática y en particular todo programa puede ser un medio y por tanto se vuelve en un instrumento, un poderoso instrumento intelectual que, a través del niño, le permite pensar por sí mismo con la ayuda de objetos que le confiere para aclarar y construir su pensamiento con mayor facilidad. Papert, (1985) En su charla sobre computadoras, nos habla de su programa LOGO según el cual "aprender a actuar o considerar puede conducir a uno en sus actividades de reclamo y en su consideración de reclamo. Y a medida que los niños avanzan, se modifican para crear elecciones más complejas y se descubren examinando sobre ángulos más enmarañados de su propio pensamiento".



Cuando conversamos sobre instrucción e informática, debemos aludir a la informática instructiva, que se relaciona con la investigación cognitiva del cerebro, la informática y la investigación instructiva del cerebro, que negocia con la mejora de planes, el programa informático instructivo y el uso de la informática para el aprendizaje. Esta ciencia nació y se creó con las de la informática, tomando sus planteamientos y las diversas especulaciones del aprendizaje. Incluso en algún momento recientemente aparecieron computadoras individuales, las personas comenzaron a conversar sobre informática casi instructiva.

De hecho, recientemente aparecieron computadoras individuales, las personas comenzaron a conversar sobre informática instructiva. En la década de 1960 se llevaron a cabo las pruebas primarias basadas en especulaciones conductistas, en el experimento de aprendizaje de fortificación específico de Thorndike. Estos encuentros se llevan a cabo en equipos de gran tiempo y aquí es donde hacen su aparición el Aprendizaje Asistido por Computadora y la programación informática elemental.

Hubo y allí tiene diferentes enfoques para la incorporación de ordenadores en la adquisición de conocimientos, cada una de ellas teniendo sus agentes, sus defensores con sus introducciones que muestran el conocimiento que adquieren.



- El ordenador como una vía de conocimiento y ejercicio mental, parte de la instrucción de los educandos, una pieza de conocimiento que se muestra por medio de una disposición de ejercicios por la cual se fortalecen, comunicándose con los educandos en caso de que el entrenamiento se ajuste a los correcto pasa al otro o en el cometió una pifia y tuvo que realizar de nuevo el ejercicio. Se espera la asignación del profesor y el niño juega un papel pasivo.
- Interacción informática y socrática y enseñanza tales al hallazgo de Robert B. Davis, maestro de matemáticas, particularmente atraído por la ciencia de la computación sugerida por la investigación sobre inteligencia artificial, tuvo la estrategia de a partir de la experiencia diaria. Hizo sus propios instrumentos y se ajustó otros componentes cediendo un significado extraordinario as las ilustraciones y figuras. Fue el arreglo más integro nunca antes creado en un ordenador de era distribuida diseñada para ser delineada por centenares de clientes, cuando emergieron las PC, por primera vez, se intentó adaptar las lecciones, pero fueron totalmente diferentes, pero algunas lecciones sirvieron de modelo para la generación actual de software educativo.
- Computación y enseñanza heurística: trata aproximadamente crear condiciones viales para que la



indagación conduzca a la revelación y al aprendizaje convincente. El ordenador brinda la plausibilidad de caracteres propicios. Ella siente curiosidad por el trabajo viable para descubrir lugares donde los niños puedan manipular el ordenador como instrumento. En esta preparación es excepcionalmente imperativa la intercesión de los instructores. Mostró un razonamiento educativo atractivo, pero no lo perfeccionó, sin embargo, no tenía las implicaciones adecuadas. Al adoptar el básico de fácil acceso, entra en una contradicción entre la práctica y la teoría y destruye su propio aprendizaje utópico, era necesario esperar a que la investigación de Papert pudiera poner en práctica una parte de la cual buscaba.

Seymour Papert (1980) "habla sobre el símbolo y propone involucrar a los niños en el uso de computadoras, a fin de fomentar el uso de temarios experimentales y el incremento en guías mentales que les asistan en saber".

El creador fija que el método del constructivista se da en el uso completo de computadoras, en las que los estudiantes se basan en conocimientos previos y aprenden haciendo.

2.2.1.3. Tecnología y actitudes

La utilización de las TIC fomenta la práctica del trabajo colectivo, requiere que los estudiantes a fin de contar una



postura más juiciosa, por lo que es fundamental fomentar los modelos de técnicas inevitables para llevar el examen y trabajar para crear tipos de o comunidades, e incluso en línea comunidades, donde estas habilidades se refuerzan y mejoran a través del ámbito colectivo que estas habilidades se refuerzan y mejoran gracias a la esfera colectiva.

Otro detalle a tener en consideración con la utilización de la TIC es el entorno de la web, para trabajar en esta, busca una fila de facultades y posturas del educando, talento con el examen y discernimientos, estas a la vez. Requiere una postura que le facilite valorar y utilizar de forma más idónea.

“Hay un componente ligado a la conducta que llega a ser figura fundamental dentro de la ejecución de las ocasiones de valoración de la toma de juicios, es la identidad, la capacidad de depender de la identidad o características del individuo. Ser la capacidad básica fundamental para pilotar, examinar y recolectar datos en la web.

Los formularios de evaluación también incorporan juicios compartidos, donde el cliente recopila ofertas de sus juicios y datos, lo que sugiere que la participación y la creencia se cultivan. La forma de construir credibilidad a través de esta interconexión y se fortalece la identidad



comunitaria y la solidaridad. Considerar la capacidad básica como un perfeccionamiento social permite distante mejor; mucho mejor; más alto; más fuerte; mejorado una mayor comprensión de la naturaleza del usuario básico" (Burbules, 2001).

2.2.2. Gestión de proyectos educativos

El plan y la mejora de la empresa incorpora la base o la organización de objetivos a largo plazo. o plazo y a mediano plazo "por cada hora usada en las tres o cuatro se guardan en ejecución y conducen a mejores resultado" (Farro, 2001:25) ya corto plazo u organizacional, así como se produce y alteración del trabajo ambiente para alcanzar dichos objetivos o administración . Administración , "conjunto de procedimientos y formas para evaluar y controlar" (Drudis, 1999: 76) dentro del alcance de la utilización de los avances de la comunicación moderna y requieren una planificación estratégica, apuntando a reducir el costo de opciones tomadas dentro del medio dentro dela largo plazo mediante el examen de los objetivos , la coyuntura actual , el avance del medio ambiente, la aplicación de benchmarks y formularios , la formalización de los datos accesibles y el compromiso de actualizar las opciones tomadas.

La administración de las TIC infiere que la administración de presupuestos cambia de un día a otro, y las opciones rotan en



torno a la información de avance , en caso de Estas premisas no se toman en consideración , cualquier elección puede ser un arreglo de costos y especulaciones negativas.

Es necesario tener en cuenta ciertos factores de éxito para un proyecto con enfoque global:

- Programa adecuado.
- Personal multidisciplinario apto y con buena voluntad.
- Audacia de dificultades reales que tiende a afectar al programa.
- Talento administrativo eficaz.
- Bastante competencia administrativa.
- Examen tecnológico desde el enfoque de vista técnico.
- Distintos semblantes, de acuerdo la singularidad del argumento de la materia y programación.

2.2.2.1. Enfoque sistémico de gestión

El enfoque de sistemas es caracterizado por el hecho de que están agrupados y organizados para interactuar y coordinarse para lograr las metas educativas.

Parte del estudio constante de la estructura, partes de un sistema.

Esta orientación está en el corazón de los cinco comportamientos de Senge (1993):

1. Construir visiones compartidas. - La impecabilidad de



- establecer marcos de futuro compartidos que avancen verdaderamente hacia el compromiso de la benevolencia. Las personas se suscriben a los objetivos comunes de la organización, dando coherencia a la acción.
2. Dominio personal.- La habilidad de establecer sistemas compartidos a largo plazo, podría ser un compromiso genuino. Las personas favorecen los objetivos comunes de la organización, garantizando la coherencia de la acción.
 3. Modelos mentales. - La capacidad de aclarar y ampliar de forma persistente la información, la imaginación y el compromiso con la verdad. Mejora competente de cada uno en pensamiento y actividad. La capacidad de descubrir las imágenes internas del mundo organizacional que orientan la acción, las analiza e influyen en ellas por otros.
 4. Aprendizaje en equipo.- Aprendizaje en equipo.- Habilidad de "pensar y actuar juntos" tanto en el abordaje de problemas como en la planificación a largo plazo, lo cual se logra mediante la afinación del discurso y la charla.
 5. Pensamiento sistémico.- "El enseñan que la coordinación de los demás en un cuerpo coherente de hipótesis y la piedra de afilar. Se permite la ampliación de los esquemas de referencia, teniendo en cuenta sus componentes y proponer esenciales formas de actividad. Frameworks considerando es la quinta enseñanza que incluye el resto". Enseñan que la coordinación de los demás en un cuerpo



coherente de hipótesis y la piedra de afilar. Se permite la ampliación de los esquemas de referencia, teniendo en cuenta sus componentes y proponer esenciales formas de actividad. Frameworks considerando es la quinta enseñanza que incluye el resto.

Una estructura que estudia ostenta técnicas:

- Un pueblo centrado en edificar una comunidad (aprecio, admiración, deferencia y simpatía).
- Un montón de encuentros para intercambio generativo y actividad facilitada.
- Capacidad para observar y trabajar con la corriente de la vida como marco.
- Nevis, DiBella y Gould (1995) citado por Bolívar (2000), determina diez proporcionada del enseñanza organizativa:
 - Detección del ambiente en que obra la organización.
 - Decepción por los logros actuales.
 - Preocupación por evaluaciones aproximadamente constantes.
 - Conjunto mental inclinado a experimentar.
 - Clima abierto.
 - Estudio constante.
 - Diversidad operativa.
 - Partidario de lo amplio.
 - Punto de vista marco.



2.2.3. Componentes relacionados a los Estilos de Aprendizaje

“La administración de la información como enseñanza concurrente a Weggeman, citada en el II Simposio Universal” Sisoft (2003), tiene cuatro etapas:

1. Anterior al año de 1990 en la cual aflora la atención plena de expandir la información.
2. A partir del año 1995 hasta la actualidad, la administración de información es la administración de dones humanos. Se habla de nociones como empleabilidad, universidades, corporaciones, niveles de desarrollo de la información, conexiones maestro-educando, información. Se da a entender que la información es un flujo.
3. Hoy en día, donde la administración de la información es sinónimo de organización. Es extenso y está relacionado con el hipertexto, la red, la construcción de marcos de información y la recentralización.

a) El conocimiento

Departamento de lógica que piensa en la epistemología de la información o la hipótesis del conocimiento. La teoría del conocimiento estudia las posibles maneras de integración entre sujeto y objeto. Es, por tanto, el estudio de la función propia de la persona, es



decir, hechos o información por parte de una persona a través de la experiencia o educación, la comprensión o práctica de un sujeto referido a la realidad.

De acuerdo con Sisoft, el concepto de información se puede clasificar en dos:

Conocimiento personal o humano. - Los datos preparados por el intelecto humano que incorporan reflejos, uniones y escenarios, que son difíciles de estructurar y capturar por las máquinas, son regulares o individuales y difíciles de transferir. (Daven, 1998)

Conocimiento organizacional. - Habilidad de la organización para capitalizar los más excelentes esfuerzos de las personas por medio de un clima organizacional adecuado cuya interacción, para generar y compartir información, para progresar formas, productos y servicios y aumentar el conocimiento basa.

Algunas características del conocimiento:

- Los datos comienzan con datos que se convierten en información y luego en conocimiento.
- Los datos son individuales.
- Es inestable, se mantiene en la mente de las personas.
- Llega a ser una acción por el efecto de la motivación.
- Intercambia sin perderte.
- Se puede utilizar en diferentes momentos.
- Está asociado



b) La gestión

A partir de la concepción de que el conocimiento se desarrolla y no es una simple información de conocimiento, es importante reflexionar sobre los objetivos educativos de la construcción del conocimiento académico entre alumnos y profesores, antes de que sea imprescindible. Identificar las ideas e intereses del conocimiento del personal de cada uno.

Al identificar las ideas de los miembros, también identificaremos el carácter social del conocimiento. Las concepciones de los estudiantes son "sistemas de ideas" en evolución, que se construyen mediante la interacción con el entorno y el estudiante que vive en ese entorno:

c) La tecnología como medio para gestionar conocimientos

La administración de información sugiere la administración de recursos que generen estima por la organización. La mayoría de estos números se refieren a formularios relacionados de una forma u otra con la captura, transmisión y transmisión de información, especificada más. Posteriormente, la administración de la información tiene su centro en el aprendizaje organizacional. Este aprendizaje organizacional puede ser más convincente en la remota posibilidad de que se utilicen innovaciones., nos referimos a redes que en la información circulan de una manera más dinámica, pero que se convierte en conocimiento.



La información de cada parte de una institución necesita un activo colectivo para que cualquier parte pueda existir como un activo para desentrañar problemas.

“El entorno de datos de las intranets habla de uno de los rangos más ricos y poco explotados donde el experto en datos puede proporcionar una estima incluida dentro de la administración de información completa. El potencial de innovación para la generación y difusión de información hace que la mejora sea básica de una técnica de integración de datos en organizaciones”.

2.2.4. Extensiones de los estilos de aprendizaje

La organización instructiva de riesgo, más allá de un registro, es uno que guía las actividades de todos los operadores de la instructiva comunidad: instructores, suplentes, tutores, presidentes y gerentes. La organización y administración de la fundación instructiva se basa en la realización de los valores y estándares esperados por los estándares comunitarios que deben ser inequívocos dentro de la PEI.

Todo proyecto educativo tiene que contar las siguientes características:

- Integral. - Todas las partes de la instrucción comunitaria están incluidas en la vida escolar.
- Abierto. - Debe indicarse de forma persistente.
- Estable. - Los valores y los puntos de semejanza tienden a tener un alto nivel de comprensión que avanza



en su coherencia a través del tiempo.

- Dinámico. - e debe entregar una en todo el mundo el marco de la institución escolar que permite la alentó y factible el movimiento del montón de instrucciones.

El PEI caracteriza el sistema común de actividad para todos los individuos de la comunidad instructiva, proporciona una unidad de organización de módulos educativos y sirve como un bloc de notas para los propósitos de la institución instructiva.

2.2.4.1. Gestión del proyecto pedagógico

El emprendimiento instructivo requiere un manejo de administración organizado y separado en su ejecución, ya que son los instructores quienes están llamados a jugar un papel preponderante en su ambientación de los datos no utilizados y los avances de comunicación, es fundamental que el PEI de los no utilizados avance como un medio transversal, no elite a un solo dominio.

a) La computadora e internet en el proyecto educativo

Los avances tecnológicos no utilizados tienen un impacto efectivo y están encontrando una mejora confusa que se siente en toda nuestra sociedad, por lo tanto, en una perspectiva crucial de mejora como la educación. Las tecnologías son las implicaciones que resultan de la mejora de la microelectrónica, básicamente video, frameworks informáticos y



competentes para hacer, guardar, recuperar, seleccionar, cambiando y transmitiendo datos a gran velocidad y en cantidad significativa. Los educadores deben tomar en consideración los resultados imaginativos concebibles a través de los medios y canales de comunicación modernos para el marco instructivo dentro del enfrentamiento de los desafíos de una sociedad completamente informatizada. El trabajo del docente nunca será suplantado, pero el papel se verá influido, ya que terminará en una espalda extraordinaria para fortalecer los destinos que ha propuesto a los suplentes.

El desarrollo innovador de fortalezas posteriores a largo plazo enseñan a ajustarse a las demandas sociales que caracterizan el minuto actual, por lo que la preocupación por crear en los alumnos un grado ideal de habilidades y capacidades mecánicas, morales, lógicas son ángulos que deben tomarse en consideración. En consideración de PEI.

b) La computadora en el aula de clase

Habitualmente, los programas educativos de informática se redujeron a memorizar y mecanizar una disposición de comandos e informativos, por ejemplo, en caso de que el educador opte por educar en la preparación de palabras, se concentra en cómo poner página, atornillar,



imprimir, borrar. Pero no se aclara cómo escribir una carta, escribir una historia, cómo escribir un papel. Enfrentado. Con este tipo de cursos, se propone convertir el aprendizaje informático en un eje para la creación de contenido espacial.

Al aprender inglés, se puede combinar con el uso del nivelador de pintura. Mientras desarrolla habilidades y habilidades artísticas, rompiendo el paradigma del dibujo con el de Dibujar con la palma de su mano, podrás además perfeccionar Inglés con las partes que representa el cuerpo, los componentes de la escena, los objetos de la casa. etc. El suplente puede preguntó a componer un mensaje, interpretar en un ordenador, imprimirlo y enviarlo a un compañero del mismo nivel en otro y quien a su vez deberá contestar también en este caso, la gestión tecnológica mejorará y su aprendizaje tendrá sentido ya que él siente el valor y la capacidad de expresarse mejor cada día. En el mismo procesador, los suplentes pueden construir escritos en inglés, tamaños, géneros y estilos textuales de colores totalmente diferentes, incluir movimiento, lo que puede resultar decente y seductor; el educador se comprometerá a dirigir preguntas relacionadas con estructura del lenguaje y ortografía. En la expansión, en la remota posibilidad de que el engranaje está dispuesto en Inglés,



el mismo, por implica de un discontinua rojiza línea o que se muestran los ortográficas o lingüísticas opciones de reparación.

Depende del profesor, de la creatividad, del gusto por el interés que ponga en el proceso de aprendizaje de la computadora una herramienta eficaz para apoyar tal acontecimiento.

Dentro de los medios interactivos campo, hay auténticos los cada día que son más exitosa: léxicos, intérpretes, programas del aprendizaje suplente interatómicas con el ordenador, hace que funciona a cabo y consigue felicidades o recomendación para cuando lo hace excepcionalmente bien o da la bienvenida a él para hacer un refrito cuando él hace una chapuza , no permitir que él para el desarrollo en el caso de que no ha dado el paso. Desde el punto de vista de un nivel mundial enfoque, donde la innovación juega la parte de un sociales aparato, es fundamental que su definición y la introducción han sido una razón para el trabajo de todo el personal, para realizar las técnicas y crear satisfactoria para avanzar y dirigir su gran uso.

2.2.4.2. Gestión del proyecto administrativo

En el sector educativo, en el ámbito administrativo, han aparecido nuevas tecnologías de la información y muchos



centros, se han mantenido en este nivel, se han presentado las TIC como una forma de agilizar formularios administrativos y desde la preparación de palabras hasta el manejo de palabras. Ahora mismo se ha hecho un arreglo de programas por este motivo, programas que llegaron a ser la espalda del movimiento. “En todas las empresas, las tecnologías de la información tuvieron un impacto obvio, pero solo en los elementos, no en lo intangible como estrategia de innovación. Para el director, la nueva información no ha afectado la forma en que toma sus decisiones.” (Drucker, 2002)

Las instituciones educativas que afirman “para ser comunidades de aprendizaje, requieren prepararse para pensar en actividades para construir aprendizajes que, posteriormente, impactarán en la toma de decisiones. Desde este punto de vista, deberíamos supervisar el uso de las TIC dentro del marco regulatorio, donde todo el mundo está efectivamente incluido, siendo la innovación un dispositivo y un refuerzo para las formas. Cultura organizacional en la actualidad aceptar una parte crítica y los valores se convertirán en un eje de actividad”.

Rogers, y otros (2001) “Ellos sostienen que el programa de computadora debe tener la calidad para ajustar a cualquier existente o inexistente marco, ya que esto es a menudo estrechamente relacionada con la idea de flexibilidad. El equipo y el programa deben poder avanzar con la base de datos; En



caso de que los costos de ejecutar una innovación sean muy altos, los costos de soporte serán así, en este sentido es crítico evaluar los costos”.

Bates (2001) “afirma que existen diferencias fundamentales entre los costos de la educación directa y la basada en tecnología. Las estructuras de costos de las diferentes tecnologías, como las videoconferencias, la red y los CD-ROM, varían ampliamente. Comprender las estructuras de costos de la educación basada en tecnología es esencial para tomar decisiones”.

“La tecnología se considera cara y las instituciones a menudo subestiman o subestiman sus presupuestos” (Bates, 2001:157). Los gastos en tecnología tienden a clasificarse en varias categorías de marco innovador, aplicaciones regulatorias y App escolares. De los mencionados, el que ha recibido una atención especial en general es la inversión en tecnología que satisfaga las necesidades administrativas.

Fue solo recientemente, y a través del desarrollo de Internet, computadoras y redes a todos los efectos prácticos, en aplicaciones administrativas, se ha habilitado. El uso de la red en la organización para aplicaciones escolares tiene sus desventajas y ventajas. Sugerencia: La utilización de sistemas para aplicaciones escolares tiene sus desventajas. Fundación costos pueden ser compartidos entre un amplio número de



aplicaciones. En cualquier caso, a medida que aumenta la utilización de marcos de datos con fines instructivos, pueden surgir problemas de capacidad y necesidad.

Los marcos de back-office se preocupan esencialmente por el contenido y las sumas expansivas de información y, en general, no están vinculados al tiempo genuino, en otras palabras, la información se ahorra hasta que "hay espacio en la organización para transmitirla". Estos marcos pueden no ser los principales con fines instructivos, ya que también tienden a ser más mixtos y, por lo tanto, subordinados al tiempo genuino.

Bates (2001 "Sostiene que el gasto verídico de las App instructivas puede ser cubierta, ya que el tiempo que los profesores dedican a la creación de materiales instructivos basados en tecnología no está incluido ni presupuestado. Los costos de apoyar la innovación instructiva pueden estar bien presupuestados, pero su importancia no se ha captado o dado que luchan con otras necesidades de subsidio, a través de la investigación".

Es imperante a nivel económico es clarificar lo siguiente:

- En la remota posibilidad de que la utilizan de la innovación como un aula de vuelta no lo hace descifrar en los fondos de reserva en otros ejercicios, los costes serán sin duda aumentará.
- Es problemático para ilustrar que hay una coordinada



relación entre la educación superior logro y más prominente utilizan de la innovación como un complemento a la enseñanza en el aula.

- Por lejano el más prominente descabellada de la utilización de la innovación como un complemento a la enseñanza en clase es el tiempo que educa y sus estudiantes los analistas tienen que pasar la creación de PowerPoint presentaciones, Web destinos y mucho más.
- Para lograr un uso superior del tiempo y las aptitudes de los maestros, se requiere un refuerzo más especializado que la oferta educativa. Una elevada investigación y conocimiento tendría contrarrestar esto.

La manera en que se hallan los gastos de la innovación dependerá del tipo de toma de decisión y del lugar en el que se halle dentro del campo de la cadena de toma de resoluciones. Lo trascendental es que se reconozcan todos los costes, que las dudas en los que se basan los cálculos son sencillos y captados, y las razones para contar o excluir las diversas líneas de costos son sustanciales para lo que se pretende. En cuanto a las opciones, tenemos la variable de compromiso que acompaña al componente de accesibilidad, grado de cimentación y refuerzo especializado. Estos componentes se constituyen como algunas de las variables clave para poner autoridad la administración a la práctica. Algunas variables para evaluar la viabilidad de las diversas innovaciones para instruir a nivel regulatorio (acción):



a) Acceso y flexibilidad

La disponibilidad de suplentes a una cierta innovación grado de adaptabilidad para un determinado objetivo de recopilar.

b) Cuestiones de enseñanza y aprendizaje

Idealizar el avance para reforzar la instrucción y el aprendizaje
Enfoques instructivos.

c) Tipo de aprendizaje interactividad y respecto por el usuario

- Estándar de interactividad
- Trabas la utilización

d) Organización

Imposición asociativa y obstáculos.

e) Novedad

- Confiabilidad
- Contribución

f) Rapidez

- Para el crecimiento de las materias.
- Para la alteración de material.

g) Costos

- Trajo la estructura de la Unidad fue a buscar por estudiante.
- Contraste de costes entre las innovaciones. Unas pocas preguntas que pueden dirigir la TIC evaluación y Poder preparar son: ¿lo afectan y molestan qué se crean en suplentes? ¿Cuáles son los puntos focales e



impedimentos financieros? ¿Cuáles son las capacidades instructoras? y los resultados del conocimiento? ¿Cómo son las escalas de interacción, entrada, el tipo de reflexión que se da entre el educando y los educadores? ¿Realiza poco esfuerzo al manipular? ¿Es confiable?

Las interrogantes en general yacen de variables claras:

- La deformación económica.
- Los resultados en el conocimiento.
- La infraestructura.
- La preparación del recurso humano

Tanto la administración del emprendimiento educativo como la administración del extenso autoritativo se basan en la introducción de que las técnicas más fructíferas no están completamente dispuestas de antemano, pero es obvio que cada institución al emprender un emprendimiento en innovación Debe tener una visión de cómo le gustaría que su institución enseñara dentro de los otros diez largos, el centro de "construir, vendrán", Sin un método erudito para la utilización del avance, es un enfoque costoso. La naturaleza imperfecta de la organización y la organización no reduce la necesidad de formas de pensamiento para posiblemente actualizar la educación basada en la tecnología, una instrucción que va de la mano con la expansión definitiva. El vino a caracterizar los enfoques de elección decisiones,



tanto en el entorno académico como en el autorizado. La tecnología no puede concebirse en la instrucción sin la introducción de valores y sin organizar el potencial para construir información. Además, estos deben estar organizados con objetivos claros dentro de un maestro educativo.

2.2.5. Gestión pedagógica del uso de la tecnología en las instituciones educativas

El uso de los avances de la información y la comunicación, dentro de una institución instructiva, debe partir de un enfoque instructivo bien definido, enmarcado dentro de la realidad de la organización, su concepción y la exhibición de su enfoque, debe cumplir con la introducción de que es el hombre que caracteriza. Y lo adapta a sus necesidades, "...el ordenador no es más que un gadget en manos del suplente y de los educadores. Su practicidad Depende completamente de las aptitudes que tanto el suplente como el profesor aporten a la administración del aprendizaje" (Poole, 1999).

Es básico que no se trata de un libro electrónico en el que el instructor básicamente vierte su discurso o discurso académico convencional en la computadora, imaginando que, por lo general, es razonable como un desarrollo. Uno de los beneficios extraordinarios de la instrucción asistida por computadora es que



pone a los niños en control de su poseen el aprendizaje. En este sentido, la administración de las determinadas formas es imprescindible para su rectificar la ejecución, es esencial para ya hacer un órgano.

2.2.6. Diseño pedagógico

Las habilidades instructivas en el mundo actual han experimentado cambios críticos tanto en las técnicas de instrucción como en los estilos y ritmos de aprendizaje de los estudiantes. Las ofertas del siglo 21 maestros brillantes aberturas para avanzar alter en la instrucción. Los avances informáticos son cada vez más accesibles y, junto con la Web, están haciendo concebible una "revolución en el conocimiento". Las innovaciones Los avances computarizados pueden "transformar no tanto la forma de hablar como aprenden los niños, sino también lo que aprenden y con quién aprenden" (Negroponte Nicolás, 1999). Vanguardia avanzaba desarrollos actualmente dan nosotros con una excepcional oportunidad para el desarrollo de todo el mundo cambios en el aprendizaje y el aprendizaje. Instrucción de los niños. Informatizadas innovaciones pueden potenciar a los niños a llegado a ser más dinámicos y autónomos alumnos, haciéndose cargo de su poseen conocimiento a través de establecer la indagación, expresión y colaborativa. El centro pasa de "recibir indicaciones" a "aprender" de manera libre. Qué aprenden los chicos. Parte



importante de lo cual los chicos aprenden en la actualidad en los centros educativos se explica para el lapso del lapicero y el papel. Con los excepcionales adelantos avanzados no usados, los chicos tienen la posibilidad de manejar organizaciones (y aprender conceptos), que se consideraban complejos para los chicos en el periodo pre-digital. ¿Con quién aprenden los niños? La red mundial puede hacer realidad las "sociedades de desarrollo de entendimiento" modernas, en las que los chicos de todo el planeta (y los adultos) colaboren en organizaciones y aprendan unos de otros. Estas Los esfuerzos requieren enfoques de aprendizaje multiculturales, multilingües y multimodales. Los cambios no sucederán de forma natural. A pesar del hecho de que la caída de los costos hará avanzadas innovaciones accesibles a los niños de todo el mundo, llega a los ordenadores y Web asociaciones no son suficientes. Numerosos de los programas que se están creando hoy sirven para limitar, en lugar de ampliar, los horizontes mentales de los niños. Para formar una genuina transformación en el aprendizaje debemos hacer avances que respalden una visión moderna del aprendizaje y una visión no utilizada de:

1. Exploración directa

La visión convencional es que el niño aprende casi el mundo específicamente (deslizándose, tocando, masticando, eso es: investigando), hasta el preescolar,



pero luego tiene que ser " instruido " en otros pensamientos más avanzados. Nuestro objetivo es crear computarizados avances que permiten a los niños a proceder de aprendizaje de hecho aquellos más avanzados pensamientos a través de coordinadas investigación y experimentación. Por caso, los niños que viven en el valle de Tambo deben tener la habilidad de contribuir a la de su comunidad agraria se esfuerza por la utilización de los ordenadores asociados universalmente a la Web, y localmente a los sensores, para llevar a cabo las pruebas de la calidad del suelo, la contaminación, discutir y vegetación.

2. Expresión directa

Sin utilizar los medios de comunicación van a permitir a los niños a relacionar sus reclamos historias y conceptos - y relacionarlos para una más amplia y más diferente diverso conjunto de observadores - en lugar de la autorización para adultos a hablar por ellos. La visión ordinaria es que los niños se centran en "sostener" las consideraciones de los adultos, no en comunicar sus pretendidas contemplaciones. En estos días lo que los niños saben casi por sí mismos y su cultura es no, fundamentalmente, lo que escuchan de los adultos, pero es el resultado de su poseen investigan hecho ya sea por



interés o para cumplir una tarea escolar. Nuestro objetivo es crear computarizadas innovaciones que permiten a los niños a específica a sí mismos antes de otros a través de narración, la comunicación, el plan y el diseño de otras maneras; en breve, la búsqueda de su poseen voz.

3. Experiencia directa

En lo posterior, los niños ya no dependerán de sus tutores para informarles casi el increíble mundo exterior. Empeine, podrás participación que forma directa a través de su poseen individuales contactos con otras personas de todo el globo terráqueo. A través de ojos y oídos electrónicos, podrán ver cómo se ve y cómo suena el otro lado del mundo. Esta experiencia va a disminuir el impacto de las fronteras nacionales, en realidad, a pesar de la realidad de que cerca de los órdenes sociales, que los niños se interesen en su poseen juego rangos y hogares, seguirá siendo poco común. Quizás más vitalmente, los niños crearán un sentido diverso de sí mismos como especialistas mentales, como individuos importantes de comunidades reales y virtuales. Los niños se acostumbrarán a comunicarse sin límites de geología, cultura, dialecto y edad.

4. Multicultural

Gracias a la web tenemos tanto la requieren y la oportunidad para instar más cerca de las diversas sociedades en todo el planeta en el verdadero tiempo, que vigoriza el interés de los niños de esas sociedades. Hoy en día tenemos a nuestra transferencia informatizado innovaciones que dan diferentes



get a formas, que hacen más fácil para los niños en todo el mundo para compartir y aprender casi de cada uno sociales convenciones.

5. Multilingual

Hasta la fecha, la asombrosa variedad de dialectos que se hablan en el mundo se ha visto como un gran impedimento para la mejora de una comunidad mundial. Con todo el mundo de la red viene un hecho más notable requieren para los niños a " hablar un común dialecto ", y una increíble oportunidad para los niños a memorizar más cerca de otras lingos y casi común la lengua. Nuestro objetivo es formar fuera de fecha aparatos que permisos de los niños para comunicarse con los demás alrededor de la lengua obstáculos, mientras que el apoyo al aprendizaje de otros lingos y crece el sentido de su reclamación.

6. Multimodal

Los medios de transmisión entre los niños y los ordenadores estaban sorprendentemente limitados : escribir y hacer clic con el mouse en un curso ; escrituras e ilustraciones en el otro, en todo caso hoy en día con una pantalla táctil donde un toque coordinado en su superficie permite el paso de información y órdenes al gadget , y a su vez aparece el viene ya ingresado; actuando como un margen para la entrada y el rendimiento de la información (este contacto puede además ser hecha por implica de un lápiz óptico u otros comparables instrumentos) y las



aplicaciones basadas en la voz de acuse de recibo avances ofrecen modernas resultados concebibles a los clientes sobre todo a recoger a la eficiencia . Sea como fuere, por lo permite computadoras para obtener y transmitir señales y otros medios de comunicación no verbal, vamos mejorar la naturaleza de la interacción entre los niños y las computadoras. Por la misma razón, los grupos que logran la comunicación verbal y no verbal pueden abrir computar hasta un más amplio plazo de edades y culturales tradiciones (cheques desinformados personas). Es decir, los niños que no pueden (sea como sea) escribir pueden con certeza.

Hardly (2000) nos plantea 5 cualidades en las TIC:

- Mecanización
- Facultad y extensión
- Eventualidad
- Participatividad
- Civilidad

Robotización de programar tareas permite suplentes a un total de su trabajo son más rápidos y fáciles, dándoles espacio para centrar los recados que requieren más de su pensamiento. La capacidad y la expansión del permiso de documentos de datos que se utilizan en cualquier punto fundamental, lo mismo que la web ofertas. Provisionalidad,



alude a la capacidad de ajustar un registro en cualquier momento, numerosas veces como ansiaba, esto da la seguridad de los niños a actuar abiertamente y sin miedo a ser fuera de la base y así conseguir el castigo. La interactividad incluye el niño en el aprendizaje, haciendo de él termino interesados de forma viable, Brunner, Piaget y Vygotsky son los fabricantes que más reclaman esta característica en cualquier proceso de aprendizaje. Las propiedades sociales de la computadora están conectadas a las empresas de conocimiento concertado y las habilidades sociales que se muestran en toda colaboración.

Estos estándares y cualidades deben ser la inspiración y el disfraz para el enfoque académico de su utilización, Zeledón, X. (2000), caracteriza que una extensión escolar con la utilización de desarrollos innovadores tiene etapas:

- a) **Programación.-** En este organizan, la empresa se caracteriza basa en la escolástica mejora organizar y organización de los arreglos para la utilizan de mecánicas innovaciones.
- b) **Identificación.-** Que comprende la elaboración de la mayoría de los pensamientos de la empresa, los objetivos , se produce y ejercicios se caracterizan , en los arreglos para decidir su practicidad, la alcanzable Ponder del extienden debe , además, ser llevado a cabo.



- c) Factibilidad.-** La empresa es meticulosa y se lleva a cabo una encuesta interna. Decidir en caso de que la organización esté subvencionando el refuerzo.
- d) Ejecución.-** alude al uso del extienden a través multidisciplinares grupos, donde los maestros dentro del campo de la información de innovación y difusión de comunicaciones se unieron, así como instructivos y sujetos de sustancias maestros. Esta etapa requiere la entrega de informes de seguimiento, que deben ser ido a por las que pueden organizar grupos de electrónica de la institución era del programa de forma inteligente los medios de comunicación.
- e) Evaluación.-** En esta porción, los punteros de administración caracterizados por la institución instructiva se utilizan para el plan y consolidación de la innovación al paquete de lineamientos. Revisión y autoevaluación ejercicios debe ser establecido para garantizar el cumplimiento de los objetivos que se caracterizan en la partida. Estándares académicos o pilares para utilizar de las TIC en la educación La forma en que u Un infante aprende fue incesantemente la protesta de amplias charlas y estima, no hay una exclusiva técnica que resulte ser la más destacada, asombrosa, que posibilite aprender y se acomode a cada una de las situaciones y alumnos. Partiendo de la



teoría cognitiva, poseemos a Piaget (1954-1971) que notó la optimización de la mente de los chicos y construyó su secuencialidad: lo sensorio-motor se organiza desde el nacimiento hasta los dos años, el ordenamiento típico o trabajo preoperacional, a partir de los dos mucho tiempo a siete u ocho mucho tiempo, la operación particular arregla, de 7 a doce mucho tiempo y la operación específica organiza de 12 a 15 mucho tiempo. Bruner (1966), aseverando su trabajo sobre el de Piaget, indicó el modo "enactivo" (donde actividades son el camino a la comprensión), "icónico" (donde las imágenes se utilizan para hablar para encontrar) y finalmente el "típico" (donde dialecto en sus distintas maneras potencia la encarnación cognitiva de la realidad).

“Los marcos de aprendizaje por computadora que están adecuadamente delineados aplicarán los estándares de una hipótesis sólida de aprendizaje adecuada para el avance cognitivo del alumno” (Poole, 1999). Constructivismo comienza a partir del concepto de que el alumno es una dinámica persona en el aspecto de la comprensión de los encuentros, que, guiada por el interés, se lleva a cabo respuestas, esta secuencia de preguntas y respuestas produce dentro del suplenteun desarrollo, llamado aprendizaje. A partir de la iniciativa de que puntos es el cambio, vamos a no ser capaces de reconocer que



en la remota probabilidad de que el suplente no actúa. Esta configuración es posible y una introducción en situaciones en las que la PC toma un papel impulsor ya que llega a ser un medio académico. Papert (1995), habla de su criterio de construccionismo, pensamiento que examinado nos lleva al pensamiento constructivista, esta es comúnmente la hipótesis del soporte de los programas informáticos, premisa que descansa en el pensamiento de que dentro del mundo es concebible analizar, mirar, explorar y apreciar, proceder:

- El ordenador como organizador, hay un programa informático que marca la diferencia: organizamos consideraciones, capturamos, controlamos y accedemos a la información para tomar elecciones.
- El ordenador como controlador, posibilita planear la entrada a la información y la unión de varios materiales multimedia.
- Maestro marcos, dichos marcos remedar las mentales maneras del hombre, posibilita averiguar gracias a la suma de la información que se puede guardar, además, posibilita compartir datos para crear conocimiento colectivo.
- Basura interior, basura exterior, este pensamiento se basa en la realidad de que la computadora no tiene verdades interesantes, lo cual es vital para auditar lo que procesa.
- Se aumenta la capacidad del cuerpo, que puede ser un



dispositivo que no por así decirlo necesidades a hacer con el cuerpo, pero con el intelecto, tenemos más dispositivos de control y ofrecemos asistencia a las limitaciones físicas

- Se incrementa las habilidades humanas típicas, continuamente que tengamos claro que el ordenador tiene el control en caso de que se encuentre en manos brillantes, puede ser un refuerzo y no un sustituto de los individuos, es importante.

2.2.6.1. Principal de una buena práctica pedagógica de tecnología educativa

La democratización y la igualdad. - Se reflexiona sobre teniendo presente los resultados imaginables de los suplentes, tanto en la organización y en sus domicilios.

Proponer un modelo de modalidad a distancia. - El fundamental que puede ser una cautelosa de organización y decisión de la información y las capacidades que el suplente se anticipa a percibir, teniendo presente los motivacionales puntos de vista y cognitivas metodologías para progresar persona considere.

Realizar un examen minucioso de las distintas Tecnologías que se van a adecuar en el colegio. - Esta indagación sobre el estado de ánimo infiere al trabajo grupal:

- Fortalecimiento y apoyo de los sistemas informáticos por medio de la web.
- Supervisor de administraciones de organización física,



así como servidores virtuales promulgados a través de software.

- Asesor en remoción de modelos y puntos de vista educativos, para el aprendizaje colaborativo y diseminado.
- Asesor dentro del plan de materiales, formularios y examen de conocimientos.
- Tutor dentro del definición y elaboración de diseños de introducción de medios realistas, impresos y variados.
- De vuelta de los profesionales de la programación. • Volver y regulatoria administración de instructivos proyectos. Algunas notas con respecto a cuándo debemos utilizar la computadora en la lección (Poole, 1999):

El básico que podría ser una cautelosa de organización y determinación de la información y las capacidades que el suplente se anticipa a percatarse, teniendo presente los motivacionales puntos de vista y cognitivas metodologías para progresar persona considere:

La computadora puede ser una niñera increíble, pero no debe utilizarse para ello. El equipo debe no ser utilizado exclusivamente como una electrónica aparato para pasar la página. Las siete columnas de la victoria de una integración innovadora eficaz concurriendo a Poole (1999):

1. Es necesario un refuerzo dinámico de la autoridad de la



- IE. Un enfoque.
2. No autoritaria es continuamente mejor.
3. Cada IE tiene que contar en su colectivo de docentes informatizados.
4. Los docentes deben ser los primeros en el compromiso del proceso.
5. Tanto los tutores como los estudiantes deben estar incluidos en el proceso.
6. Es esencial para crear una duración del programa en mecánica de entrenamiento.
7. Los instructores deben tener el tiempo y la oportunidad de reconstruir sus módulos educativos en función de la innovación.

2.2.6.2. Técnicas para incluir tecnología en la enseñanza

Según Poole B. (1999) "Hay cinco formas en las que el uso de las TIC puede coordinarse en la educación":

- 1.-Para respaldar el aprendizaje. - Necesitamos contribuir de formas totalmente diferentes:
 - Se comprende el uso de la redundancia, un instrumento imperativo para la recuperación del aprendizaje.
 - Utilizar ejercicios de instrucción, que permiten a los estudiantes memorizar la sustancia no utilizada. Utilizando marcos de prueba, donde los estudiantes



investigan con una vida muy reconocida y "honesta para la bondad" la realidad "virtual" de los mundos ajustados.

- Empresas de aprendizaje colaborativo, donde los sustitutos utilizan la computadora para Facilitar los esfuerzos grupales para algunos propósitos instructivos.
- Separar el aprendizaje, donde los ordenadores conectados a Internet permiten suplentes para ir a la lección de lejos lugares o de hecho de otra parte del mundo.
- Coordina los marcos de aprendizaje y de medios interactivos, donde los instructores y estudiantes suplentes utilizan de manera inteligente videos, sonido, diseño y escritos, combinados en un colosal surtido de modalidades para ofrecer circunstancias de aprendizaje que progresen notablemente en la simulación mental.
- Fundación de sistemas: El último dicho dentro del Cliente Juntos Unidos se está abriendo un camino dentro del campo de los valores, ya que, debido a la progresión de la organización, los datos están siendo compartido por todos. La web puede ser un medio



que se esté utilizando.

- 2.- Volver educando. - El instructor puede avanzar la calidad dentro de la disposición y de la generación de sus impresos y en la pantalla de introducción de materiales en la instrucción-aprendizaje, usando para ello la creación de registros por computadora y el apoyo de los registros escolares. Las hojas de cálculo y las bases de datos, o un programa de administración del aula extraordinariamente diseñado, pueden hacer que el mantenimiento de registros sea más eficiente, ya que esto se puede conectar a las necesidades del educador para ser organizado.
- 3.- Volver a la socialización de la child. - Frente a la visión del mundo que individualiza de computación, y no dan forma valores, descubrimos que el desarrollo de programas del ordenador encanta el conocimiento, el ordenador puede ser un instrumento para compartir.
- 4.- Para avanzar la integración de niños con incapacidades.
- En este punto, los creadores aluden a las ayudas avances que fomentan la interacción y la cooperación con cualquier niño en la lección interna o externa.
- 5.- Para energizar el educador para extender la grandeza. -
Numerosos son los instructores que ahora utilizar:



- Incluye la frase y creación de medios combinados, para componer, dibujar, realizar descripciones en multimedia intuitivamente, hacer páginas web.
- Medio de interacción, que potencia la comunicación interpersonal, el comercio de contemplaciones y materiales y el trabajo colaborativo.
- Herramienta para la preparación de datos, para, realizar informes, realizar cálculos.
- Información y recursos de fuente abierta (recreativos, educadores, capaces). En caso de que, de la Web, no están especializados " mirada motores " para ayudar a los que nos encontramos información.
- Instrumento para la gestión de ejercicios reglamentarios e instruccionales.
- Instrumento de introducción, determinación y recuperación de los estudiantes.
- Medio de instrucción y evaluación: asesora, elabora aptitudes, indaga preguntas, orienta el aprendizaje, impulsa, evalúa.
- Alegre el medio ambiente y para la mejora cognitiva.

2.2.6.3. Las TIC y el currículo

La incorporación del plan de estudios de los medios, no la



instrucción-estudio, debe tomarse dentro de la agrupación de elecciones que se realizan en enlace con los componentes curriculares. Dentro de todas las alternativas, los puntos que impactan a los medios adquieren un significado anormal, ya que están estrechamente relacionados con la organización, la ordenación de direcciones y la propia aplicación. El papel del docente dentro del campo instructivo. Manejar y las asociaciones entre él y los medios estampar el peso y el impacto de estos.

Majó (2002) realiza La adopción de la sustancia debe tomarse en consideración como parte del enfoque curricular.



Tabla 1. Adopción de los compromisos con las TIC.

TEMA	CONTENIDO
TIC y sociedad de la información	Conciencia de los compromisos de las TIC y un estado de ánimo abierto pero básico en torno a utilización.
Los sistemas informáticos	Informáticos y datos de procesamiento. Hardware (solicitante y periférico) y programa (aplicaciones comunes y particulares). Utilización de utilidades de ventana fundamentales: investigar discos, duplicar, ejecutar programas, etc. Ideas primordiales casi redes informáticas. Ideas básicas sobre soporte esencial y posterior del hardware: antivirus, montaje y remoción de periféricos y programas.
Publicación de textos	Usar procesador de texto. Programación por completo los tipos de informes. Utilizar de léxicos. Filtrar registros.
Búsqueda de información en Internet	Ruta por espacios de hipertexto en la Web. Diferentes tipos de páginas web. Duplicado de fotografías e informes. Procedimientos y rebeldes para la búsqueda, valoración y determinación de datos en avanzado disponer a través de la Web.
La comunicación con Internet	El correo electrónico. Facebook y Twitter. Los otros Web administraciones: registro de transmisión, discurso registros, conversaciones vía web, conferencia a través de videos vía on-line.



Tratamiento de imagen y sonido	de	Tratamiento de imagen y sonido: editores prácticos, uso del escáner, grabación de sonido, fotografía computarizada, video computarizado.
Creación multimedia		Realización de presentaciones usando métodos mixtos. Programa y progreso de páginas digitales. Mantenimiento de un espacio Web en un servidor. Utilizar una hoja de cálculo y esquemas de administración de progreso.
Hoja de cálculo y Simulación control	y	Use marcos de prueba para probar formas químicas, físicas y sociales. Ideas en torno a sensores para la captura y digitalización de información y tecnología casi mecánica.

Fuente: Elaboración propia.

Las apps de innovaciones de datos no utilizados deben situarse como sustancia transversal e instrumento competente. Debido a las circunstancias y entorno, las TIC en unos casos tendrá una parte como principio de acreditación sobre el fondo del tema y en otros casos, que va a ser esencial para la coordinación de los particulares programas de ordenador utilizados en el dominio del campo.

Los diversos mensajes de los medios en este momento están repletos de un dialecto complicado y polisémico que demanda que el beneficiario tenga habilidades específicas.

Tabla 2. Mensajes audiovisuales.

TEMA	CONTENIDO
Cotejo de lenguajes	Tipos de manejo de datos: sucesivos y mundiales. Interacción entre marcos típicos y cognición. Diferentes dialectos de los medios: características y medidas comunes.
Retrato	La cámara fotográfica: componentes y procedimiento de utilización. Fotografía avanzada
Gramática audiovisual y semántica	Forma. El retrato fijo: clase, elemento (sitio, trazo, molde, perímetro, iluminación, colores), técnicas. La figura en transición: tiempo estructura espacio de la historia ... Sonido. Sintaxis. Estrategia expresiva. Diagramas. Puntos envolventes y composición. Poca profundidad de campo Central separada. luz, temple y colores. La circulación y desarrollo de la cámara. Cadencia. Semántica. Firma y asociación. Activos preparados.
Publicidad	Nombre y propaganda. aviso: tipos, activos que utilizan, capacidades que transfieren. recados ocultos y accidental.
Lectura crítica	Lectura y estudio culminante de imágenes.
Vídeo	Examen minucioso y básico de imágenes. La cámara de video: Componentes y estrategias para su uso. Edición de video digital
Creación audiovisual	Elaboración de diversos mensajes mediáticos: pinturas murales, montajes



En lo esencial de la educación, los niños deben estar abrumados con el trabajo con software del ordenador, pero el instructor tiene que tener la habilidad para planificar sus clases y permitir satisfactoria orientación, de ahí la importancia del instructor de la evaluación de los programas o programa informático algún tiempo recientemente ser utilizado con el estudiante suplente y, de hecho, más aún, en algún momento recientemente se adquirió por parte de la institución,

La misma introducción debe tenerse en cuenta al considerar el uso de una página web o cuando se dará a los niños el espacio para explorar. Dentro de la última mencionado caso, ya que estos son jóvenes niños, es prudente hacer una línea mirada y para el educador para descargar los internautas páginas, por lo que el suplente será explorar por así decirlo a través de las páginas que el educador ha elegido.

2.2.7. Medios pedagógicos

Volviendo a la definición acumulado en el comenzando la instructiva innovación, proponemos que no utilizados avances oferta implica a crear aprendizaje situaciones.

2.2.7.1. Software

El programa Es el grupo de datos que usan los ordenadores para vigilar los datos. Sin el software del ordenador, la computadora sería un conjunto de medios no utilizados



“Al apilar programas en un ordenador, la maquina se comportará como si recibiera un lapso de instrucción; de momento “sabe” pensar y funcionar”

El proyecto puede ser considerado un grupo de programas, e informes, estrategias y horarios vinculados con la operatividad de un marco informático. Examinándose por sí mismo a partir de elementos físicos denominados hardware.

El equipo por sí solo no puede realizar nada, ya que es clave que se halle el software informático, que es un grupo programas que producen que la maquina esté operativa.

1. CLASIFICACIÓN DE LOS TIPOS DE SOFTWARE

Majo (2002) establece que los materiales educativos de medios mixtos son excepcionalmente diferentes y pueden clasificarse de acuerdo con diferentes criterios: sustancia, beneficiarios , base de almacenamiento (abierta o cerrada), proceder (concurrente a Taylor: consejero , artefacto , discípulo), parte de la instrucción (concurrente a Hooper y Rusbhi: formador , descubridor , teórico , emancipatorio), las bases psicopedagógicas (conductista, constructivista), la interacción que cultiva (acordando a Kemmis: reconocible, reconstructiva, instintiva / mundial , constructivista), la estructura y el nivel de control del usuario .



Según el vendaje de fachada y el rango de protección del cliente a la hora de colaborar con él, se amagó la tipología de toma:

- ✓ Proyecto del directivo. (Conductista, muestra y modifica interrogantes y ejercicios)
 - Planificación de adiestramiento
 - Planificación manuales
- ✓ Base de almacenamiento (descripción de datos organizados)
 - Planificación tipo libro o cuento
 - Bases de almacenamiento usuales
 - Bases de almacenamiento practicas
 - ✓ Patrones interactivos
 - Patrones fisicomatemáticos
 - Entornos sociales
- ✓ Constructores ingeniosos (causa estudios heurísticos, los estudiantes planifican al ordenador)
 - Diseños especiales
 - Idioma de programación
- ✓ Programas herramienta (entorno instrumental)
 - Patrones de uso general
 - Idiomas y sistemas de autor

Posteriormente, observaremos algunas App aumentadas para que el maestro comparta y el alumno como se eduque:



- El sentido común penetra, o la reiteración funciona que es excepcionalmente rentable para el trabajo de recuperación.
- Ejercicios de instrucción, que permiten a los alumnos memorizar la sustancia no utilizada a su ritmo de reclamación.
- Recreaciones, en las que los suplentes prueban con vida virtual genuina, de los mundos modificados.
- Laboratorios de microcomputadoras, donde los niños realizan pruebas con la ayuda de la computadora.
- Aprendizaje agradable, donde los estudiantes suplentes utilizan la computadora para facilitar sus esfuerzos grupales por algunas razones instructivas.

2. FODA EN UTILIZACIÓN DE SOFTWARE EN LA EDUCACIÓN

Algunas perspectivas positivas y negativas que llegaron a identificarse:



Tabla 3. Análisis Foda.

FORTALEZA	DEBILIDAD
Utilidad y estimulación.	Adicción y entretenimiento
Acción recíproca y incesante actividad	Inquietud
Se conoce en menor tiempo	Estudios inconclusos y triviales
Crecimiento de la iniciativa	Conversaciones muy rigurosas
Estudio a partir de errores	Envío de procedimientos de menor esfuerzo.
Ellos evalúan y controlan, libera el instructor del monótono trabajo.	
Elevado nivel de interdisciplinariedad	Desequilibrio referente a otras actividades
Singularidad	Retiro
Traje cooperativas	Supeditación de los demás
Relación con las novedades tecnológicas	Agotamiento visual y otras dificultades físicas.
Felicita información	Visión incompleta de la realidad
Facilitan medios de enseñanza y herramientas para el suceso de la información	Defecto de conocimiento de los lenguajes
Pueden rebajar los costes de enseñanza.	Estudio del docente supone un gasto adicional
Educación a disparidad	Comprobación de calidad insuficiente
Adoctrinamiento especial	
Recurso para el estudio didáctico en el salón	Dificultades con las computadoras.

3. La evaluación del software educativo

“Es de vital importancia para los instructores para poder evaluar la viabilidad del tejido que se proponen a utilizar en curso, “los maestros son los que mejor conocen sus suplentes, sus individuales circunstancias, sus capacidades y sus necesidades de aprendizaje, son



las más importantes para elegir qué procedimientos son los más adecuados. Los profesores deben asumir el deber de evaluar " (Poole, 1999).

- Un programa informático de evaluación instrumento puede ser un marco en el que una disposición de la información se compone, su plan de debe recoger las características de la rebelde para la presentación de valiosa información. Los instructores deben ser capaces de completar las formas, así como la persona a cargo del área de computación. El marco tiene que tener los siguientes aspectos:
- Las preguntas deben ser breves: generalmente cerradas.
- No deben tener más de dos lados de una hoja.
- Tiene que ser simple de entender.
- Al iniciar usted debe tener una encuesta de la evaluación de la información (leyenda de los símbolos, sujeto rango, la edad del grupo).
- Evaluación de criterios, categorías y partidas debe ser abordado a directos a los usuarios.
- Utilice puntos o subrayados por cada réplica. Este espacio no tiene que estar encerrado, o quizás debería equilibrarse con otras respuestas y debería ser lo más cercano a la conclusión de la dirección que es útil para que sea fácilmente leído.
- Se debería ser fascinando (tipo de letra, medir no menos de 12), las preguntas deberían no ser apilados.
- No hacer.



Algunos de las pautas que tenemos que tener en consideración son:

La calidad educativa. - Esta base debe hacerse con características relacionadas con el entorno instructivo del programa, la técnica instructora que tiene como pauta, la adaptabilidad de los recados, los tiempos, el entorno de las circunstancias. Capaz de señalar particularmente:

a) El contenido.

Debe valorarse en caso de que la sustancia sea apta para la edad de los alumnos, en el caso de que sea fundamental en cantidad y encuadre, la información sea clara y breve, se releve, se organice de manera coherente, su desarrollo sea acorde con el centro curricular, en caso de que la información sea significativa, desarrollo la integración de rangos mediante la utilización de datos y experiencias inconfundibles, en la ocasión que sea transferible o apropiado en una variedad de contextos. La propuesta de asignación tiene propósito y objetos claros. El punto de vista lingüístico (ortografía, acentuación) es un rango que además debe ser observado. El mensaje de la sustancia no debe promover circunstancias sociales o éticas estereotipadas o unilaterales, los mensajes deben ser confiables con los principios escolares. La introducción de la sustancia debe permitir el ajuste de la misma, debe tener niveles. Se permitió a anticipadas y se enfrentan a los casos de cambio de niveles de complejidad. Los ejercicios son variados y suficientes para lograr el dominio de cada objetivo.



b) La metodología y estrategia.

En este ambiente, se tiene que tener en consideración el tipo de cuestiones, en caso de que sean abiertas o cerradas, en caso de que se encajaran en la época de la asamblea suplente, dentro de la mayor plausibilidad de que se cambie la disposición, dentro de la inaccesible verosimilitud de que el número de despidos es adecuado.

La relación tiende ser una condición previa, el software debe dar espacios de escala para que el suplente pase a ser el héroe. De su aprendizaje, el suplente debe tener la plausibilidad de alterar las agrupaciones, decidir la cadencia de las asignaciones, hacia adelante y hacia atrás cada vez. Requiere. Trabajos o recados deben ser persuadiendo y debe no crear decepción y perplejidad, o tal vez se debe avanzar en la imaginación y desafiar el suplente. Además, debe cultivar la cooperación.

Simulaciones debe vigorizar la toma de decisiones y el cálculo más de enigmas, dentro de la misma manera, el tiempo para sumar las etapas deben ser sensata y eficaz. Las recreaciones deben conjeturar la realidad.

c) El feedback o retroalimentación.

Las respuestas del software tienen que ser positivos, convenientes y esclarecedoras, es decir, deben intentar permitir la debida aclaración. Las sacudidas deben cambiarse y durante un período de



tiempo satisfactorio.

d) Participación del docente.

Es ideal que un programa de computadora permita a los educadores alterar, cambiar, incorporar o programar la sustancia o los parámetros del programa.

e) Evaluación.

El software tiene que llevar una evaluación rebelde y registro de capacidades, debe tener la plausibilidad de imprimir informes.

La certeza y la adaptabilidad son necesidades para un programa de computadora instructivo, tener numerosos registros, encargarse de tipos distintivos de investigación (conclusión, manejo, confirmación). Otras perspectivas a considerar son:

* **El material computacional**

Este material aprovecha los activos mecánicos para presentar desarrollos educativos dentro de un entorno de aprendizaje multidireccional, persuasivo y enérgico. Además, fomenta el desarrollo de la información con un tratamiento minucioso de la asignatura, separa las condiciones específicas de la progresión del suplente y contribuye al examen de formas de vanguardia de la interpersonalidad.

Asociaciones que favorezcan su cambio principal y su consideración dentro del ámbito universitario.

El carácter de uso de activos innovadores para el trabajo de personas, en racimos, con un tejido directo y adecuado



para la población objetivo deben ser satisfactorias.

* Aspectos técnicos

La introducción y utilizar de programa reforzar materiales son adecuados. El sistema se ajusta a los aprendizajes pasados necesarios para su conocimiento. . El tejido permite que el sustituto controle el ritmo de aprendizaje. La textura fortalece el aprendizaje de los encuentros.

El material ofrece especulaciones y contornos como base.

El material contiene un registro particular de cada educando o grupo. El software permite y autoriza la entrada del estudiante.

El software autoriza que el educando a escoger de forma libre el usar de los medios de integración en los diversos recursos.

El software está estructurado en la forma que le permita entrar al curso de forma aleatoria. El software brinda indicaciones medicinales.

El software brinda una serie de asistencias en cuestión de ofertas para llevar su realización. El software permite que usted pueda modificar y alterar el contenido. El plan de la interfaz estudiante-material se ajusta (pantallas de datos bien distribuidas, velocidad de introducción de mensajes adecuada, lectura fácil en la estimación y clasificación, etc.)

La estructura favorece la cooperación dinámica del suplente y



el saludo.

* **Aspectos metodológicos**

Los dispositivos son sencillos de utilizar y suficientes. Se fortalece el estudiante ha intrigado en el cumplimiento de los objetivos a lo largo de la sesión y con un gran nivel.

Satisface el deseo realizado por el estudio. Se incorpora instructivos encuentros que favorecen suplente participación. Requiere reflexión y criticidad por parte del suplente para comprender el problema formulado.

El conocimiento es alcanzado por medio de la interacción de la charla educando-maestro, maestro-educando y educando-tutor.

El programa suele ser adecuado para lo que se requiere al enseñar.

El intervalo gráfico es básico y sencilla de comprender.

Los datos y las metodologías de evaluación están en correspondencia con la participación del alumno. Las actualizaciones del estudiante, estas reacciones tienden a concurrir a su persona.

El léxico o la redacción es satisfactorio para el nivel social y la preparación del suplente La utilización del software produce inspiración y disfrute. La materia faculta a quieren a cavar en una o más materias.

4. Los juegos de computador y videojuegos

Los desvíos informáticos y los desvíos de vídeo están preparando tejido que, a pesar de que claramente no parte del llamado "programa informático instructivo", tiene características excepcionalmente



curiosas e impecablemente adecuadas a la instrucción, que han sido atacadas y consideradas una pérdida de tiempo, a pesar de que es básico evaluar eso a partir de ahora y seleccionar a los más cercanos a nuestra realidad. En primer lugar, puede ser un tejido que resulte especialmente atractivo para la mayoría de los estudiantes, que marca la diferencia para crear circunstancias de aprendizaje extremadamente críticas y brinda diferentes resultados imaginables instructivos que se extienden desde la inspiración hasta el avance de estrategias como la adquisición de habilidades, problemas comprensión, elección creación, agilidad mental, independencia, etc. En última instancia, creemos que las diversiones informáticas constituyen un tejido informático de gran estima académica por los subsecuentes motivos:

- Constituyen un programa extremadamente influyente para los estudiantes.
- Favorecen el trabajo de aspecto procesal.
- Son software particularmente cambiante ya que suelen usarse en una materia, como un estudio o simplemente como entretenimiento, etc.
- Proporción componentes para el trabajo de la autoestima de los alumnos.
- Puede ser una tela que accesible tanto para estudiantes suplentes como para profesores.



Es fundamental para preguntar a nosotros mismos en el caso de que todos los desvíos de trabajo. Ha habido muchas y excepcionalmente negativas conversaciones, casi distracciones por computadora y recreaciones en video.

Sobre todo, la retroalimentación se centra en:

Majó (2002) "realizar la toma después de la clasificación de juegos"



Tabla 4. Clasificación de juegos.

TIPO DE VIDEO JUEGO	CONSIDERACIONES
<p>Arcade (juegos tipo plataforma, luchas...)</p> <p>Ejm: Virtua Fighter 4, Tekken 5, Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3, Marvel vs. Capcom 2, etc.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Puede contribuir a la mejora psicomotora y la orientación espacial. • Peligros: aprensión, empuje y de hecho ansiedad por no manipular a los personajes dentro del video juego. • Es útil limitar el tiempo que se dedica a este movimiento y observar el comportamiento de los estudiantes suplentes.
<p>Deportes Ejm: FIFA 16, Madden NFL 16, NBA 2K16, etc.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ellos permiten el trabajo a cabo de diferentes capacidades de coordinación psicomotriz y extienden la información de las reglas y procedimientos de deportes. • En unos pocos casos altos niveles de presión pueden también ser alcanzados. • Pueden dar datos y constituir una fuente de • Ellos permiten el trabajo a cabo de diferentes capacidades de coordinación psicomotriz y extienden la información de las reglas y procedimientos de deportes. • En unos pocos casos altos niveles de presión pueden también ser alcanzados. • Pueden dar datos y constituir una fuente de inspiración hacia ciertas materias que luego serán consideradas en clase. • Una de las preocupaciones de los docentes debe avanzar reflexión sobre valores y
<p>Juegos de aventura y rol</p> <p>Ejm: <u>The Witcher 3: Wild Hunt</u>, <u>Bloodborne</u>, the Divison, etc.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • En unos pocos casos altos niveles de presión pueden también ser alcanzados. • Pueden dar datos y constituir una fuente de inspiración hacia ciertas materias que luego serán consideradas en clase. • Una de las preocupaciones de los docentes debe avanzar reflexión sobre valores y



- Juegos de estrategia
- Ejm: Skulls of the Shogun, Crusader Kings II, Robotek, etc.
- Requieren supervisar bienes raros (tiempo, dinero, vidas, armar), esperar el comportamiento de los rivales y elaborar técnicas de actividad para conseguir determinados objetivos.
 - Quizás los peligros más destacados de estas desviaciones sean de naturaleza ética, debido a los contravalores que regularmente aceptan y promueven. Es útil organizar ejercicios participativos que le permitan analizar y examinar estos ángulos con los jugadores.
- Puzzle y juegos de lógica Ejm: el Tetris, Sudoku, Rompecabezas, Viaje por el mundo.
- Crean discernimiento espacial, fundamento, capacidad creativa y creatividad.
 - Nosotros no consideramos particulares peligros de este tipo de diversiones, a pesar del hecho de que al igual que con todos los videos recreaciones, es prudente para mantener una distancia estratégica de inmoderado hábito que parece conducir a una cierta separación y la necesidad de ejercicio físico.
 - Las desviaciones de prueba se pueden utilizar para auditar ciertos tipos de
-

Estrategias para usar en el aula

“Esneda Urbano toma en cuenta que se hallan tres puntos de vista para la programación en el uso de los desvíos computarizados: los destinos que deciden sobre su uso, la disposición o la escuela y el tipo de desvío elegido, aceptando esto organiza las metodologías para cada nivel colegio”:

- Educación Auxiliar Las programaciones de trabajo suelen ser organizadas en el interior de los créditos de áreas diversas o, en crédito variable en TI para trabajar los módulos transversales.

Las variantes mejor preparadas para este aspecto son las deflexiones en la metodología y la estructura de prueba.



El conocimiento que se puede realizar es: autonomía, destrezas y metodologías para contener a los sujetos de la sustancia que forman parte de los diferentes.

2.2.7.2. Internet

La Web, la organización de Tlc más grande del mundo, ingresó al campo de la educación como medio de aprendizaje, no propietarios, está construida por individuos que necesitan compartir su información con otros, de aquellos que no sienten curiosidad por eminencias o gastos. Beneficios económicos que alejan a los indigentes de la cultura. La Web es la columna vertebral de la economía de la información dentro del siglo XXI, de esta manera solicitando modelos de instrucción no utilizados y preparando.

La dirección que emerge instantáneamente es cómo incluir la Web dentro del mango instructivo. Agricultor M. (2000), recomienda que una computadora organizar puede ser utilizado como un almohadón para la educación y el aprendizaje en tres formas:

1. Como técnica.
2. Como recurso de publicación.
3. Como recurso para el diálogo y la comunicación. La web para nosotros ofrece un mundo de amplios resultados imaginables, que deben ser mal utilizados, pero al mismo tiempo se ve como una oportunidad a la que están expuestos los niños:
 - Presentación de tejido insatisfactorio (entretenimiento explícito, crueldad, literatura extraordinaria).



- Mensajes inapropiados (acoso, solicitudes, contactos hostiles).
- Cursos de acción para experiencias y contactos (posible uso indebido y peligros físicos).
- Presentación incidental de datos personales en línea que ser suficiente para formar situaciones posiblemente peligrosas. Todo esto con regularidad hace que los supervisores o instructores que eligen no apuesta en la utilizan de la Web. Chat.

clasifican como el más destacado implica de presentación de palabras.

Busque registros de diálogo, grupos de discusión y sitios web para los temas necesarios. Resista la tentación de extenderse navegando por la red.

- Valorar la calidad (veracidad, conveniencia, etc.) de los datos obtenidos. Entre los marcadores de certeza de la calidad que se toman en consideración por regla general se encuentran: la sustancia diferenciada, su creador, la recurrencia con la que se revisa, la sustancia o empresa del servidor donde se facilita, la recurrencia de preguntas.
- Valorar la idoneidad de los datos conseguidos para ser utilizados en cada situación particular y utilizarlos. Que no es suficiente para descubrir la información, usted tiene que saber cómo crear conocimiento con él y



aplicarlo en la lucha contra las incertidumbres que se puedan hallar.

- Saber exigir y aprovechar los resultados imaginables de los anunciados en la web, en los ámbitos social, profesional.
- Examinar la relevancia y productividad del utilizado en data mining y en la combinación con la web. Con esta modificación, lo clasificaremos:

1. Foro

Electrónicas reuniones permiten suplentes a asociado con sus pares exteriores de lección. Estos sitios web carecen de restricciones dentro del ámbito espacio tiempo, los educandos sustitutos pueden ingresar en cualquier instante, desde cualquier ordenador con un asociación en línea para buscar datos relacionados con diversos temas de la lección o examinar temas que se proponen en el curso o comenzar un discurso sobre unos pocos temas. de interés específico. El triunfo de las tertulias tiene el mismo impacto sinérgico de un montón de charlas en clase, en las que los suplentes construyen conocimientos sobre los puntos de vista de los demás, consiguiendo una comprensión más notable de los temas considerados dentro del aula específicamente con el educador.



Son una especie de boletín hojas donde conclusiones o datos en unos pocos están sujetos negocian. La distinción entre esta comunicación instrumento y momento en que informa es que dentro de las reuniones hay ningún " cambio " en el verdadero tiempo, pero como si fuera una suposición está distribuido que será estudiada posteriormente por alguien que puede hacer comentarios al respecto o no.

Las reuniones Permitir el examen, el enfrentamiento y la charla, ya que negocian con puntos particulares de intriga a una reunión de personas. Hay tres tipos de reuniones: abiertas, aseguradas y privadas:

- **Reunión abierta:** La reunión abierta es aquella en la que todos pueden participar sin tener que alistarse. Todo el mundo puede examinar y enviar mensajes.
- **Encuentro asegurado:** La recopilación segura es inalterable para los clientes no registrados. Eso es, en la remota posibilidad de que usted necesita para enviar mensajes, debe comenzar con el registro.
- **Privado Encuentro:** La privada recolección es por así decirlo abierta a clientes alistados en una de las taking después de racimos: admin, mediador, y parte. Para llegar a este tipo de reunión, en cualquier caso, del director todavía debe todo.

2. Chat



• Chat, término del inglés que el español compara con conversación, se conoce como ciber chat, puede ser una comunicación compuesta que se hace inmediatamente a través del uso de un programa informático ya través de Internet entre dos, tres o más personas. Se puede "ser una en todo el mundo Web discusión oficina." Son grupos de personas que dan forma a una organización y crean una conversación por pantalla, en diferentes temas. El chat consigue la plataforma para que arme una variedad, por medio del canje. Los integrantes del presente círculo distribuyen sus conocimientos de manera real, mandando y admitiendo recados, que suelen ser de comunicación sincrónica. Por el cual, usted tiene que ser hábil al enviar un mensaje. El chat contiene cuatro puntos en línea:

1. Investigar el recado.
2. Explicación del recado.
3. Adaptación y adecuación de la respuesta.
4. Envío de la respuesta. El chat abre la plausibilidad del debate paralelo, que, por parte del estudiante, tiene un alto nivel de información, organización y rapidez mental. Por otro lado, el chat te permite interactuar.

3. Videoconferencias

Por medio de este canal, los miembros pueden verse y escucharse entre sí. Era ya como si fuera concebible para



el comercio configuración, pero con la expansión de la capacidad de la Web para realizar una amplia suma de electrónica actividad, las escuelas están actualmente siendo capaz de llegar a este punto culminante, con todas las aberturas que esto implica. Este compromiso educativo potencia los medios multiculturales y mixtos experiencias de aprendizaje. Ambas videoconferencias a través de ordenador síncronos y los intervenida por raro electrónica de engranajes incorporan dos modelos de categorías en sus administraciones: la oficina y la videoconferencia en sala, cada una tiene peculiaridades distintas, de acuerdo a la intervención utilizada.

En el caso de que todos los participantes hubieran encontrado dos tipos de videoconferencia: multipunto intuitivamente videoconferencia (suplentes comercio de datos en medio de la videoconferencia), y videoconferencia de difusión, donde el video del profesor bandera es la que se tratara de uno que está transmisiones en medio.

4. E-mail

El correo electrónico no es fundamentalmente un medio no utilizado, produce un canal de comunicación no utilizado, con sus códigos y modos de atribución. Se recomienda que se revierte de sus predecesores: llega a la velocidad de una llamada telefónica y replica los datos como un fax; También tiene puntos focales en sus



predecesores, carga más baja se puede usar en cualquier momento, en cualquier instante, independientemente de que el beneficiario esté asociado o no. Es concebible para crear curiosidad comerciales empresas por correo, con instructores y / o suplentes de diversas naciones casi inglés u otras zonas de la información y con la razón de lograr un objetivo determinado. Algunos tipos de empresas pueden ser: el comercio entre los suplentes, en organizar a extender su sociales o dialecto información; generación de escritos eruditos, con la realización de sonetos, relatos, libros, etc. ya sean personales o colectivos entre suplentes que se encuentran excepcionalmente alejados geológicamente.

5. Facebook

La terminología Facebook corresponde vocablo inglés. Integrado literalmente por face cuyo alcance es cara y book cuyo significado es libro.

Mantiene su comienzo en las universidades de USA., es el estudio que puede entregarse a los alumnos a medida que se van conociendo.

Allí tiene las fotos de todos con su multimedia.

Es una red social gratuita que permite a las personas conectarse a Internet.

Inicialmente, fue creado para estudiantes de Harvard en los Estados Unidos, era un instrumento que permitía a los



estudiantes tener contacto entre sí, intercambiar notas de cursos e incluso organizar todo tipo de estudiantes. reuniones en septiembre de 2006, estaba abierto a todos. un correo electrónico o correo electrónico que recaudó 140 usuarios ese año.

Facebook sujeta la siguiente superioridad dentro del ámbito educacional permitiendo adquirir una intervención más consecuente, fluida con los educandos con el empleo de Facebook, comprenden y utilizan muy bien la herramienta, además de ser para ellos.

Además, los consumidores de esta red social propenden a fructíferas más la información con fotografías de las actividades realizadas.

Una superioridad notable que realiza un maestro es que transmite cursos es no tener inspeccionar el foro para controlar, sino poder crear varios en Facebook y agruparlos en el mismo sitio, lo que facilita enormemente el trabajo de moderación.

Respecto a la presencia de seguridad, insiste en informarles y tenerlo en consideración durante la creación del grupo.

6. Twitter

Seguidamente presentamos ciertas funcionalidades educativas de twitter:

- Informativo:



- ✓ Panel de propaganda acerca de las actividades de la materia.
- ✓ Avisos sobre compromisos.
- ✓ Panel de acontecimientos y sucesos de apego general
- ✓ Panel de anuncios escolares.
- ✓ Distribuir el producto de una exploración científica.
- ✓ Evidenciar sucesos a través de comunicados cortos y constantes.
- ✓ Búsqueda de sucesos por medio de las crecientes fuentes de información de esta vía.
- ✓ Distribuir fotos y cortometrajes de interés para educandos y maestros.
- Formativo:
 - ✓ Distribuir herramientas (video, audio y documentos) afilados a una labor de aprendizaje.
 - ✓ Faculta al maestro formar vías de aprendizaje con los educandos o maestros que integran en línea.
 - ✓ Formar sociedad con inquietudes particulares, gracias a las listas de twitter.
 - ✓ Repartir alusiones webliográficas empleadas y necesarias en actividades.
 - ✓ Destinar interrogantes o inquietudes por medio de twitter, percibiendo replicas por parte del maestro o estudiantes en un tiempo corto.



- ✓ Producir lluvia de ideas con el icono #.
- ✓ Analizar en un foro atractivo, ágil y preciso usando un #.

2.2.8. Gestión administrativa del uso de la tecnología en la escuela

2.2.8.1. Aspectos generales del uso de la tecnología en el ámbito administrativo

✓ **Sobre la infraestructura tecnológica.**

Se fomenta la sensibilización de los recursos tecnológicos , pero no se sigue un proceso educativo, “Aunque la estrategia tecnológica es absolutamente esencial, es 'es desafortunadamente generalmente el primero y, a veces, el único piensan que la instalación de las últimas y más avanzadas tecnologías, y facilitando la tarea a toda de la comunidad universitaria, se traducirá automáticamente en aplicaciones educativas innovadoras” (Bates, 2001).

“Esta endeblez no es precisa de la universidad, está en varios planteles educativos, que en marketing o de la modernidad permanecen en este primer concepto”.

Sobre este tema es imprescindible tomar en cuenta quien decide compras y características de los soportes que se adquieren, esto no se puede dejarlo en manos del único administrador, el maestro tiene que volverse parte especialmente la clase de innovación educativa.

Las disyuntivas en la parte introductoria de la ciencia tecnológica se concibe dentro concepto de ansiar mejorar el



entorno, sin tomar en consideración que, a nivel gerencial, la trascendencia de contar con un panorama en cuanto a proyección de usos funcionales, tomando en reflexión la duración y los términos involucrados.

El rol que jugará la tecnología en cada escuela, desde el salón hasta el plan de estudios de estudio, a través de la administración, el programa financiero y el impacto que ejerce en la comunidad.

El liderazgo tecnológico contiene los siguientes aspectos:

1. Planificación y complementación con un director tecnológico, que constituirá de modelos de hardware y software con el gasto adecuado.
2. Vigilar el producto, satisfaga las necesidades y garantice la elasticidad de la disciplina.
3. Formación de profesores.

Hay tres reglas que el CTO debe tener en cuenta para la tecnología:

- ❖ Elija una técnica por su productividad.
- ❖ Opte una técnica que encaje con el propósito educativo.
- ❖ Opte técnicas por su sencillez de uso.

Según Allen (1999) para que un docente desenvuelva habilidad en el ámbito de las tecnologías pasa por cinco fases:

Para la innovación para reproducir una dinámica actividad parte dentro de los componentes especificados por Steele, es de vital importancia para comenzar a partir de avance a nivel nacional



y territorial nivel para aventurarse todas las zonas, de manera efectiva la coordinación de instrucciones en el bienestar, el trabajo, la horticultura, etc.

Sin entrar así distante, Es fundamental que toda la comunidad instructiva contenga una parte específica dentro de la ejecución de la utilización de avances no utilizados, la familia es el refuerzo el mejor socio, para guiar las TIC, especialmente en relación con los valores.

Entrada. – Fase en el cual el docente lucha por desafiar la tecnología y el actual entorno aprender, o en contra de no tener experiencia

Adopción. - El educador pasa de una etapa de aprendizaje esencial a una rápidamente superior que le permite ejecutar la educación de la innovación de manera efectiva en un nivel inicial.

Adaptación. - El instructor pasa de una fase básica a un inmediato superior donde halla el potencial en las operaciones.

El consejero consigue conocimientos operativos del equipo y puede realizar restauraciones básicas.

Apropiación. - El maestro o el instructor logra el dominio y la tecnología, y la utiliza en salón.

El maestro posee conocimientos avanzados en el campo de video y equipos.

Invención. - El docente desenvuelve técnicas innovadoras de enseñanza que usan la tecnología como herramienta flexible. La tecnología es un instrumento y el docente siempre juega un papel decisivo: "La enseñanza efectiva casi siempre está asociada con el



nivel de colaboración directa o a distancia del estudiante, y es compromiso del educar diseñar la clase de aprendizaje que conlleve prender el interés de la gente, que la tecnología puede ayudar a los instructores a planificar lecciones " (Steele, 2000)

Ya hemos referido la consideración de la formación, pero también, de introducir y trazar dominio y el aprendizaje con TIC, seguridad, TI y salud también deben ser considerados como criterios, nos referimos a electrónica de emisión, síndrome del canal y ergonomía;

Otros criterios a tener en consideración es la conexión del ordenador, su mecánica dentro del aula, el proyecto y diseño del laboratorio de informática y su gestión.

"La alianza Cosmopolitana, en la Educación certifica que el motivo es preparar legítimamente los suplentes para acabar siendo ciudadanos sagaces de esta sociedad en tiempos de datos. Es vital que la innovación de datos sea un dispositivo en el que los estudiantes y los instructores lo utilicen con frecuencia". (Poole, 1999:68)

Este método supone desde su comienzo u una visión sobre la cual, más que un simple asunto o tema, llega a ser un transversal.

Las capacidades y conceptos e ideas que un maestro debe controlar:

- Aptitud para administrar un método informático
- Mirar y utilizar el ordenador y la innovación que está



asociada para ayudar dentro del curso instructivo, para esto, es esencial estar informado de los avances y cambios.

- Examinar, evaluar y utilizar equipos informáticos.
- Utilizar el ordenador para iluminar problemas, seleccionar y supervisar datos y comunicaciones, mostrar artículos, tomar decisiones, esto sugiere utilizar la computadora para supervisar el control de instrucciones, desde la planificación de lecciones hasta la presentación y evaluación.

- Diseñar y extender roles de aprendizaje que engloben y tecnología para tácticas de grupo de estudiantes.

- Evaluar, escoger y componer la técnica de la información y la educación tecnológica en el plan de estudios de la asignatura.

- Utilizar multimedia, hipermedia y telecomunicaciones para la educación.

Esto plantea el desafío de enseñar a los educandos a relacionarse con principios de datos hipermedia, para ingresar a la era de la globalización.

- Usar instrumentos de rentabilidad para utilidad personal.

- La inserción de TIC compromete no solo el trabajo en el nivel estrictamente académico, pero además con sentido administrativo.

- Valor de la interfaz, cuestiones morales, legítimas y humanas en la tecnología.

- Utilice los activos para mantenerse al día e



incrementar su productividad.

- Destinar los ordenadores y los avances relacionados para favorecer las capacidades modernas del estado.

➤ Sobre la salud

En términos de seguridad, es considerable que los estudiantes y los maestros estén lucidos en los riesgos para la salud que plantea el uso del ordenador, ya que están familiarizados con el montaje y la utilización de la información.

Examinemos brevemente cada uno de ellos:

La pantalla del ordenador debe colocarse de forma que el cliente se siente a una distancia de 60 y 80 cm., el trecho debe considerarse en la parte posterior y posterior de la misma manera.

Síndrome del túnel carpiano, una lesión causada por estrés repetido que influye en la mano, la muñeca y debido a la inflamación de un tendón que hace presión sobre el nervio de la muñeca, donde los huesos del carpo son una de las causas de incesante trabajo trastorno. Una consola o el ratón.

La ergonomía como parte final, ergonomía como norma en la planificación de la guía de dispositivos, guías y condiciones físicos de trabajo con habilidades y menesteres del trabajador.

Las cuestiones de salud y seguridad deben verse desde este punto de vista.

Algunas últimas propuestas sobre bienestar y ergonomía:

- Las sillas y sus respaldos deben ser ajustables.



- El color de la pantalla debe poseer su protector, para no agotar la vista.
- Inclíne levemente la pantalla hacia atrás creando una lectura adecuada.
- Coloque algo revestido delante del teclado que sostiene la muñeca o use brazaletes.
- Mesas considerables con anchura para escribir y otras actividades.
- Utilice materiales antirreflejos e insonorizados en todas las superficies para reducir el deslumbramiento y el ruido.
- Use colores neutros en las áreas y para propiciar un ambiente de descanso para la vista.

A más tiempo usando una computadora, mejor es, su falta de empleo, lo puede dañar desde inicios, debe cuidarse del polvo, por lo que debe cubrirse cuando no esté en uso. Situar las normas de empleo del ordenador, de modo que sea visible en el salón, ya que facilitara su cumplimiento.

2.2.8.2. Sistemas y/o software de programas administrativos

Majó (2002) "tiene unos instrumentos informáticos comunes para la preparación de la comunicación de datos".

- "Programas de administración escolar: Matrícula, registros de suplentes, confirmaciones, relaciones con la organización escolar, documentación autorizada en común, SIAGIE, etc".
- "Programas de administración para ejercicios didácticos,



observación y suplentes: circulares, informes a los tutores, informes escolares”

- Administración de la bibliotecasistemas.
- Programas de ordenación y mantenimiento de inventarios de: videoteca, sala de informática, etc.;
- Programas para reforzar la organización de programas temáticos.
- Programas contables y económicos: presupuestos, flujo de caja, facturación, pagos, etc.

La utilización del sistema o programa de informática integra a todo el conjunto educativo, padres, maestros y administradores, en una tecnología que les faculta comprender y conversar a la misma altura con los estudiantes.

De Allen prescrito periodo de instructores a utilizar la innovación se abrevia cuando la utilización de la innovación en los instructivos configuración, utilizados en reguladores configuración. Por así decirlo, estar fuera de toda duda es lo que esto infiere. Tener un grupo de trabajo bajo una red de varios programas, requiere tener un sistema que no se cuelgue o que siempre tenga al alcance de un soporte que pueda proteger potenciales desperfectos, pues detienen un todo el proceso de trabajo, como lo fue en las primeras aplicaciones de SIREVA



2.2.9. Cambio de los esquemas mentales a nivel individual y colectivo

La cual conlleva a educar a las personas para que entiendan el conocimiento adquirido del contacto mutua que generan. Este es un sitio extremadamente importante que, si no se tiene en cuenta, podría provocar fallas. No obstante, no debemos ir a la utopía extrema de afirmar que las personas comparten completamente sus conocimientos y, por tanto, su exclusividad. En tal aspecto, no se trata tanto de las consecuencias, sino de establecer una capa evidente de este conocimiento y las facultades para crear nuevos resultados, incentivando así el diálogo y la colaboración entre individuos.

2.2.10. Disponibilidad de medios para efectuar el cambio

Algunos de los avances de datos que fomentan el marco para hacer que el conocimiento incorpore, pero no se limitan a: sistemas, marcos de datos, aparatos de mirada aguda, capacidad de información concentrada, aparatos de mejora, etc.

Todos estos dispositivos se utilizan para enviar marcos que empoderan la información la administración, potenciando la mejora de tales:

1. Sitios web

Existe muchas circunstancias que el Internet sea un sitio para el intercambio total de información, incluidas las siguientes:



- Costo reducido de introducción de un sitio.
- Interfaces exigente y fácil de utilizar que impulsa la utilización cada vez más extendido de la web.
- Homogeneización dentro de la sección a bases de datos asignadas, en cualquier lugar del mundo, y apoyándose en diseños, rompiendo los elementos disuasorios en el espacio y dentro de lo esencial para el acceso posterior.

2. Plataformas de las TIC en el sistema educativo peruano

En este segmento se encuentran el correo electrónico, el papel de sonido / video, los aparatos de publicidad y otros datos.

2.2.11. La aplicación de las TIC en el sistema educativo peruano

El MINEDU para atender las demandas de la comunidad yaciente y hallarse de acuerdo con los avances tecnológicos de una humanidad globalizada ha concebido la Dirección de Tecnologías Educativas, que es responsable de conformar la información y tecnologías de la comunicación en el transcurso educacional, a los estándares internacionales y líneas educativas.

Estas conciernen a los siguientes cometidos generales de la Dirección General de Tecnologías Educativas:



- a. Acrecentar, realizar y supervisar, con objetos educativos, un sistema nacional, moderno, verídico, con entrada a todas las fuentes y capaz de ceder argumento multimedia, con el objeto de perfeccionar la condición de la educación en zonas rurales y urbanas.
- b. Asegurar la conexión de los medios institucionales con posición y proporcionar servicios técnicos según necesidades.
- c. Entrelazar y dirigir hechos intersectoriales y con otras que faculten extender la cobertura de servicios instrucción en innovación de datos y comunicación y televisión instructiva.
- d. Construir reglas para el uso de la etapa mecánica en la educación instructiva, en esto se compara con las aulas de avance o situaciones en las que la integración de la TIC.
- e. Instaurar acciones de Educación remota acoplado enfoques y tecnologías multimedia integradas en los sucesos educativos de los educandos en combinación con los Departamentos Normativos.

El Ministerio de Educación ha organizado un curso de formación constante para profesores en el aula, a fin de que estén preparados para usar eficientemente las TIC y



contribuir al avance de distintas áreas del aula. Programa de estudio, donde progreso los posteriores programas:

2.2.11.1. Programa de una laptop por niño

El plan un ordenador portátil por niño contesta a la demanda de calidad y equidad de educación por medio de la introducción en la tecnología de información y la comunicación en la educación de la igualdad nacional, en particular en zonas donde la tasa de pobreza es las más elevada en cuanto a tasas de analfabetismo, exclusión social, baja dispersión de la población las tasas de concentración de la población escolar contribuyen a la igualdad educativa en las zonas rurales.

El programa tiene como objetivo elevar la calidad de la educación, que se modernizará el papel de sus maestros.

2.2.11.2. Maestros del siglo XXI

El MINEDU ha creado este plan para incentivar que los docentes adquieran ordenadores a costos bajos y con entrada a Internet, con el fin de proporcionar instrumentos para entrar a redes educativas, aprendizaje, proyectos de autoaprendizaje y portales educativos, entre otros recursos en línea.

2.2.11.3. Televisión educativa

Es un área virtual que presenta varios servicios y tiene medios de calidad para los educandos de todos los grados de educación



básica regular, con el propósito de asegurar la calidad del conocimiento con el soporte del maestro tutor. PERÚEDUCA TV tiene componentes multidisciplinario que recopila, innova y produce producciones audiovisuales para los educandos en la curricula de comunicación, matemática, ciencia, tecnología y medio ambiente; Historia geográfica y económica; Educación para el Trabajo, Religión, Educación Física, Ciudadanía, Arte Contenidos transversales.

2.2.12. El aula de innovación pedagógica

La clase de innovación educativa es el escenario de conocimiento en tecnologías de la investigación y comunicación son en las actividades educativas, donde los educandos y ellos utilizan este recurso de manera educativa, de acuerdo con los lineamientos del diseño de programas nacionales y a las sugerencias metodológicas de la Dirección General de Tecnologías Educativas, priorizar, fundamentalmente, el trabajo con los alumnos y el tiempo para los maestros.

Es responsabilidad del maestro de aula de innovación pedagógica:

- a) Delimitar el año de acción, planificar dentro de la AIP para ser aprobado por el IE ejecutiva y la integración de planificar la organización de las actividades.
- b) Concientizar, disponer y acompañar a los maestros de su



- IE dentro del uso purista de los medios de la AIP y ser reacondicionados persistentemente dentro del programa.
- c) Planificar talleres para propagar la estructuración concebida en el interno del marco de la Intel Educar y Alianza por la educación entendimientos dentro de la IIEE en coordinación con DIGETE.
 - d) Sostener a los instructores en el aumento de las sesiones de aprendizaje empleando los activos de la AIP.
 - e) Mantener administraciones y recursos mecánicos operativos y accesibles.
 - f) Garantía de cumplimiento de las morales, éticos y grandes conducta puntos de referencia cuando la utilización de ordenadores y otros medios TIC y materiales, en particular, prohibiendo llegar a escapar a páginas web con explícita sustancia y controlar la utilizan de la Web, concurriendo a la ley 28119.
 - g) Informar a el jefe intermitentemente el estado del hardware AIP.
 - h) Crear ejercicios para suplentes e instructores para crear materiales instructivos con el uso de las TIC y ejecutar un espacio avanzado para su difusión.
 - i) Avanzar en la utilización sin fines de lucro de tejido instructivo transmitido por DIGETE (para estuche, USB o la entrada de Perú Educa), reconociendo y considerando



la creación del material.

- j) Garantizar que todos los programas informáticos utilizados Posee el permiso particular de uso.
- k) Realizar ejercicios de día a día para mantener el engranaje operativo y proponer la aplicación del presupuesto relegado a la IE para el mantenimiento de su innovadora infraestructura.
- l) Garantizar la utilización de la Web con fines instructivos y no administrativos. Impulsar el aprovechamiento y mal uso educativo de las administraciones y bienes de la enseñanza nacional. Entrada.

2.2.12.1. Perfil del docente del aula de innovación pedagógica

La Dirección del Instructivo Avances DIGETE, se acumula la toma después de requisitos:

- 1) académica Grado o Licenciado en Educación.
- 2) Implicación e información en Informática y TIC (robotización de oficinas e Internet).
- 3) Implicación en la aplicación de instrumentos TIC dentro del proceso instructivo.
- 4) Información de la DCN y espacio en la programación curricular.



2.2.12.2. Competencias del docente del aula de innovación pedagógica

- a. Capacidad para prepararse, motivar y acompañar a sus compañeros dentro del avance de las clases.
- b. El educador es imaginativo, inventivo, persuasivo, comprometido y con actitudes positivas.
- c. Capacidad de administración para organizar, organizar y liderar la organización de los recursos de la AIP.
- d. Organización y arreglo de sistemas LAN, marcos de trabajo y mantenimiento de computadoras.

2.3. MARCO CONCEPTUAL

2.3.1. Aprendizaje

“Es un cambio duradero en los mecanismos de conducta como resultado de una experiencia capaz de influir de forma relativamente permanente en la conducta del organismo” (Doman, 2003 citado en Fernández Puma, 2013, pág. 2).

2.3.2. Aprendizaje significativo

“El aprendizaje significativo es aquel que conduce a la creación de estructuras de conocimiento mediante la relación sustantiva entre la nueva información y las ideas previas de los estudiantes” (Díaz-Barriga Arceo & Hernández Rojas, 2002, pág. 39).



2.3.3. Capacidades

“Son potencialidades inherentes a la persona y que ésta puede desarrollar a lo largo de toda su vida, dando lugar a la determinación de los logros educativos. Ellas se cimentan en la interrelación de procesos cognitivos, socioafectivos y motores” (Ministerio de Educación, 2004, pág. 13).

2.3.4. Estilo

“El estilo son las conclusiones a las que llegamos acerca de la forma cómo actúan las personas” (Capella Riera, y otros, 2003, pág. 13).

2.3.5. Estrategias

“Es el conjunto de procedimientos utilizados por maestros y directivos para promover cambios, innovaciones o aprendizajes significativos tanto en el aula” (Suni Surco & Vasquez Suarez, 2018, pág. 59).

2.3.6. Estrategias de enseñanza

“Son los modos de instrucción son las actividades, ordenamientos y/o acciones empleadas por el docente para intervenir, proveer, originar, y establecer aprendizajes” (Nima Flores, 2018, pág. 23).



2.3.7. Proceso enseñanza

“El proceso de enseñanza (...) trasmite, proporciona y comparte conocimientos generales o específicos sobre un curso en particular, siendo ambos procesos que suman al proceso formativo de las personas” (Nima Flores, 2018, pág. 19).

2.4. HIPÓTESIS

2.4.1. Hipótesis general

Se optimizarán los aprendizajes, aplicando las TIC en la gestión pedagógica y administrativa en el colegio Belaunde Terry del Departamento de Moquegua 2015.

2.4.2. Hipótesis específicas

- a. La aplicación de las TIC en la gestión pedagógica en el colegio Belaunde Terry favorece el logro de los aprendizajes.
- b. El impacto de la aplicación de las TIC en la gestión administrativa en el colegio Belaunde Terry es positivo.

2.5. VARIABLES

2.5.1. Variable 1: Tecnología, Gestión de proyectos educativos

Definición conceptual.

“Son procedimientos o recursos utilizados por los docentes para lograr aprendizajes significativos en los estudiantes” (Nolasco del Angel, 2014)



Indicadores

- Tecnología educativa.
- Tecnología y conocimiento.
- Tecnología y actitudes.
- Enfoque sistémico de gestión.
- Gestión de proyectos pedagógicos.
- Gestión de proyectos administrativos.
- Gestión del conocimiento.

2.5.2. Variable 2: Diseño pedagógico, Medios pedagógicos

Definición conceptual.

“son rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que sirven como indicadores relativamente estables, de cómo los estudiantes perciben interacciones y responden a sus ambientes de aprendizaje” (Keefe, 1998, p.104).

Definición operacional

- Principios pedagógicos.
- Principios en la práctica
- Técnicas para incluir TIC
- TICs y currículo
- Software educativo
- Internet
- Foro
- Chat



- Videoconferencias
- e-mail
- Facebook

2.6. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

La presente investigación se estructura en las siguientes variables, indicadores y criterios de valoración.

Tabla 5. Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
Variable 1 <i>Diseño pedagógico, Gestión de proyectos educativos</i>	Conceptos didácticos	<ul style="list-style-type: none">▪ Principios pedagógicos.▪ Principios en la práctica.▪ Técnicas para incluir TICs. ▪ Enfoque sistémico de gestión.▪ Gestión de proyectos pedagógicos.▪ Gestión de proyectos administrativos. Gestión del conocimiento.
Variable 2 <i>Diseño pedagógico</i>	Conceptos didácticos	<ul style="list-style-type: none">• Tecnología educativa.• Tecnología y conocimiento.• Tecnología y actitudes▪ TICs y currículo▪ Software educativo▪ Internet▪ Foro▪ Chat▪ Videoconferencias▪ e-mail▪ facebook▪ watshap

Nota: Matriz de operacionalización de la Variable 1 y Variable 2 del estudio

Fuente: Apéndices B y Apéndices C



CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

El plan de investigación fue gráfico y se utilizaron tanto la estrategia cuantitativa como subjetiva. Los considere proceso de pensamiento factores fueron vigilados, ya que ocurrieron en su normal de ajuste en una ordenada y experimental camino; Se inicia desde el examen de verdades (Greenwood, 1973), buscando a indicar las vitales propiedades de los individuos, racimos, y la comunidad instructiva (Dankhe, 1986, citado por Hernández) dentro del campo de la administración académica y regulatoria de los avances instructivos. Datos y comunicación. La pantalla ponder inspeccionó la información registrada, estableciendo planes sobre los cambios que ocurrieron para formar pronósticos, en este sentido ha sido un pensamiento planificado de patrones. Deriva o pronóstico considera que son de evidente importancia para el director o 'planificador de la educación' (Cohen, 2002) Sociales investigadores expresan su preocupación aproximadamente la combinación de estrategias donde los



más destacados importantes características son de cada utilizadas.

Merton y Kendall, por su parte, afirman que la cuestión es detectar.

3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.2.1. Población

La institución instructiva Belaunde Terry contiene una etapa informática que empodera la investigación de las TIC en todo el mundo. Del mismo modo, reconocemos que las características del centro y su desorden responden a la mayor parte de las sustancias de educación instructiva que tienen un escenario informático, en términos de fundamento, equipamiento de significado y programa informático. A nivel escolar, los suplentes tienen dos horas de Por supuesto a la semana, utilizan la etapa de Windows XP. La investigación de la pantalla se ha basado en un examen de conclusión (vital), donde la prueba se ha elegido con sensatez y no de forma arbitraria.

3.2.2. Muestra

La prueba se eligió teniendo en cuenta a los individuos de la comunidad instructiva (suplentes, jefes, presidentes y docentes). Dentro de cada reunión, se construyó una prueba de agente que incluía instructores de escuelas auxiliares, instructores de diversas regiones académicas: comunicación, religión, ciencia, ciencia, innovación y medio ambiente, inglés, informática, instrucción física,



artesanía, historia, topografía y economía en el caso de los sustitutos, la conclusión del 2 al 5 del auxiliar de la escuela se tuvo en el pensamiento , en el caso de la reguladores, la posición de secretaria y la biblioteca de la oficina fueron tomados en consideración. 12 estudiantes, 22 profesores y 3 directores, las entrevistas fueron grupo, tipo grupo centro. Las diversas fuentes reaccionan a la búsqueda lejana mejor; a mucho mejor; a más alta; a más fuerte; a mejorada "una mayor triangulación de los datos y a las peculiaridades del individuo, que es el caso de la autorizada, se revisaron en común y puntos ordinarios y se reunieron como un grupo central en temas.

3.3. TÉCNICAS, FUENTES E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

3.3.1. Técnica de recolección de datos

Los métodos dentro de la elaboración de los estudiantes del plantel del centro educativo respondieron que al hipotético sistema y al concepto que manejamos con respecto a la administración de los datos no utilizados y avances de comunicación. Las preguntas fueron cambiadas, abiertas para temas largos que son difíciles de delinear en una propuesta caracterizada y cerradas para temas que son simples de manejar debido a su forma de vida. La organización de los rebeldes se llevó a cabo concurriendo al sistema hipotético: ángulos académicos y puntos de vista regulatorios, se trató una única



numeración para cada instrumento, a fin de no rehacer los números y hacer menos exigente el método de investigación y depuración de datos, y en el caso de las preguntas, las opciones de cuatro opciones se trabajaron en poder claramente reconocer los extremos positivos o negativos. Los resúmenes fueron aprobados aplicándolos a una prueba piloto, las respuestas fueron analizadas desde la claridad de las preguntas y la calidad de las respuestas, reformulando todas las regiones vitales.

3.3.2. Tratamiento estadístico

El medible tratamiento ha reaccionado a dos criterios dicho sobre, lo cuantitativo y lo subjetivo. Dentro de lo cuantitativo región hemos analizado la oleada de los estudios mediante la triangulación de los datos de los tres instructivos especialistas: directores, instructores y suplentes: Las descripciones generales se organizaron y analizaron mediante la creación de tablas de tasas y gráficos de barras y circulares para superior visualiza la información.



CAPÍTULO IV RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS DE LAS VARIABLES.

4.1.1. Análisis de resultados

Análisis e Interpretación:

La utilización de medios de informática implica por los tres encuestados se considera crucial y debería ser popular que, dentro del caso de los educandos, la motivación es característica y externa, considerando el tipo de ordenador. Como el componente que suscita la inspiración. Veamos vemos cómo por así decirlo 8,33% de suplentes propiedad un sabor a la computadora ya la forma en que los instructores educa. Basado en esto. En la investigación, el entorno llega a ser un cálculo imperativo en la producción de espacios donde los suplentes puedan construir conocimiento. El plan



de investigación es expresivo y se utilizaron tanto la estrategia cuantitativa como subjetiva. Los factores por debajo de pensar acerca serán vigilados, ya que se pasará en su común configuración en una precisa y experimental camino; se basó en la investigación de hechos (Greenwood, 1973). Diferentes ángulos, mediciones y componentes de la administración preparan serán evaluados, así como una disposición de los conceptos que se mide de forma independiente, con determinadas preguntas para formar una más exacta representación de las formas y ofrecen resultados concebibles, aunque estas sean rudimentarias (Hernández, 1991).

Tabla 6. Motivaciones de los alumnos.

CUADRO No, 1		
Motivaciones de los alumnos por el curso de cómputo		
Es divertido usar la pc	7	58.33%
Me sirve para mis tareas	7	58.33%
Me sirve para otros cursos	5	41.67%
Me gusta usar la pc	7	58.33%
Por los juegos	4	33.33%
Me gusta cómo enseña el profesor	1	8.33%

Hago cosas nuevas	6	50.00%
Me siento libre para crear e inventar	3	25.00%
Otros: Internet	1	8.33%

Gráfico N°01

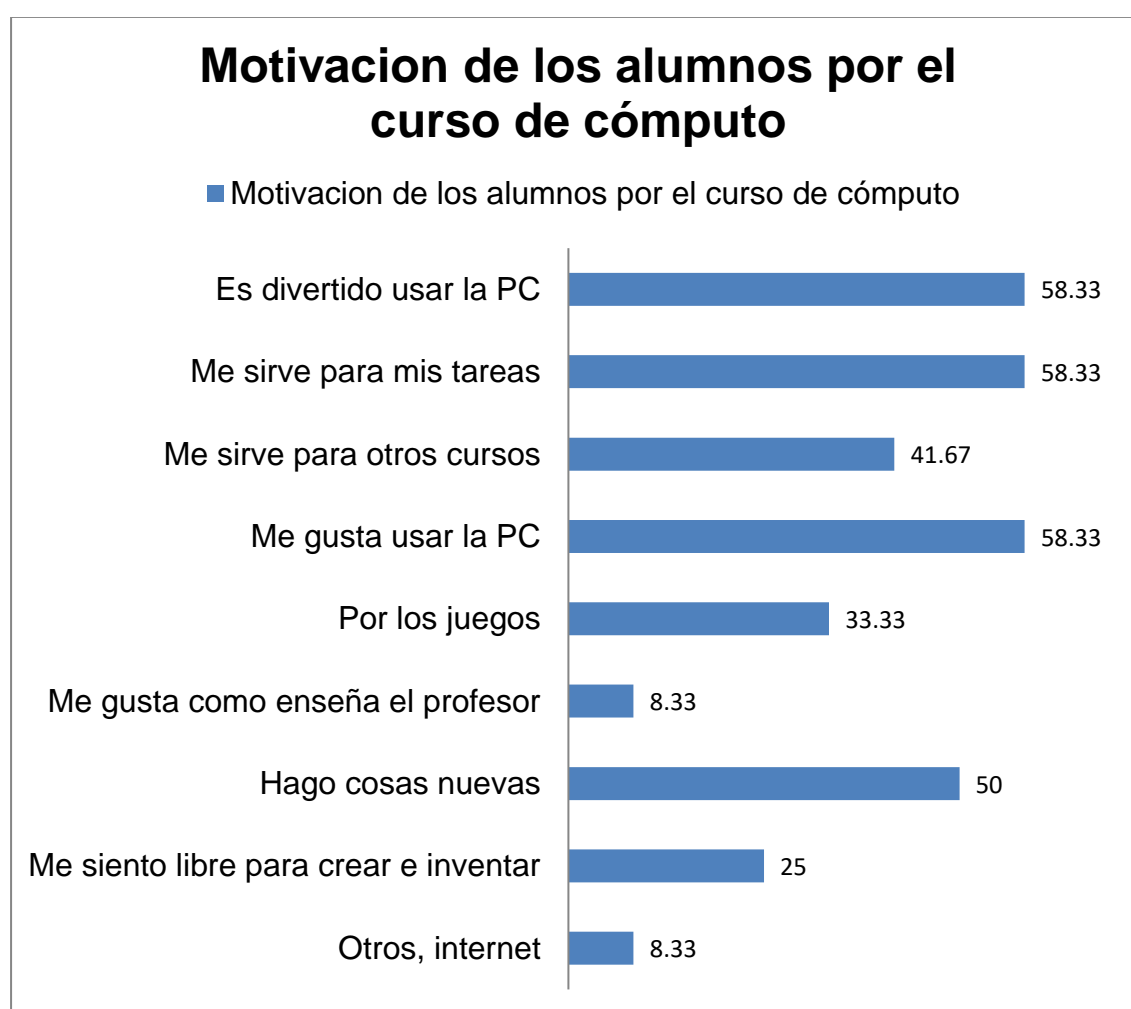


Gráfico 1. Motivación de los alumnos por el curso de cómputo.

Tanto los estudiantes como los maestros vigilan el arreglo y la participación: el arreglo dentro del entorno en el que cada quien labora en



s ordenador y participa, ya que, ante cualquier pregunta, los iguales interrogan sus compañeros, no esencialmente al profesor. Por así decirlo, los sustitutos han experimentado la organización por medio de la Web. Tanto los instructores como los alumnos han experimentado un trabajo colectivo. El 50% de los ejecutivos no lo ha experimentado por las características de su trabajo. Los estudiantes y profesores caracterizan cooperación utilización de ordenadores, cada uno con su poseen información de la máquina y el compartir. En cambio, la minoría de jefes que, por si acaso ven participación, reflexionan sobre ella desde el pensamiento de trabajar en una sola máquina, aportan pensamientos y un dígito. Los instructores no promueven la cooperación... en el caso de que los suplentes dicen que trabajan en un reúnen, no hay ninguna concepción de lo que caracteriza el trabajo en equipo está utilizando las TIC. Conocer la capacidad de los educadores en el uso de las TIC es básico para elegir que cualquier emprendimiento que avanza se caracteriza dentro de una institución.

Tabla 7. Alumnos que tienen internet

CUADRO No. 2		
Alumnos que tienen Internet en casa.		
Si	6	50.00%
No	6	50.00%

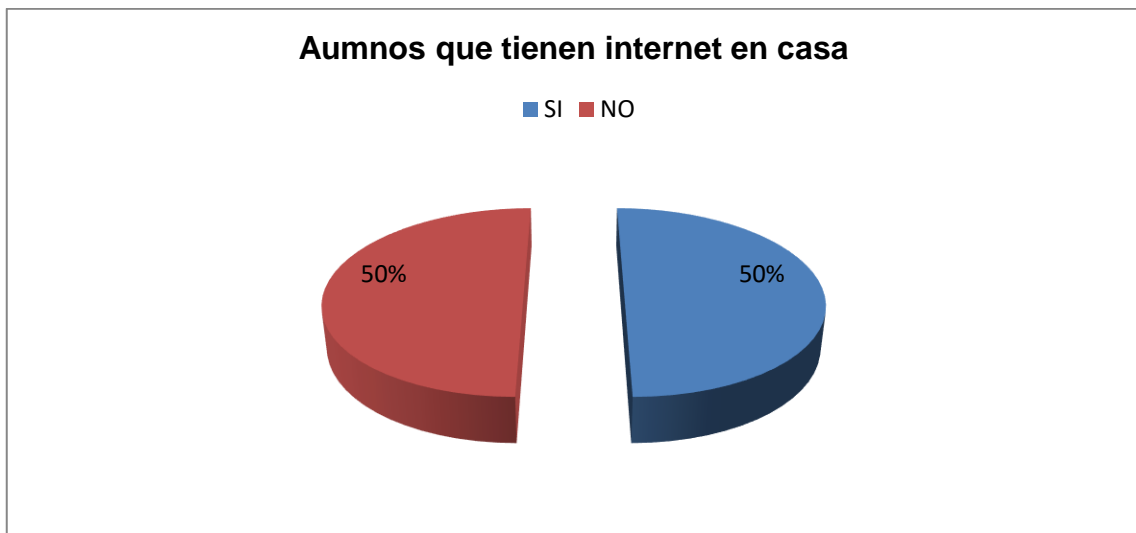


Gráfico 2. Alumnos que tienen internet en casa.

Tabla 8. Alumnos que acuden a cabinas de internet.

Cuadro No. 3		
Alumnos que acuden a cabinas de Internet		
Si	11	25.00%
No	0	8.33%
Blanco	1	0.00%

Fuente: Elaboración propia.

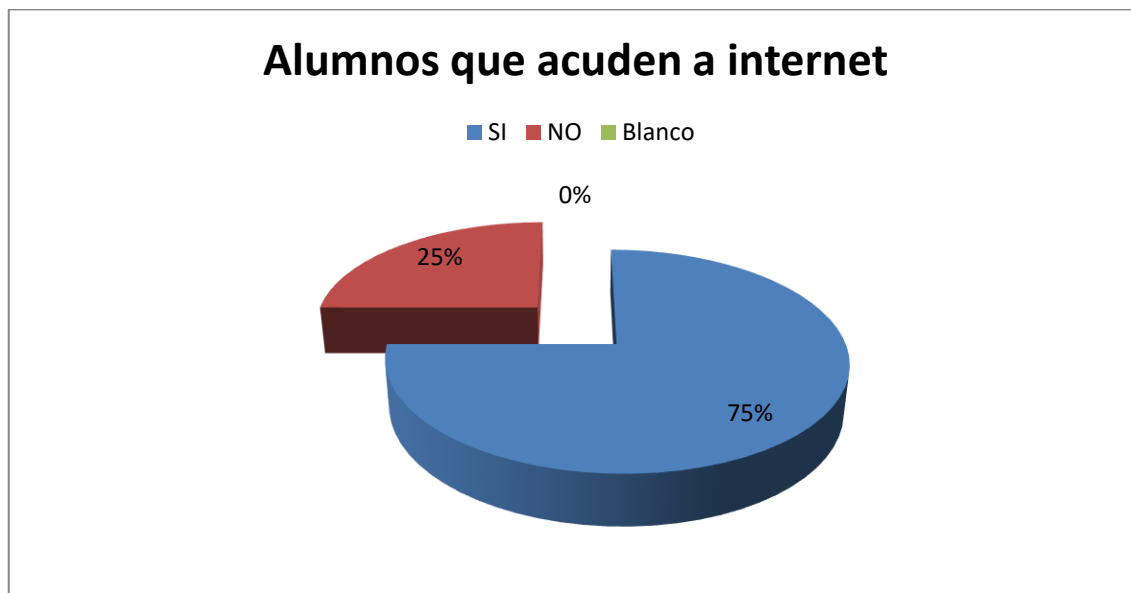


Gráfico 3. Alumnos que acuden a internet.

El uso de Internet ocurre incesantemente dentro de los tres profesionales. A pesar de que no todo el mundo tiene este recurso en el domicilio, están buscando la manera de usarlo. En instructores se afirma que el mantenimiento es rara vez da, por lo que continuamente o habitualmente tienen problemas con las computadoras. Los tres operadores tienen pocas cuestiones con la red y cuando los hay que aludir a la velocidad con la que



opera una página. La innovación informática contribuye a la planificación de registros con rapidez e introducción satisfactoria. A nivel educativo se ve como una técnica: dinámica-lúdica y fuerte para las regiones y se utiliza para avanzar en la investigación, la comunicación y la producción. En menor grado, el programa está dispuesto hacia la evaluación. Se utiliza un programa informático más para inspirarte y perfeccionar.

Tabla 9. Conocimientos de los profesores que evalúan softwares.

CUADRO No. 4		
Conocimiento de los profesores sobre los responsables que evalúan los software educativos		
a. Los profesores	4	18.18%
b. Los profesores de cómputo	6	27.27%
c. El administrador del colegio	1	4.55%
d. El jefe de área de cómputo	7	31.82%
e. El encargado de la red del colegio	4	18.18%
f. Todos los anteriores.	2	9.09%
g. No se evalúa	0	0.00%
h. Otros (especificar)	2	9.09%

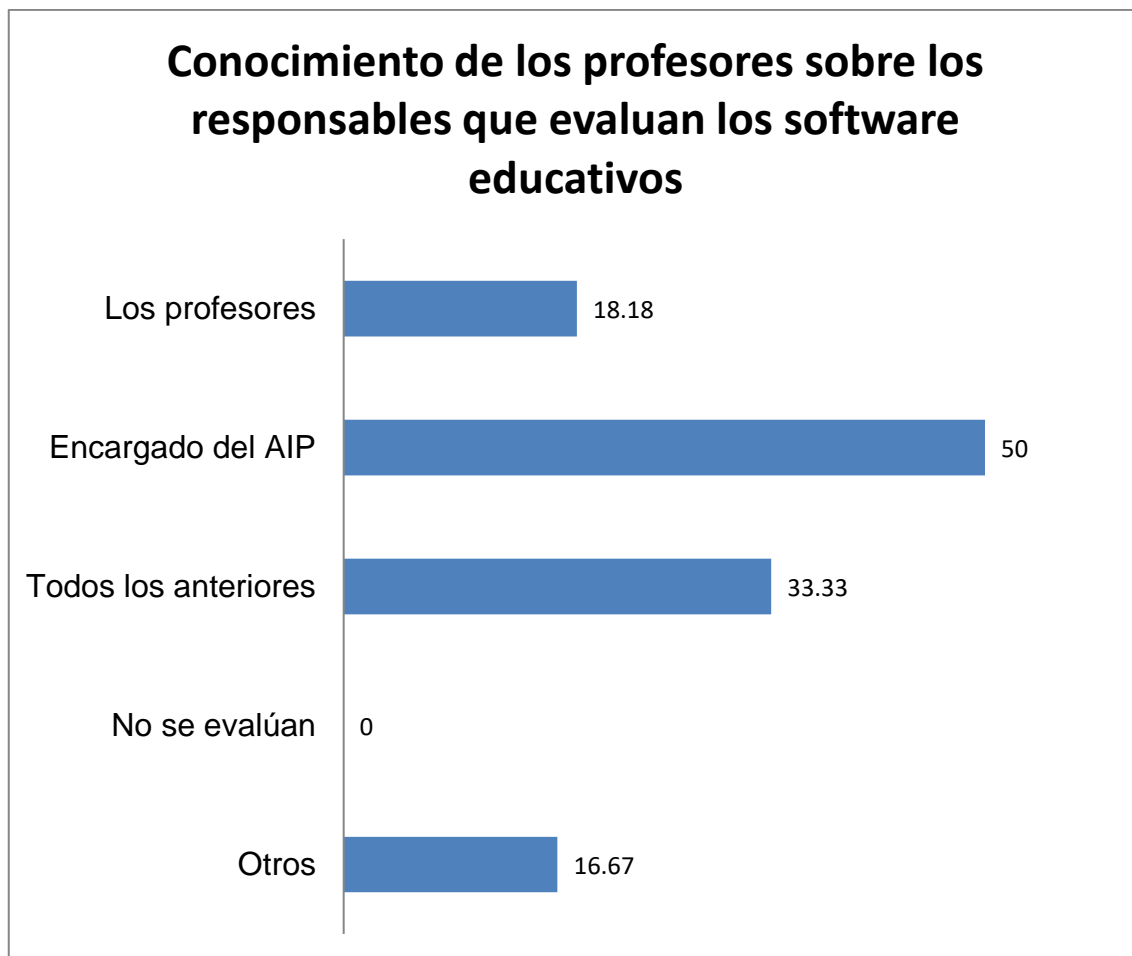


Gráfico 4. Conocimiento de los profesores que evalúan los software educativos.

El entretenimiento es un tema que debe ser incluido dentro de los programas educativos desde de lo que esto sugiere. Los buscadores en la Web son los más destacados utilizados dispositivos, de esta manera, su utilizan deben ser coordinados a nivel curricular con suplentes y los instructores, ya que las cosas que se apilan y descargan.

Tabla 10. Herramientas que usan los alumnos.

Cuadro No, 5 Herramientas que usan los alumnos		
Internet	11	91.67%
Foro	1	8.33%
Chat	6	50.00%
E mail	11	91.67%
Software	6	50.00%
Otros	2	16.67%

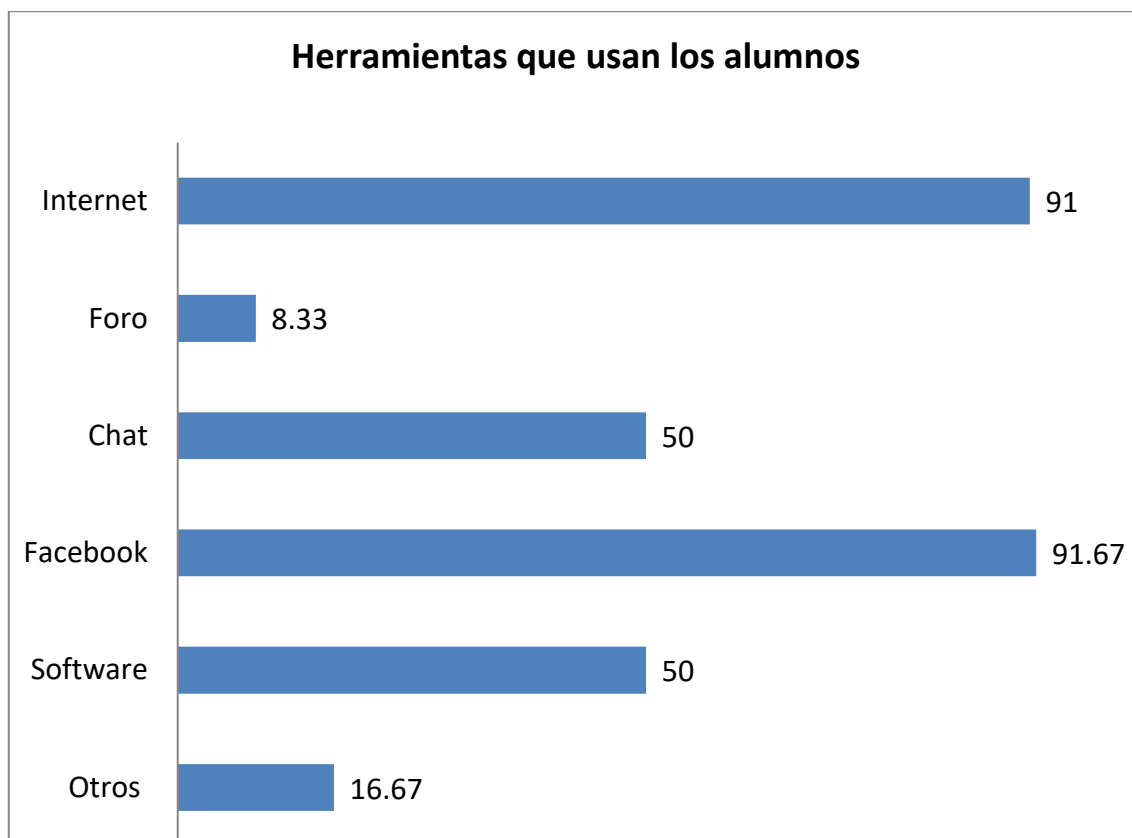


Gráfico 5. Herramientas que usan los alumnos

Tabla 11. Herramientas que más usan los profesores.

CUADRO No. 6		
Herramientas que más usan los profesores		
a) Internet	20	90.91%
b) Foro	2	9.09%
c) Chat	2	9.09%
d) E mail	16	72.73%
e) Softwares	16	72.73%
f) Sistema de notas y datos	19	86.36%
g) Otros (especificar)	3	13.64%

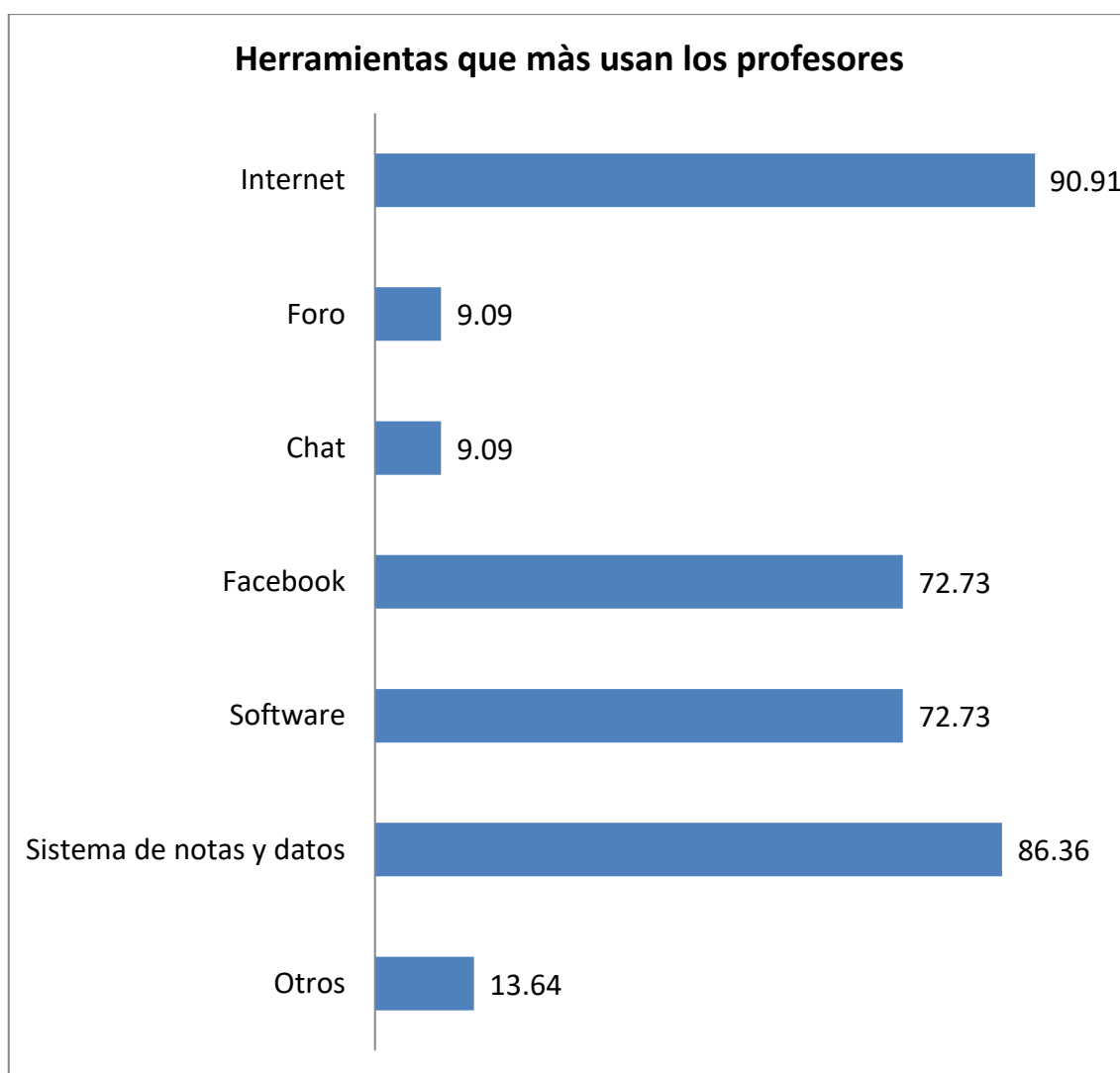


Gráfico 6. Herramientas que más usan los profesores.

Tabla 12. Herramientas que más usan los directivos.

CUADRO No. 7		
Herramientas que más usan los directivos		
Internet	2	50.00%
Foro	0	0.00%
Chat	0	0.00%
Facebook	1	25.00%
Software	0	0.00%
Sistema de notas	1	25.00%

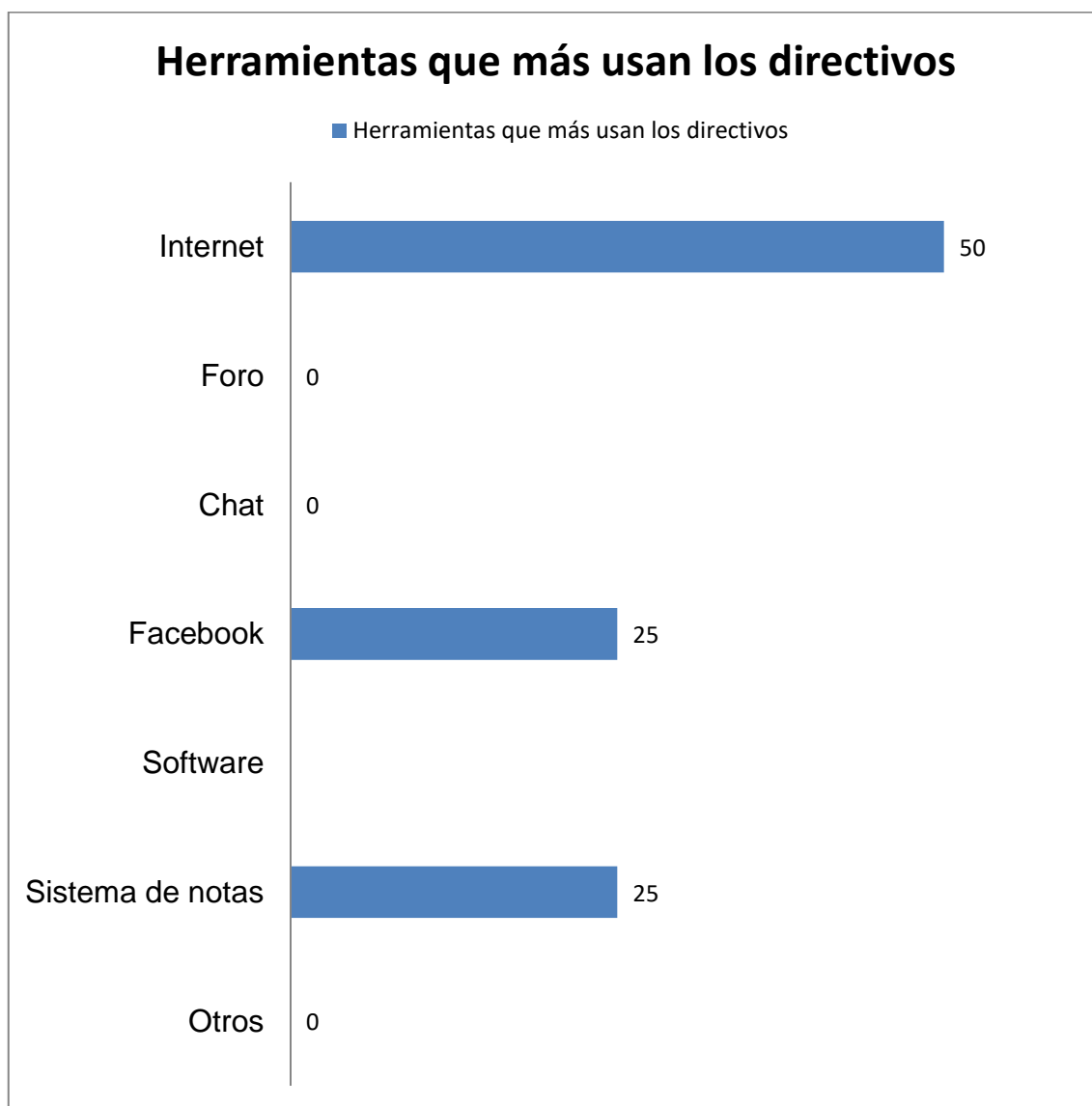


Gráfico 7. Herramientas que más usan los directivos.



Además, tomando en cuenta la objetividad de los espacios para realizar datos, Internet y Facebook son sugerencias que ayudan a este aprendizaje en prepararse. Las entrevistas (recopilación del centro), distinguimos que: A nivel de Marco: El potencial del marco a nivel de Equipo, genera desafíos para la comunidad instructiva, existen querrela vinculadas hacia:

Inversión: El uso excepcional del desarrollo necesita la utilización de otros medios: quemadores de CD para controlar y prestar atención a la información. La necesidad de canales hace que se restrinja la labor de instructores y educandos. Frente a esto, es fundamental examinar las maneras del trabajo.

Mantenimiento y exhortación: No ha habido reflexión, esto conlleva que, por ejemplo, no hay estandarización a nivel de todos los ordenadores. ni la disposición satisfactoria de las máquinas a nivel del trabajo que se realiza, no se considera lo que un educador o un administrador debe tener en su máquina introducida para la correcta ejecución de su trabajo.

Capacitación: Por así decir unas pocas regiones hacen utilizar el potencial de la facilitación del trabajo, ya que no lo hacen debido a la necesidad de tiempo y conocimiento. No es pequeño programa informático y el escaparate ofrece una parcela, lo que subraya el educador que sabe aproximadamente les crea la utilizan de robadas copias. Los juegos no se utilizan en la escuela auxiliar, por ajuste o como un activo que el educador opta por incrustar de forma imaginativa, a pesar de que la razón por la que se hizo es en la pauta como si se tratara de un juego con el propósito de jugar. La utilizan de arreglos no se utiliza el 100% debido a los partos y los temores de los jefes: se distrae las clases en caso de que se trata en el aula y la necesidad de canales produce



duda y miedo dentro de los docentes La organización no produce información para más allá de toda duda, pero sí intercambia datos. Mediante examen de antecedentes:

- Se analizó el nivel de correlación entre la misión y visión del centro y el método de la utilización de las TIC, tanto en el contexto instructivo como administrativo.
- Se examinó la programación de todas las gamas con el fin de observar en qué grado se está tomando en cuenta la utilización de las TIC y qué metodologías se han utilizado. La sustancia se trabaja desde dos orientaciones: El dispositivo como conclusión en sí mismo y como medio transversal. Las sesiones no descubren formas o formas de crear información, permanece dentro de la aplicación viable de "la herramienta". Las implicaciones académicas están en su mayor parte ordenadas hacia rangos fundamentales (comunicación y ciencia) así como hacia la eficiencia del programa informático.

Interpretación:

Comenzando de la idea de que la organización administrativa debe ir a la par con la organización instructiva, examinaremos ambos panoramas de forma conjunta. Al tener componentes que están íntimamente ligados.

Desde el Proyecto Educativo Institucional y diseño pedagógico

El unirse a de los ordenadores tiene sentido en la remota posibilidad de que la regulación instructiva extender infiere que los suplentes trabajan agradablemente, explorar y crear su básico teniendo en cuenta el interior del



sistema de un programa educativo que revaloriza científica información. Fainholc (2000) “afirma que la derecha utiliza de mecánicas dispositivos por así decirlo sucede en la ocasión en que se desarrolle el estudiante suplente. Los registros escolares No detallan los componentes mencionados anteriormente, el objetivo de los cursos de acción del año es utilizar el desarrollo de manera transversal, la presentación académica, se caracteriza hacia el Consejo Por, la comunicación y la era, y en ese sentido el desarrollo del aula. De instrucciones Ellos han tratado de coordinar sus clases con los de los instructores, pero esto puede no ser impartido íntegramente en el caso de los instructores de otros cursos. Con la realización de las encuestas, aseveran que no existe lugar para el tiempo en organizarse con el instructor de AIP. Existe un 22% que educa, que no se preparan para usar el AIP y la accesibilidad del programa, manteniendo una ventaja desde la más extrema buena de ellos, dando pasos del aprendizaje de los educandos.

Al utilizar las TIC no es como saber usar los ordenadores y tener un pensamiento de la informática, pero también saber cuándo conviene para hacer uno u otro trabajo dentro del entorno instructivo, cómo coordinar los activos informáticos en el ámbito educativo. Plan de módulos.

Tabla 13. Forma en que se capacitaron los directivos.

Cuadro NO. 8		
Forma EN QUE SE CAPACITARON LOS DIRECTIVOS EN EL USO DE LAS TIC		
El MINEDU me capacito	2	50.00%
Personalmente tome un curso	1	25.00%
Autodidacta	0	0.00%
b y c	0	0.00%

Todas las anteriores	1	25.00%
----------------------	---	--------

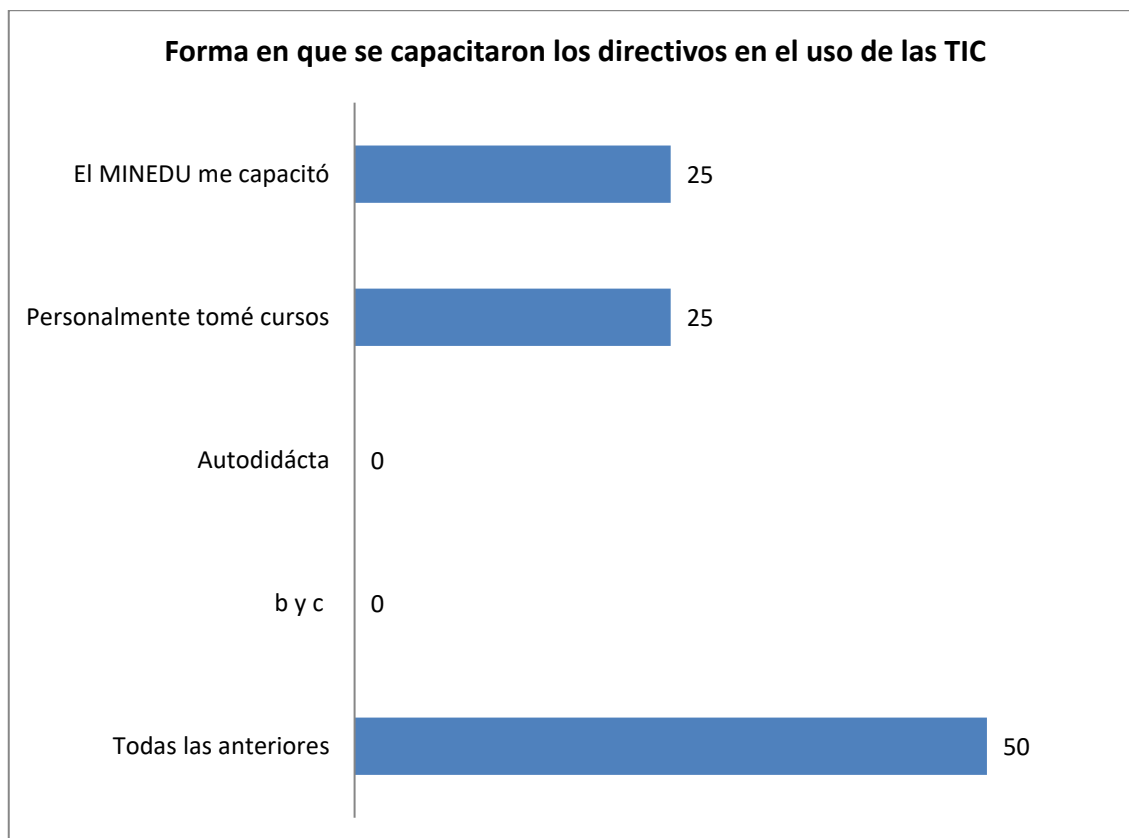


Gráfico 8. Forma en que se capacitaron los directivos.

La especialidad, independiente tecnológico lo torna una herramienta fundamental en lo pedagógico para los educandos (que hace la diferencia soporte para la labor externa y evaluación, para la labor con enfoques en modelos virtuales, narrativa investigar, etc.) y es, además, un instrumento para instructores exclusiva o colectivamente (composición de archivos, planificación de bancos de trabajo, recreaciones, ayuda de dirección). Los estudios afirman que la computación es vista como un procedimiento: entretenido-divertido y de soporte en los departamentos. En el interior de la labor del instructor, faculta la ordenación de datos con rapidez y presentación agradable.



La unión de las TIC se basa en dos modalidades, que por el contrario se nutren y pueden mejorarse mutuamente:

- La informática como materia del plan de estudios: informática-objeto. Esta asume una disposición de los fundamentales conceptos para los que se requiera presentar los estudiantes a la información del ordenador y sus adornos, que reconozcan la variedad de recursos.
- La informática como vuelta a las asignaturas distintivas de los programas educativos: informática-útil.

Los estudiantes se inician en la información del potencial de la computadora a través del uso de la computadora de manera sensata, en circunstancias destacables: a través de diversos ejercicios coordinados o no en una extensión que incluyen trabajos realizados en combina con las otras materias, charlas con Internet, mail entre IIEE, ejecución de un obituario de la materia, etc.

En combina con las otras materias, charlas con Internet, mail entre IIEE, ejecución de un obituario de la materia, etc. En el salón se usa la tv. y el ordenador como sugerencias que complementan el uso del pizarrón e imágenes . La conexión no es un punto determinante que se utiliza de manera inexacta en la mayoría de los casos. Al trabajar de manera descriptiva, los suplentes llegaron a ser destinatarios independientes. En materia de evaluación, se dispone una tarifa más baja para la evaluación. Los instructores no conocer los instrumentos a utilizar que en estos arreglos de aprendizaje. Se enfatiza la inspiración y la perfección.

- El formato del programa informático. La escuela no tiene accesibilidad para



crear utilizan de un surtido de estos, pero tiene la plausibilidad de hacer utilizar de Internet gratuita del programa. Los instructores no saben lo que el AIP instructor empleos en sus clases. En la utilización de TIC, revelamos que un punto es poco pero por casualidad se comenta, que es un tema de bienestar. La mayor parte de los instructivos comunidad reconoce bienestar cuestiones unidas a la utilizan las TIC, que la conversación aproximadamente planteamos y localizar.

Desde los medios pedagógicos y administrativos

El integro de los implicados anunciados por las TIC son valiosos en entornos particularmente académicos y autorizados.

Software educativo

El escaparate demasiados programas y esto subraya el educador que sabe todo de ellos, provocando ellos para formar duplicados o llevar a los que ya tienen en el hogar. El utilizar de programas pirateados o duplicados trae una disposición de cargas o inconvenientes, está conectado al hecho de que en el IE hay ningún caracterizado marco para la evaluación de programa, que trae consigo un arreglo de desgracias: efectivo, temporada y apertura. Un programa de un ordenador pirateado se adquiere sin ser analizado, y las entregas o errores se identifican dentro de la utilización realizada por los estudiantes. Al respecto, es imperativo señalar que los datos recolectados revelan necesidad de coordinación, fragilidad y escasa transparencia cubierta en el contenido, no existe entendimiento entre instructores y directores. Sobre discernimiento y los capaces de evaluar el programa informático.



En el caso de que aludimos a la mayor tasa, determinamos que el individuo puesto en la AIP como habilitador para ejercer la evaluación, y aquí está de vital importancia reconocer que se evalúa a partir especializados criterios, no académicos, en expansión que se afirmaba que los criterios sean además de persona y competente. Squires (1994), citando a Héller (1991) "afirma que el examen del programa fue ejecutada por estudiantes, educadores, presidentes y consejeros, y a pesar de esto, sostiene que los educadores son los "revisores" más idóneos dentro del programa. Saben las inquietudes académicas e instructivas diarias de los estudiantes, así como las curriculares".

Creación de material

Los instructores planifican la estructura posterior y es vital tener en cuenta su plan, es fundamental concentrarse en cómo coordinar los datos para producir una representación y comprensión coherentes de la parte del estudiante. De esta manera tenemos informes de PowerPoint apilados con contenido por caso, o con imágenes borrosas, con errores de ortografía, ilustraciones no insertado, una combinación de colores que no son excepcionalmente sugerentes. Todos estos componentes, en caso de que se tomen en consideración, pueden llegar a ser un aparato increíblemente capaz, porque no está sucediendo en la escuela. Un caso extraordinario es la materia de Religión que produce diversas texturas mediáticas teniendo en cuenta todos los puntos deseados.

Internet



Listo para comparar un viaje de compras y Web de navegación, teniendo un panorama aclarado con señales de precaución, una verdad que no pasa en la Web. Estos componentes deben considerarse a nivel curricular. Si la Web pudiera ser un dispositivo sencillo para descargar datos que evite que el estudiante salga de un inconveniente antes de un trabajo práctico, esto hace que pierda practicidad. En la mayoría del significado que podría tener en caso de que se abusara por completo. Unos instructores lo ven como algo negativo componente que crea la misión de sus suplentes menos exigentes sin así mucho esfuerzo. Nosotros aceptamos que viable trabajo debe ser reformulada; los profesores tendrían que organizar ejercicios que requieran el manejo de datos. Es increíblemente importante para producir aptitudes elegir datos, evaluarlos con consideraciones básicas.

Y destacamos que en caso de que esto no ocurra, la Web no tendrá mucho contraste con el material de lectura habitual. La Web se ve como un marco de búsqueda y, incluidos en E-mail, es el medio más usado por todos los ejecutores de IE. El uso de la red ocurre a menudo dentro de los tres profesionales. A pesar de que no todo el mundo tiene el medio a nivel nacional, Que la búsqueda de una manera eficaz.

Tabla 14. Utilidad del curso de cómputo según percepción de los alumnos.

<p style="text-align: center;">Cuadro No. 9</p> <p style="text-align: center;">Utilidad del curso de cómputo según percepción de los alumnos</p>

Aprender a usar herramientas para trabajar en el futuro	9	75.00%
Completar mis tareas y otras actividades	2	16.67%
Actualizarme	2	16.67%
Comunicarme	1	8.33%
Divertirme	1	8.33%

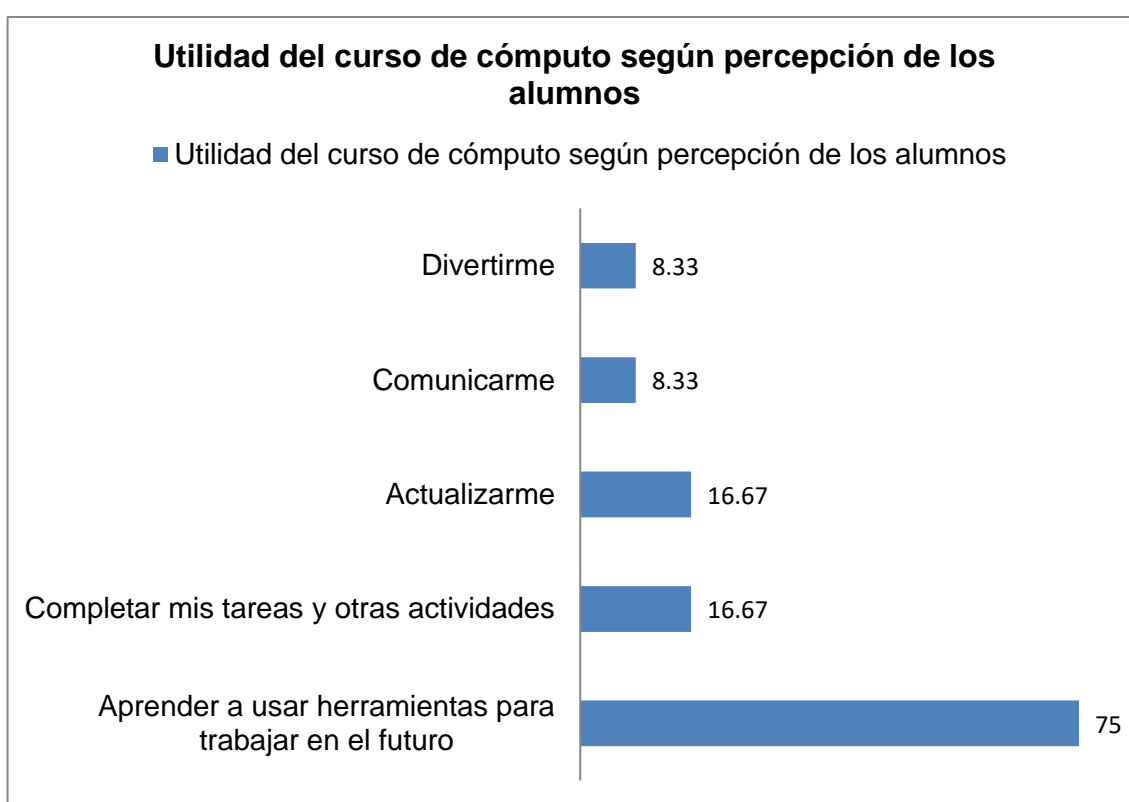


Gráfico 9. Utilidad del curso de cómputo según percepción de los alumnos.

Es de vital importancia señalar que, en el caso de los suplentes, a pesar de tener Web a nivel doméstico, visitan los stands. Debido al control realizado a nivel doméstico, esto nos obliga a orientarlos para que tengan criterios de elección y examen (cuadro 16).

Tabla 15. Personas que controlan el uso de Internet en casa.

Categoría	Número de personas	Porcentaje
Mamá	3	25.00%
Papá	1	8.33%
Abuelitos	0	0.00%
Empleada	0	0.00%
Nadie	0	0.00%
Blanco	2	16.67%

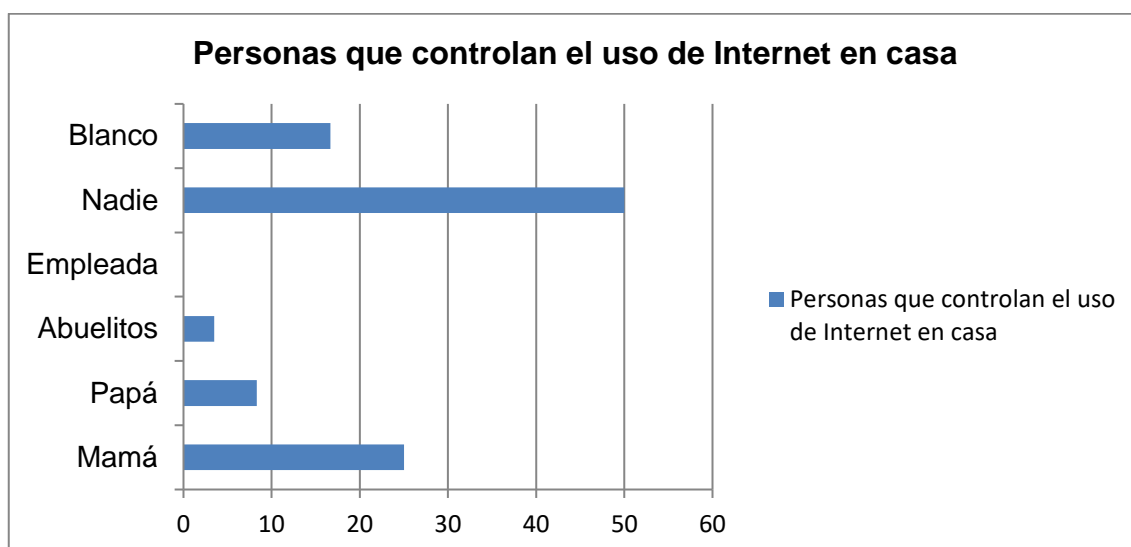


Gráfico 10. Personas que controlan el uso de Internet en casa.

La web es el instrumento más utilizado; Su curricular utilizar debe ser situado con los suplentes, tomando en consideración el anteriormente mencionado y para requerir ventaja del instructivo potencial que puede producir componentes o espacios a constructo información. Autoritariamente con instructores, es fundamental para dirigir su utilizan ya que las cosas que apilan el marco se descargan, lo que hace que el trabajo sea moderado o, en algunos casos, daña las máquinas.

La deficiencia de filtros causa recelo y temor en los maestros.

Tabla 16. Páginas web más usadas por los alumnos.

CUADRO No. 11		
Páginas web más usadas por los alumnos		
Buscadores	7	58.33%
Facebook	11	91.67%
Juegos	6	50.00%
Entretenimiento	9	75.00%
Noticias	1	8.33%



Gráfico 11. Páginas web más usadas por los alumnos.

Tabla 17. Páginas Web más visitadas por los profesores.

CUADRO No, 12	
Páginas Web más visitadas por los profesores	



buscadores	15	68.18%
Facebook de la IE	14	63.64%
correo electrónico	22	100.00%
recursos educativos	0	0.00%
entretenimiento	5	22.73%
noticias	0	0.00%
otras IIEE entidades educativas	14	63.64%
otros	2	9.09%

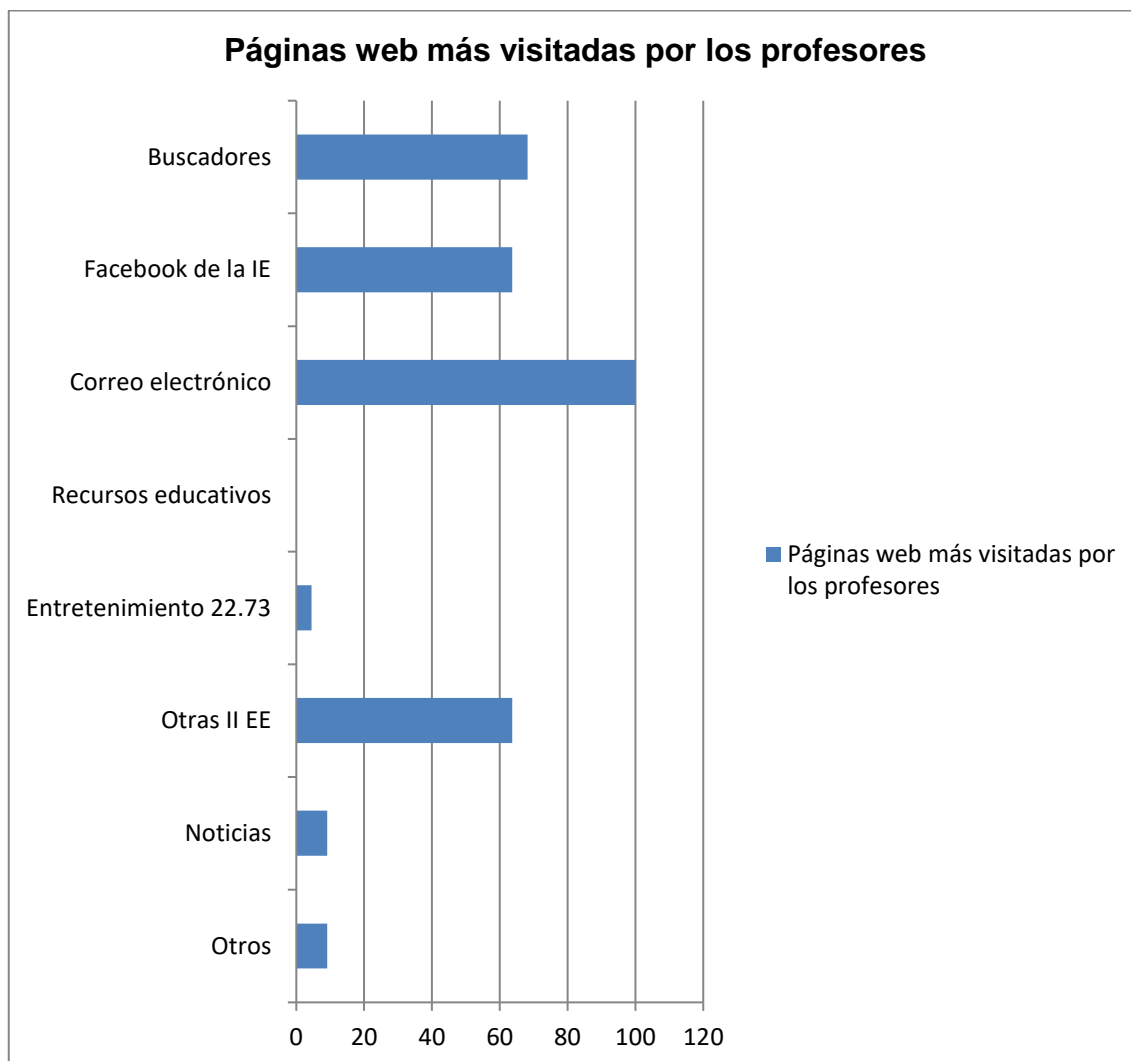


Gráfico 12. Páginas Web más visitadas por los profesores.



- **Chat**

Este elemento podría ser un activo utilizado como un instrumento de estudio y no como una herramienta, ni uno ni otro aludiendo a maestros y educandos. Algunos instructores lo utilizan de forma autónoma en el hogar, de hecho, para acudir a los tutores escolares.

- **Foro**

Podría ser un activo pequeño conocido por la comunidad de educadores. Dentro de los estudios tenemos que todo el mundo está inconsciente de las reuniones, no tienen tiempo y lo tanto no participan en las tertulias. (ver cuadro 5, 6 y 7)

Videoconferencias

Ha habido como una participación en Auxiliar. La coordinación se hizo a partir de la comunicación de gama, que es la configuración regional que crea la más prominente utilizan las TIC en este nivel. Los instructores permiten que los educandos tiendan a diferenciar los datos, reflexionar sobre algunos de los temas considerados, entre otros. Todo esto afirma las formas de desarrollo de la información.

- **Facebook**

Se utiliza como objeto en cuestión estudio con los estudiantes y como implica de dentro de la comunicación a través de la intranet.

Desde la infraestructura tecnológica y capacitación

La misma utilidad de avance llamadas para la utilidad de otra implica: grabadoras de CD a ver y el cuidado de la información, altavoces, cámaras, antivirus, canales, etc. El objeto de innovación como revisión debe ser analizado desde un punto de vista básico y práctico: "Estoy contando esto, ha

salido esta cosa sin usar, es congruente". Los instructores afirman que la necesidad de capacidad de memoria limita la utilizar de la Web, que tiene que no llegó a ser un socio, pero o tal vez un instrumento en el espectáculo. La necesidad de canales implica que el trabajo de los instructores y suplentes es constreñido, cuando las infecciones ingresan a las máquinas se desinflan y el marco retrasa el trabajo. Es vital reconocer que la unión de la innovación informática con la instrucción debe ser acercarse al ir a dos aspectos críticos; la habilidad de los maestros en el área de informática, y la información de los instructores, sus deseos y los destinos que emergen en su salón piedras de afilar, por otra parte.

El individuo responsable de la AIP debe cumplir con las capacidades de punto por punto por DIGETE, puesto que tan distante que no están claramente caracterizados dentro de la instructiva institución "Los profesores deben estar preparados, hay que impulsar la innovación y hay que organizar el entorno". Con tal premisa, saber la cabida de los instructores en el interior con la utilización de la TIC es fundamental para elegir cualquier posibilidad de que la organización que se caracteriza en el interior Una institución. 81,82% certifica que es prominente con la utilización de las PCs y, por así hablar, el 18,18% del total de encuestados asiste a la materia de organización del aprendizaje con la TIC. Pocos lo usan, sin embargo la mayor parte considera increíble el tema.

Tabla 18. Nivel de experiencia de los directivos, en el uso de TIC.

CUADRO No. 13		
Nivel de experiencia de los directivos, en el uso de TIC		
Excelente	0	0.00%

Bueno	2	50.00%
Regular	2	50.00%
Nulo	0	0.00%

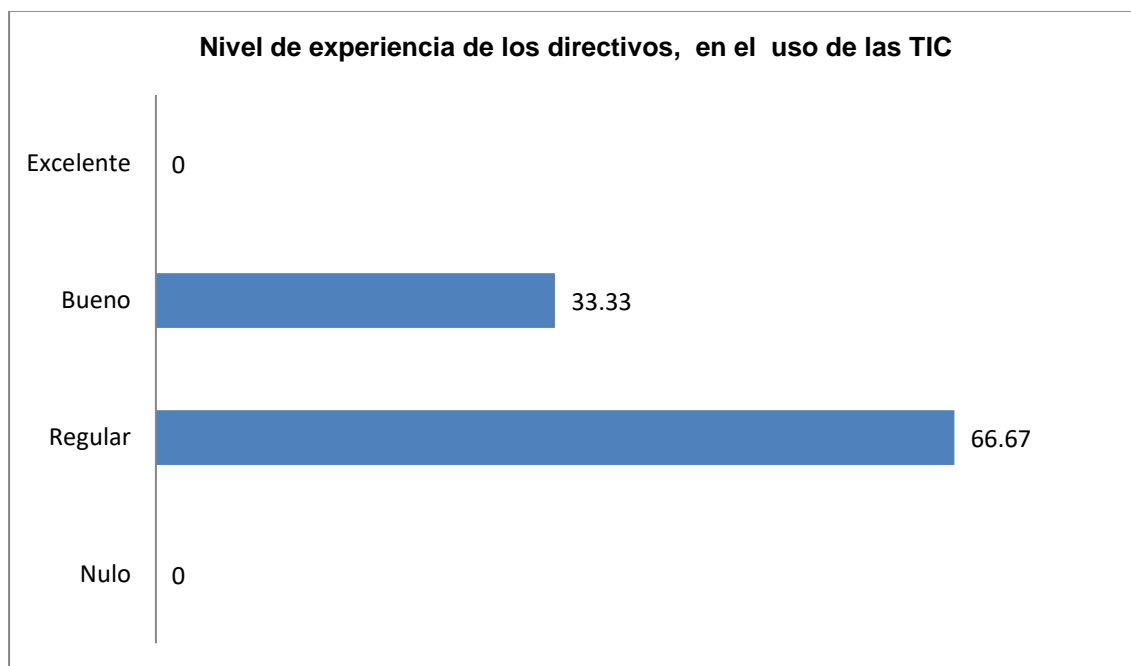


Gráfico 13. Nivel de experiencia de los directivos, en el uso de las TIC.

El nivel con respecto a la administración de las TIC es bueno, para que lleguen a ser capaces se requiere un perfeccionamiento constante y una actualización constante, en la situación de que no son fuesen increíbles estudiantes, sería difícil de alcanzar el dominio objetivo en el caso tomado, no teniendo en cuenta que, desde el punto de sede de los jefes, por lo que a la charla, el 50% de sus educa están durando estudiantes.

Las encuestas encuentran sobre el tema de la disposición , que los niveles de datos dentro del uso de la estructura común se modifican y deben tener el mismo nivel, ya que a menudo este no es el caso, la angustia es obvia dentro del rango normativo con respecto a los indigentes que se ocupan de profesores por caso.



Esto influye en el clima de regulación y relación, así como en el uso de la vitalidad y la especulación al no saber ahorrar. Tanto trabajo como material. Conocemos que hay una esencial cuestión que está relacionada con la exponencial progresión del equipo de innovación que crea el engranaje de la fecha en 3 mucho tiempo. Habitualmente por dos causas: por un lado, el avance microelectrónica y, por otro, el tiempo de vanguardia programas en común utilizar que requieren mucho mejor ejecución y más notable capacidad dentro de las máquinas. Esto plantea algunos interrogantes con respecto a:

- Al apoyo de los ordenadores por la depreciación normal que tienen tales máquinas, ya que estas están en alta demanda debido al diligente uso y persistente que se le da, y que en general se hace de ellas a lo largo de las horas.
- A la sustancia curricular, que debe actualizarse permanentemente para ajustar el software existente.
- Seguridad informática que incorpora: anticipación de infecciones, cuidando y optimización de marcos informáticos, dando así la disposición de equipos informático en los salones. No hay arreglos totales, pero es concebible proponer algunas alternativas:
- Buscar la era de la sustancia automática que incorpora unidades de innovación tópicas constantes, no variables y, sobre esta premisa, revisar ocasionalmente la instrucción de la aplicación de programas informáticos de concurrencia. Al software con más accesibilidad en el interior de los salones y más en línea con el escaparate directrices.

Desde el desarrollo de actitudes

“Tanto los alumnos como los educadores visualizan el arreglo y la intervención: arreglo en el ambiente interno en el que labora su ordenador y participación, ya que, frente a cualquier pregunta, los alumnos interrogan a sus compañeros de clase, no al



profesor.

En esta postura, es útil tener en consideración la manera en que se organiza el dispositivo de investigación "se ubican los ordenadores en ambientes abiertos que favorece el uso agradable de la misma, Por consecuencia esto resulta muy favorable.

Una excepcional forma de impulsar los ordenadores en paralelo" (Poole, 1999). En el siguiente cuadro tales educadores como alumnos tienen el trabajo en grupo experimentado. Los administrativos el 50% no lo experimentaron ya que intervinieron otros factores o características. (Observar el cuadro 15 de alumnos, grafico 17 educadores y tabla 23 de instructores). Desde este punto de vista, es trascendental especificar la reunión del grupo, en otro aspecto, la menor parte de educadores observan cooperación, la piensan partiendo de la idea de trabajando en una sola máquina, proporcione pensamientos.

Tabla 19. Alumnos que sienten que trabajan en equipo cuando usan la computadora.

Cuadro No. 14		
Alumnos que sienten que trabajan en equipo cuando usan la computadora		
si	8	66.67%
no	4	33.33%

Fuente: Elaboración propia.

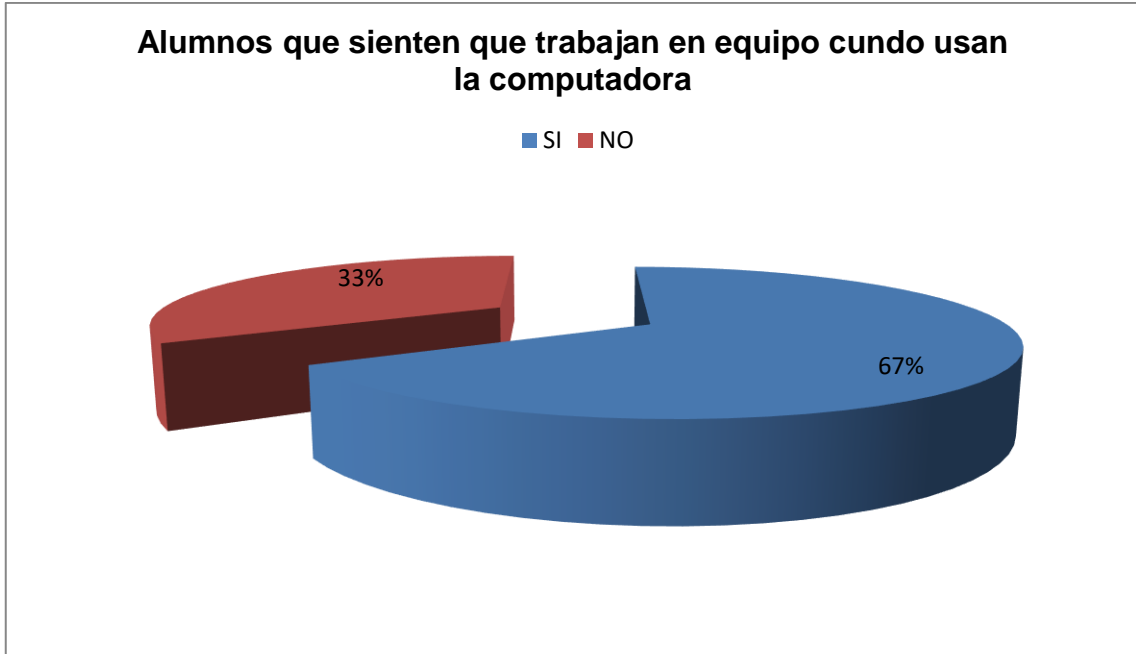


Gráfico 14. Alumnos que sienten que trabajan en equipo cuando usan la computadora.

Tabla 20. Directivos que trabajan en equipo usando TIC.

CUADRO No. 15		
Directivos que trabajan en equipo usando TIC		
si	1	25.00%
no	2	50.00%
blanco	1	25.00%



Gráfico 15. Directivos que trabajan en equipo usando TIC.

Tabla 21. Profesores que trabajan en equipo usando TIC.

CUADRO No. 16		
Profesores que trabajan en equipo usando TIC		
si	13	59.09%
no	8	36.36%
blanco	1	4.55%

Fuente: Elaboración propia.

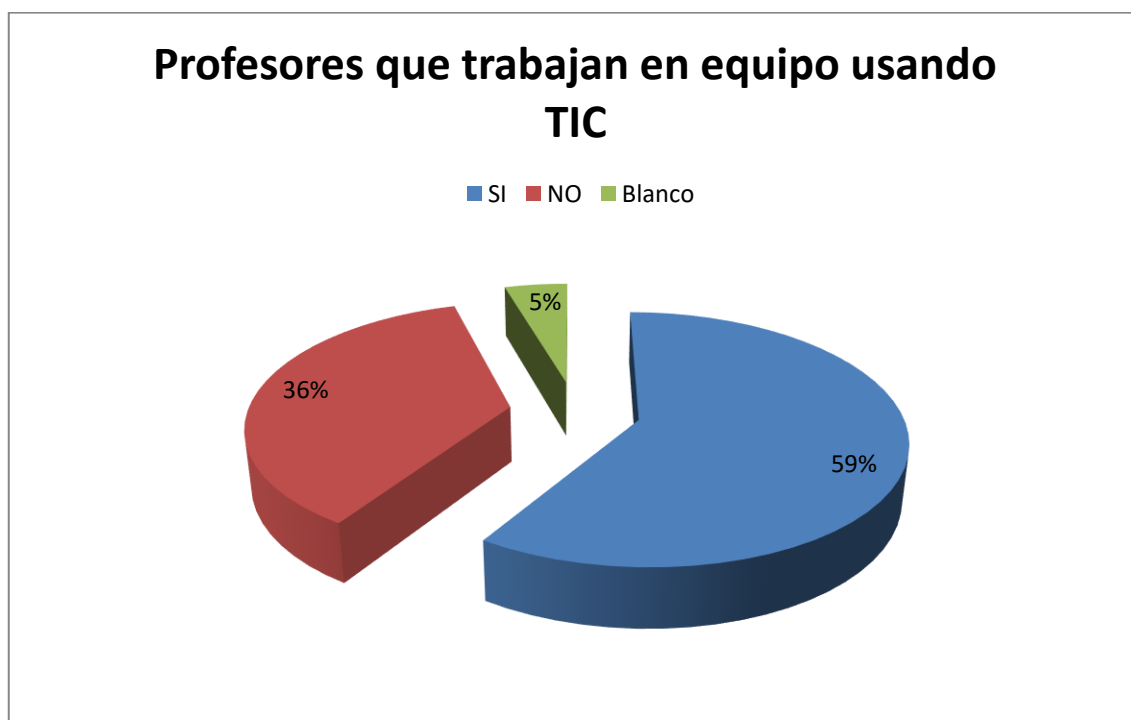


Figura 1. Profesores que trabajan en equipo usando TIC.

Por así decirlo, los educandos han experimentado la creación de compañerismos a través de la Web. La Web como un implica de hacer compañeros podría ser un punto que pocos instructores han experimentado y en la organización para instar a los alumnos, sería increíble para la asamblea qué recomendaciones tendrá para el alumno, por así decirlo de esta manera puede que directos niños, particularmente los jóvenes. Temas como el secretismo, las expresiones, las expresiones, todos suelen ser un concepto que es revisado desde la óptica curricular del centro educativo



tomando la respuesta del ambiente

Desde la generación de espacios para construir conocimientos

El plan es clave. Un plan de que comienza a partir de determinada información y propone ejercicios para que el suplente mismo incluye una anterior evaluación de lo que sabe y lo que no sabe, en los arreglos para formar una conclusión en torno a lo que se requiere cuando acercándose una tela para comenzar a trabajar. De esta manera usted tiene más control sobre su poseen la evaluación y el aprendizaje se preparan. La utilizan de la innovación en esta configuración permite que el suplente para llevar a cabo individuales investigaciones que llevan a la reflexión y aplicación, que dé, que hace que los espacios de acumulación. Los materiales interactivos proporcionan regularmente un ajuste y una evaluación errónea, que tendría que ser ajustada. Es por eso que consideramos que las metodologías de metacognición y aprendizaje que realmente hacen avanzar los espacios para construir información son excepcionalmente vitales para aprender nuevas tecnologías, no se trata casi de colocar una máquina, sino del entorno que el educador puede crear para el suplente. La importancia no radica tanto en la duplicación, sino en la plausibilidad de trabajar y crear algo moderno. En base a esta información, buscar unir y organizar los datos, siendo básicos, así como saber aplicarlos.

La "sociedad esclarecedora" en la que vivimos pone la información en el centro. El marco instructivo formal que transmite el legado social de los grupos de personas y los planes para el tiempo, debe coordinar los avances de datos y comunicación para dotar a los estudiantes de esas aptitudes esenciales de memorizar para comunicarse con los códigos no utilizados, pensar, traducir, producir modernos. conocimiento, trabajando de forma colectiva y autónoma. Los docentes de lecciones sesiones reflexionar sobre todos los pasos de una importante sesión de aprendizaje, pero la mayoría de los ejercicios no reaccionan a un desarrollo climático, donde el suplente se quita el concepto como el crudo de tela y centros de reflexión y generación de formas.



CONCLUSIONES

PRIMERA: El examen realizado en la documentación del plantel nos da a conocer que no existe una formulación clara en cuanto al manejo de la TIC, desde el punto de vista académico y administrativo, esto puede estar afectando que la utilización de los activos no se lleve a cabo de la mejor manera concebible, tanto desde el punto de vista del emprendimiento como desde la contribución instructiva. Es fundamental que todos los instructores conozcan y supervisen los activos en este rango. Tanto los estudios como las entrevistas indican que, por caso, el 22% de los instructores no organizan el uso del AIP ni de los programas existentes.

Tenemos profesores que nos dicen que en interno elaboran materiales que en el colegio no pueden utilizar o profesores que no lo utilizan por el tema inverso al tener el temor de perder los datos, tienen dudas o temor a que la máquina se cuelgue o pierda la información. Del mismo modo, un grupo de instructores no dispuestos a afrontar el uso de determinados medios, produce desgaste en el hardware. Una combinación de ambas circunstancias crea incomodidad y por lo tanto necesidad de coordinación que se cierra hasta la creación de inquietud con respecto a la innovación.



SEGUNDA: Desde medios pedagógicos y administrativos Software educativo

En la presente tenemos una variedad de software académicos puestos a la comercialidad, software que por su elevado costo en muchos casos no es comprado y en tanto varios profesor con el afán de adquirirlos y de contar con ellos, adquieren software piratas. Ambos conllevan una depreciación, en tanto el maestro genera un gasto insulso en adquirir su propio material y usarlo en una capacidad conectada al 100%, del mismo modo el estudiante, que pertenece al final de esta cadena interactúa con el software de manera pasiva, siendo esta un simple espectador de la proyección del cd en el salón).

Las encuestas realizadas nos revelan que los docentes no tienen criterios para examinar los programas y que los llamados a realizarlo son los maestros que están a cargo de las aulas de innovación. Por lo tanto el software a ser usado, no cuenta con estándares para construir conocimiento.

Creación de material

Al no existir un reglamento o parámetros al elaborar y hacer uso de las diapositivas, esto a nivel educativo, se abre camino a contar con materiales mal diseñados sin ningún tipo línea en la similitud de trabajo que se le brinde al estudiante.

Esto nos indica que tales elementos usados bajo esta premisa, muestra que se usa el material pero no se trabaja bajo la concepción de generar un ambiente propicio para aprender, si no solo para escuchar o simplemente observar.



Internet

El funcionamiento inadecuado de la web genera dudas y no tienen peso en el caso de que el educador intente las reglas dadas y debido a decepciones no podrá confiar en su material.

El uso de la Web trae consigo un conjunto de miedos que es fundamental tener reflejados desde el PCIE, para crear el sujeto de valores y capacidad en estudiantes y tutores.

En el marco de la investigación de los archivos, encontramos que hay elementos de actitud compuestos pero no y en ningún informe se dice que se hace lo que se debe hacer con los padres.

Es utilizado por web calls para un nivel de estructura curricular, en el que básicamente el área de la comunicación debe dar claridad a los estándares sobre la administración de hipertextos y navegación.

- Chat

El componente de entretenimiento de este medio significa que la escuela no lo está utilizando como una herramienta de comunicación. El uso de éste lo realiza cada educador al doméstico en las horas extraescolares. Este término sugiere que el instructor usa su plan individual para llegar a las circunstancias del trabajo de, además, responde a las necesidades del padre que trabaja y por así decirlo. Tardes despejadas para ver a tus problemas. Discutir como que consideran activos requiere una preparación nivelada de su conducta, de sus valores y ética, que



permiten crear opciones en un lugar donde el secreto suele estar rodeado de circunstancias peligrosas.

- Foro

El foro académicamente hablando, no tiene elementos provocativos para la gente ya que las respuestas no son rápidas, y de hecho no se dan.

Dentro del foro el objetivo es formular hipótesis, intercambiar pensamientos, conclusiones basadas en la reflexión de circunstancias que claramente no se deben a algunos sustitutos.

- Videoconferencias

Las videoconferencias por desconocimiento, impiden un uso frecuente del mismo.

- Facebook

Es el medio comenzar del desarrollo de la información en la que en casi todos los casos se mostraba tan distante quedar en este grado o más usado por toda la sociedad educativa. A grado de espacio para producir información, se puede hacer una parcela, empero el componente de los instructores para utilizarlos es transmitir y obtener datos.

TERCERA: Desde la estructura tecnológica y capacitación

Los maestros deciden utilizar la tecnología si realmente les resulta beneficiosa (que no falle). El disponer de un tipo de grupos modernos, pide después continuar adquiriendo las noticias que potencian su uso.



El razonamiento variado de los múltiples profesores y el poco espacio para interactuar no posibilita que todos aprendan igual y que se utilice la capacidad instalada en un 100%, y la relación virtual no es viable dadas los esfuerzos de tiempo e infraestructura previamente mencionadas.

CUARTA: Desde el desarrollo de actitudes

Hallamos a partir de ahora, se especifica un par de circunstancias relacionadas con el tema, pero es imprescindible para resaltar la requieren para unos valores de proyecto para trabajar con las TIC. El tema de los valores sin innovación es en sí mismo complicado para numerosos instructores y tutores, con el uso de la innovación el tema es más complicado.

QUINTA: Desde la generación de espacios para construir conocimientos

El concepto de desarrollo de información debe ser compartido por todo el personal y el plan debe basarse en él.

La metacognición debe ser la creación de toda la organización en caso de que busquemos construir un pensamiento compartido.

Los ejercicios en el aula, como regla, son formas mecánicas de aprendizaje reducido de usar el dispositivo informático, cuando el enfoque de la metacognición es casi borroso dentro del proceso.



SUGERENCIAS

PRIMERA: En lo pedagógico

El presente estudio incita a la obligación de realizar ideas operativas a plazo corto para entablar exámenes y estándares en la inserción de TIC en la escuela Belaunde Terry. Esto se debería traducir en una estrategia curricular donde se define la manera de transversalidad del medio. Se define en sesiones de clase modelo, en evaluaciones de programas educativos en Internet y en el mercado, partiendo de los programas que los docentes traen de vivienda. Se recomienda hacer talleres con papás de familia, para orientar la utilización de videojuegos y el acceso al internet. Dentro del área de comunicación integral se debería abordar el asunto de hipertextos y lectura en red. Ante las exigencias de determinadas habilidades y valores, se necesita tener en cuenta las habilidades del desempeño de la información dentro del proyecto curricular, así como valores involucrados con la ética y el compartir.

SEGUNDA: En lo administrativo

Desde un punto normativo de, una preparación gigantesca con manual y un cuidadoso organizador es recomendó que ellos mismos evalúen sus habilidades utilizando el medio. Se recomienda preparar a los formadores para el uso de la web,



creando espacios para compartir y Se ofrece un mes de trabajo honesto.

Por DIGETE, para orientar tanto al responsable como al responsable. Entre estas tareas, es fundamental distinguir quién estará a cargo del refuerzo especializado, caracterizar capacidades y darlas a conocer a otros docentes. Debemos crear empresas de aprendizaje vinculadas a empresas de clase donde la contextualización la da una sustancia.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ander, E. 1993 Técnicas de investigación social, Buenos aires, Magisterio del Río de la Plata.
- Alvariño C 2000. Gestión escolar: un estado del arte de la literatura, Revista Paideia, 29,
- Ager, Richard 2000 The art of Information and Communications Technology for teachers, Gran Bretaña, Fulton,
- Allen, M. 2000 En: formación del profesorado para el nuevo siglo: aportes de la tecnología educativa apropiada de Fainholc, B. Buenos Aires, Lumen.
- Bates A.W. 2001 Cómo gestionar el cambio tecnológico, España, Gedisa.
- Baz Francisco 1994 La dirección de Centros Escolares, España, Edelvives.
- Bolívar 2000 Centros educativos como organizaciones que aprenden, Madrid, La Muralla.
- Burbules, N. 2001 Educación: riesgos y promesas de las nuevas tecnologías del información, España, Granica.
- Campbell, Patricia 1986 Young children and microcomputers, New Jersey, Prentice.
- Edwards, V 1995 La construcción de políticas educativas en América Latina, Lima, Tarea.



Contreras, M., Administración del conocimiento

http://www.ejecutivodigital.com.mx/seccion_home.asp?noticia_id=74

7&seccion_id=289¿. (fecha de consulta: abril del 2003)

Codina, M. 1998 VI Jornadas Españolas de Documentación ¿Para qué dedicar tiempo a una Intranet en una biblioteca universitaria?. España, fesabid.

Davenport, T. 1998 Working Knowledge, Bostòn, Harvard. Dudeney, Gavin 2000 The Internet and the language classroom, , Cambridge, British council.

Drudis, Antonio. Gestión de proyectos, Barcelona, Gestión 2000. 293 1999.

Drucker, 2002 La Gerencia en la Sociedad Futura, Bogotá, Norma.

Esveda Urbano Curso de Capacitación "Aprender a Aprender y Aprender a Enseñar con las Nuevas Tecnologías", Universidad de Nariño de San Juan de Pasto – Colombia. 2000. <http://www.galeon.com/sned/> (fecha de consulta: junio 2003)

Fainholc, B 2000 Formación del profesorado para el nuevo siglo: aportes de la tecnología educativa apropiada, Buenos Aires, Lumen.

Farro, Custodio 2001 Planeamiento estratégico para instituciones educativas de calidad, Lima, Udegraf.

Farmer, Mike 2000 Supporting information and communications technology, Gran Bretaña,

Fulton. Gallegos, Juan 1999 Legislación y administración educativa, Perú, San Marcos.



García, Antonio 2002 VI Jornadas Españolas de Documentación "La gestión y el tratamiento de la información hipermedia en las instituciones", España, fesabid.

García, Rocío El nuevo paradigma de la gestión del conocimiento, y su aplicación al ámbito educativo.

<http://tecnologiaedu.us.es/edutec/paginas/125.html> (fecha de consulta: junio del 2003)

García, F. El conocimiento social que se construye en la escuela. <http://www.fedicaria.org/confe3.pdf>. (fecha de consulta: setiembre 2003)

Hardly, C.O 2000 Information and communications Technology for all, Gran Bretaña, Fulton.

Hoot, James 1986 Computers in early childhood education, New Jersey, Prentice. Londoño, Felipe Redes del conocimiento como puentes culturales. <http://www.google.com.pe/search?q=cache:tG8ONNIGltMJ:www.redat.org/>

[documentos/felipelondono.doc+intranets+para+generar+conocimiento &hl=es](#) (fecha de consulta: julio 2003) 294

Mac Lujan 1974 El aula sin muros, Barcelona, Laia,

Majo, Joan. 2002 La revolución educativa en la era Internet , Barcelona, cisspraxis.

Mendez, E. 2000 La gestión del conocimiento, Bilbao.

Moura, C 1998 La educación en la era de la informática, , Washington, BID.

Navarro, Miguel La gestión escolar: conceptualización y revisión crítica del estado de la literatura



http://www.google.com.pe/search?q=cache:cn439dA_FEkJ:www.iipebuenosaires.org.ar/pdfs/forgestion/la_gestion_escolar.pdf+gestion+edu+cativa+miguel+navarro&hl=es (fecha de consulta: enero 2004)

Negroponete, N 1995 Ser Digital, Buenos Aires, Atlántida.

Néstor A 1995 Tecnología Educativa y diseño instruccional, Bogotá, interponed.

Papert, Seymour 1995 La Máquina de los niños, Buenos Aires, Paidós.

Papert Seymour 1985 Desafío a la mente, Buenos Aires, Galápagos.

Plassard, Marie- France 1998 The impact of new technology on document availability and access, Inglaterra, British Library.

Poole, Bernard 1999 Tecnología educativa, España, Mc. Graw Hill.

Roblyer, M.D 2003. Integrating educational technology into teaching, New Jersey Prentice Hall.

Strategic Planning in social service organizations, Toronto, AGMV Marquis.

Sharp Vicki 2002 Computer education for teachers, California, Mc Graw Hill.

Sisoft 2003 II simposio Internacional "Gestión del Conocimiento", Lima, Perú.
295

Steele, Ray 2000 En: formación del profesorado para el nuevo siglo, a de Fainholc, B. Un medio ambiente educativo del siglo XXI Buenos Aires, Lumen.

Squires, D. 1997 Cómo elegir y utilizar software educativo, Madrid, Morata.

Valdez, Gilbert Critical Issue: Technology Leadership:Enhancing Positive Educational Change

<http://www.ncrel.org/sdrs/areas/issues/educatrs/leadrshp/le700.htm>

(fecha de consulta: marzo 2004)



Zeledón, X., 2000 En Formación del profesorado para el nuevo siglo, de Beatriz Fainholc, Contribuciones didáctico .organizacionales para el diseño de proyectos y materiales en el nuevo entorno educativo, México, Lumen.

Contreras, M., Administración del conocimiento,

[http://www.ejecutivodigital.com.mx/seccion_home.asp?noticia_id=747
&seccion_id=289](http://www.ejecutivodigital.com.mx/seccion_home.asp?noticia_id=747&seccion_id=289)

<https://www.google.com/search?q=nombre+de+Juegos+de+Juegos+de+estrategia&ie=utf-8&oe=utf-8>

https://es.wikipedia.org/wiki/Foro_%28Internet%29

<https://es.wikipedia.org/wiki/Chat>

<http://quees.la/facebook/>

https://intranet.ebc.edu.mx/contenido/faculty/archivos/facebook_110711.pdf

<http://es.slideshare.net/raymarq/usos-educativos-de-twitter?related=1>



ANEXOS



Apéndices A

Matriz de Consistencia de la investigación

Tabla 22. Matriz de consistencia.

Problema de investigación	Objetivos de investigación	Hipótesis de investigación	Variables e indicadores			Metodología
			Variables	Dimensiones	Indicadores	
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general				
¿Será adecuado la evaluación y propuesta en gestión pedagógica y administrativa con aplicación de las TIC para elaborar medios que generen conocimiento en el colegio Belaunde Terry del Departamento de Moquegua en el periodo 2015?	Plantear los elementos para un modelo-proyecto de gestión pedagógica y administrativa para la aplicación de las TIC que permita generar espacios para la construcción de conocimientos.	Se optimizarán los aprendizajes, aplicando las TIC en la gestión pedagógica y administrativa en el colegio Belaunde Terry del Departamento de Moquegua 2015.	Variable 1: Diseño pedagógico/Gestión de proyectos educativos	Conceptos didácticos	Principios pedagógicos. Principios en la práctica. Técnicas para incluir TICs. Enfoque sistémico de gestión. Gestión de proyectos pedagógicos. Gestión de proyectos administrativos. Gestión del conocimiento.	Método de Investigación: <i>Método descriptivo</i> Enfoque: <i>Cualitativo-cuantitativo</i> Diseño: <i>Descriptivo Correlacional No experimental - Transversal</i> Nivel: <i>Correlacional</i> Tipo de estudio: <i>Descriptivo</i> Población: <i>Estudiantes, alumnos y directivos del plantel Belaunde Terry de Moquegua.</i> Muestra: <i>Método probabilístico n=12 estudiantes, 22 profesores y 3 directivos</i> Técnicas: <i>Encuesta,</i> Instrumentos: <ul style="list-style-type: none"> ▪ V1: Cuestionario ▪ V2: Cuestionario
	Objetivos específicos	Hipótesis específicas				
	a. Analizar, dentro del proceso de gestión, cómo se han integrado y manejado las TIC en el contexto pedagógico del colegio Belaunde Terry para generar espacios que permitan la construcción de conocimientos. b. Analizar, dentro del proceso de gestión, cómo se han integrado y manejado las TIC en el contexto administrativo del colegio Belaunde Terry para generar espacios que permitan la construcción de conocimientos.	a. La aplicación de las TIC en la gestión pedagógica en el colegio Belaunde Terry favorece el logro de los aprendizajes. b. El impacto de la aplicación de las TIC en la gestión administrativa en el colegio Belaunde Terry es positivo.	Variable 2: Diseño pedagógico/Medios pedagógicos	Conceptos didácticos	Tecnología educativa. Tecnología y conocimiento. Tecnología y actitudes Tics y currículo Software educativo Internet Foro Chat Videoconferencias e-mail Facebook WhatsApp	

Nota: Elaboración propia en relación al estudio de investigación.



Matriz de operacionalización de la Variable 1: Diseño pedagógico/Gestión de proyectos educativos

Tabla 23. Matriz de operacionalización de la variable 1.

Variables	Dimensiones	Indicadores
Variable 1 <i>Diseño pedagógico, Gestión de proyectos educativos</i>	Conceptos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Principios pedagógicos. ▪ Principios en la práctica. ▪ Técnicas para incluir TICs. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Enfoque sistémico de gestión. ▪ Gestión de proyectos pedagógicos. ▪ Gestión de proyectos administrativos. <p>Gestión del conocimiento.</p>

Apéndices C

Matriz de operacionalización de la Variable 2: Diseño pedagógico/ medios pedagógicoss

Tabla 24. Matriz de operacionalización de la variable 2.

Variables	Dimensiones	Indicadores
Variable 2 Diseño pedagógico	Conceptos didácticos	<ul style="list-style-type: none">• Tecnología educativa.• Tecnología y conocimiento.• Tecnología y actitudes<ul style="list-style-type: none">▪ TICs y currículo▪ Software educativo▪ Internet▪ Foro▪ Chat▪ Videoconferencias▪ e-mail▪ facebook▪ watshap

Nota: adaptado a partir de Capella (2002).



INSTRUMENTOS APLICADOS

**ENCUESTA ALUMNOS
GESTIÓN ADMINISTRATIVOS**

En los laboratorios de cómputo de la IE, con qué frecuencia tienes				
	Siempre	Con frecuencia	A veces	Nunca
La Computadora				
El Software o programa que usas				
La Página Web del colegio				
Facebook				
Internet				
Chat				
Foro				
Otros (especificar qué)				

GESTIÓN PEFAGÓGICA

Te gusta el curso de cómputo:	
Si	no
Si respondiste SI. Por qué:	
Es divertido usar la computadora	
Me sirve para mis tareas	
Me sirve para otros cursos	
Me gusta usar la computadora	
Por los juegos	
Me gusta cómo enseña el profesor	
Hago cosas nuevas	
Me siento libre para crear, inventar...	
Otro (especifica por qué)	
Si respondiste NO, ¿por qué?:	
Es aburrido usar la computadora	
Es difícil, no entiendo	
No me gusta cómo enseña el profesor	
El software es aburrido	
Es demasiado fácil	
Lo que me enseñan ya lo sé	
La computadora siempre se malogra,	
Otro (especifica por qué)	
¿Para qué crees que te sirve el curso de cómputo?:	



¿Tienes Internet en casa?	Si	No
Con qué frecuencia usas Internet en casa?		
<ul style="list-style-type: none"> a. siempre b. con frecuencia c. casi nunca a. Nunca 		
En casa, ¿alguien te controla el uso de Internet?		
<ul style="list-style-type: none"> a. Mamá b. Papá c. Abuelitos d. Empleada e. Nadie f. Otros (especificar): 		
¿Visitas cabinas de Internet?	Si	No
¿Con qué frecuencia visitas las cabinas?		
<ul style="list-style-type: none"> d. Siempre e. Con frecuencia f. Casi nunca b. Nunca 		

¿Qué herramientas usas?:	
Internet	
Foro	
Chat	
Facebook	
Software	
Otros (especificar)	

¿Con qué frecuencia?:				
	Siempre	Con frecuencia	A veces	Nunca
Internet				
Foro				
Chat				
Facebook				
Software				
Otros (especificar)				

Páginas de Internet que más visitas:



--

Juegos que más usas en la computadora:

¿Has visto situaciones donde se promuevan valores o antivalores en tu clase de cómputo o cuando usas la computadora? Cuáles.	
Solidaridad	
Orden	
Amistad	
Cooperación	
Amor	
Egoísmo	
Vanidad	
Otros (especificar)	

¿El uso de Internet te ha ayudado a tener amigos?	Si	No
¿Trabajas en equipo cuando usas la computadora?	Si	No
¿Cómo trabajas en equipo?:		
Con un compañero(a) al lado		
Preguntando al compañero(a) de al lado		
Con varios compañeros alrededor de la computadora		
Cada uno en su computadora, ayudándonos entre todos		
Otros (especificar)		



ENCUESTA

PROFESORES

Grado al que enseña:

Curso o área:.....

GESTIÓN ADMINISTRATIVA

¿En qué año se implementaron en la IE el Aula de Innovación Pedagógica?

.....

¿Cuándo y qué innovación se hizo después?

.....

	Siempre	Con frecuencia	A veces	Nunca
con qué frecuencia usas o trabajas en internet				
¿Con qué frecuencia tienes problemas con...?				
	Siempre	Con frecuencia	A veces	Nunca
Internet				
Sistema de notas				
Sistema de base de datos				
La Computadora				
El Software o programa que usas				
La Página Web del colegio				
Facebook				
Internet				
Chat				
Foro				
Otros (especificar qué)				
Con qué frecuencia se da mantenimiento a las máquinas.				



GESTIÓN PEDAGÓGICA

¿Qué herramientas usas?:				
Internet				
Foro				
Chat				
Facebook				
Software				
Sistema de notas y datos				
Otros (especificar)				
¿Con qué frecuencia?:				
	Siempre	Con frecuencia	A veces	Nunca
Internet				
Foro				
Chat				
Facebook				
Software				
Sistema de notas y datos				
Otros (especificar)				

¿Páginas de Internet que más visitas?:				

¿Con qué frecuencia uso el laboratorio para trabajar contenidos de mi área?:				
	Siempre	Con frecuencia	A veces	Nunca
Internet				
Foro				
Chat				
Facebook				
Software				
Sistema de notas y datos				
Otros (especificar)				
Coordino con profesor del AIP para que apoye mis trabajos de área. Frecuencia				



¿Qué software uso para apoyar mi trabajo de área?:

¿A qué tipo de software pertenece?:

1. Tutor (ejercicios)
2. Herramienta (PC hace trabajo pesado)
3. Tutelado (alumno programa)

	Excelente	Bueno	Bajo	Nulo
Califica tu experticia en el uso de TIC, (software, Internet)				
Cómo aprendiste el uso de las TIC (Internet, computadora, software, etc.):				
<ol style="list-style-type: none"> a. La IE me capacitó b. Personalmente tomé un curso c. Autodidacta 				
El uso de internet te ha ayudado a tener amigos.				
Trabajas en equipo usando las TICs?	Si	no		
Cómo:				
¿Has visto situaciones donde se promuevan valores o antivalores en tu clase de cómputo o cuando usas la computadora? ¿Cuáles?.				
Solidaridad				
Orden				
Amistad				
Cooperación				
Amor				
Egoísmo				
Vanidad				
Otros (especificar)				
Quién evalúa los software:				
<ol style="list-style-type: none"> a. Los profesores b. El director c. El encargado del Aula de Innovación Pedagógica (AIP) d. Todos los anteriores. e. Otros (especificar) 				
Usan algún instrumento para evaluar el software?	Si	No		
¿Cuál?:				



ENCUESTA

DIRECTIVOS

GESTIÓN ADMINISTRATIVA

¿En qué año se implementaron en la IE el Aula de Innovación Pedagógica?

¿Cuándo y qué innovación se hizo después?

	Siempre	Con Frecuencia	A veces	Nunca
¿Cada cuánto tiempo se hace una auditoria, control o entrega de informes, sobre el estado de las máquinas, sistema y laboratorios de cómputo?				
¿Con qué frecuencia usas o trabajas en Internet?				
Con qué frecuencia tienes problemas con:				
	Siempre	Con frecuencia	A veces	Nunca
Internet				
Sistema de notas				
Sistema de base de datos				
La Computadora				
El Software o programa que usas				
La Página Web del colegio				
Facebook				
Internet				
Chat				
Foro				
Otros (especificar qué)				
Con qué frecuencia se da mantenimiento a las máquinas.				

GESTIÓN PEDAGÓGICA

¿Qué herramientas usas ¿:	
Internet	
Foro	



Chat	
Facebook	
Software	
Sistema de notas y datos	
Otros (especificar)	

¿Con qué frecuencia?:				
	Siempre	Con frecuencia	A veces	Nunca
Internet				
Foro				
Chat				
Facebook				
Software				
Sistema de notas y datos				
Otros (especificar)				

Páginas de Internet que más visitas:

	Excelente	Bueno	Bajo	Nulo
Califica tu experticia en el uso de TIC, (software, Internet)				

<p>¿Cómo aprendiste el uso de las TIC (Internet, computadora, software, etc.)?</p> <p>a. El colegio me capacitó</p> <p>b. Personalmente tomé un curso</p> <p>c. Autodidacta</p>
<p>El uso de Internet te ha ayudado a tener amigos.</p> <p>¿Trabajas en equipo usando las TIC? Si No</p> <p>¿Cómo?:</p>
<p>¿Quién evalúa el software?:</p> <p>a. Los profesores</p> <p>b. Los profesores del AIP</p> <p>c. El director de la IE</p> <p>d. Todos los anteriores.</p> <p>e. Otros (especificar)</p>



¿Usan algún instrumento para evaluar el software? Si No
¿Cuál?

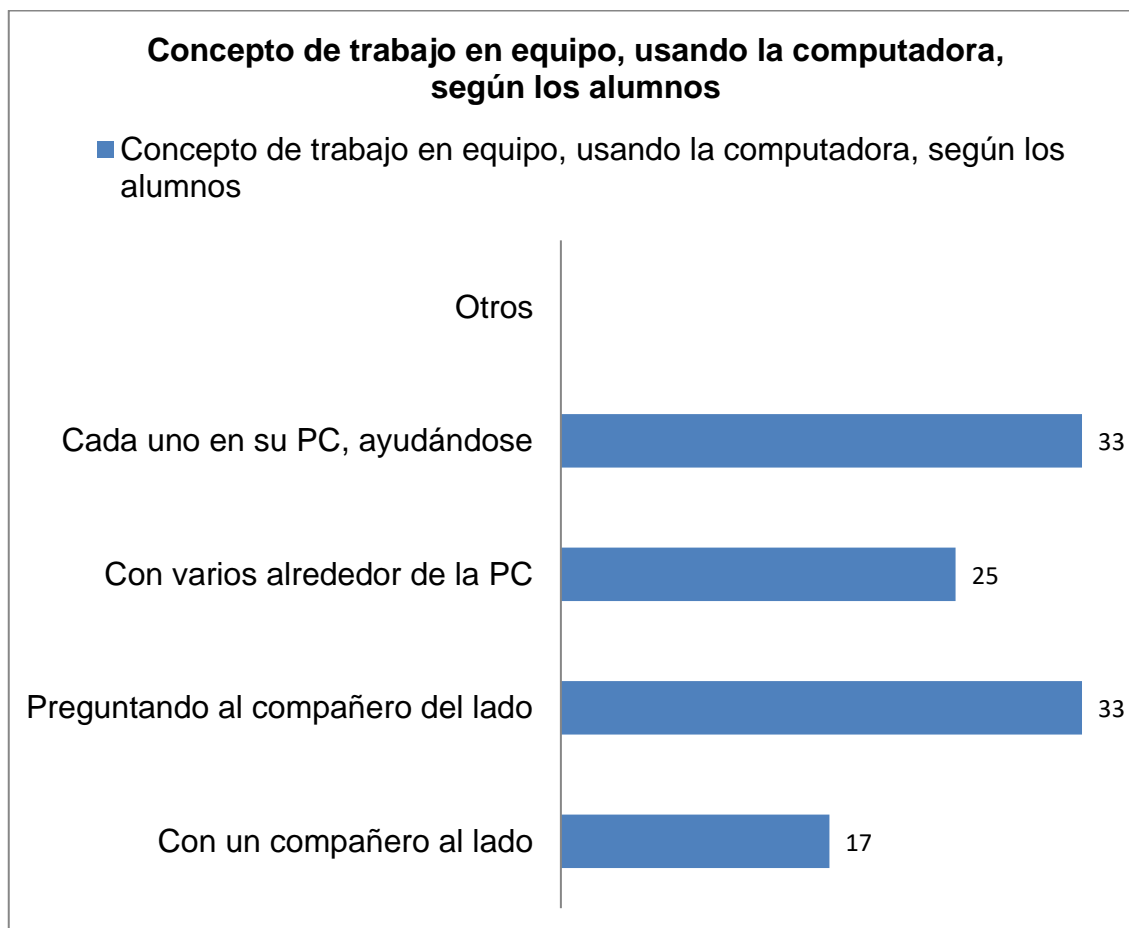
¿Tienes Internet en casa?	Si	no
¿Con qué frecuencia usas Internet en casa? a. siempre b. con frecuencia c. casi nunca d. nunca		
Visitas cabinas de Internet?	Si	no
Con qué frecuencia visitas las cabinas? a. siempre b. con frecuencia c. casi nunca d. nunca		



Resultado de las encuestas

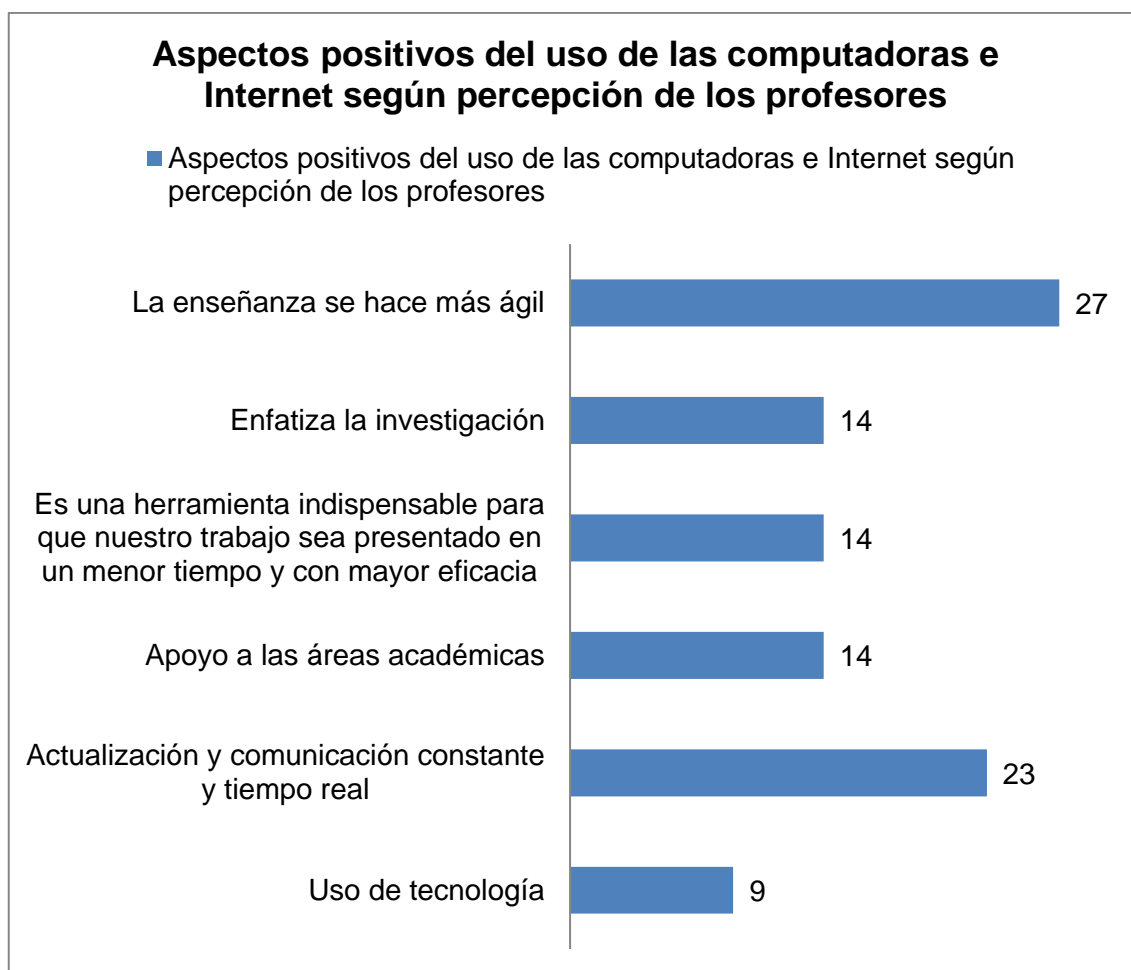
CUADRO No. 17		
Concepto de trabajo en equipo, usando la computadora, según los alumnos		
Con un compañero al lado	2	16.67%
Preguntando al compañero del	4	33.33%
Con varios alrededor de la pc	3	25.00%
Cada uno en su PC, ayudándose	4	33.33%
Otros	0	0.00%

Gráfico 17



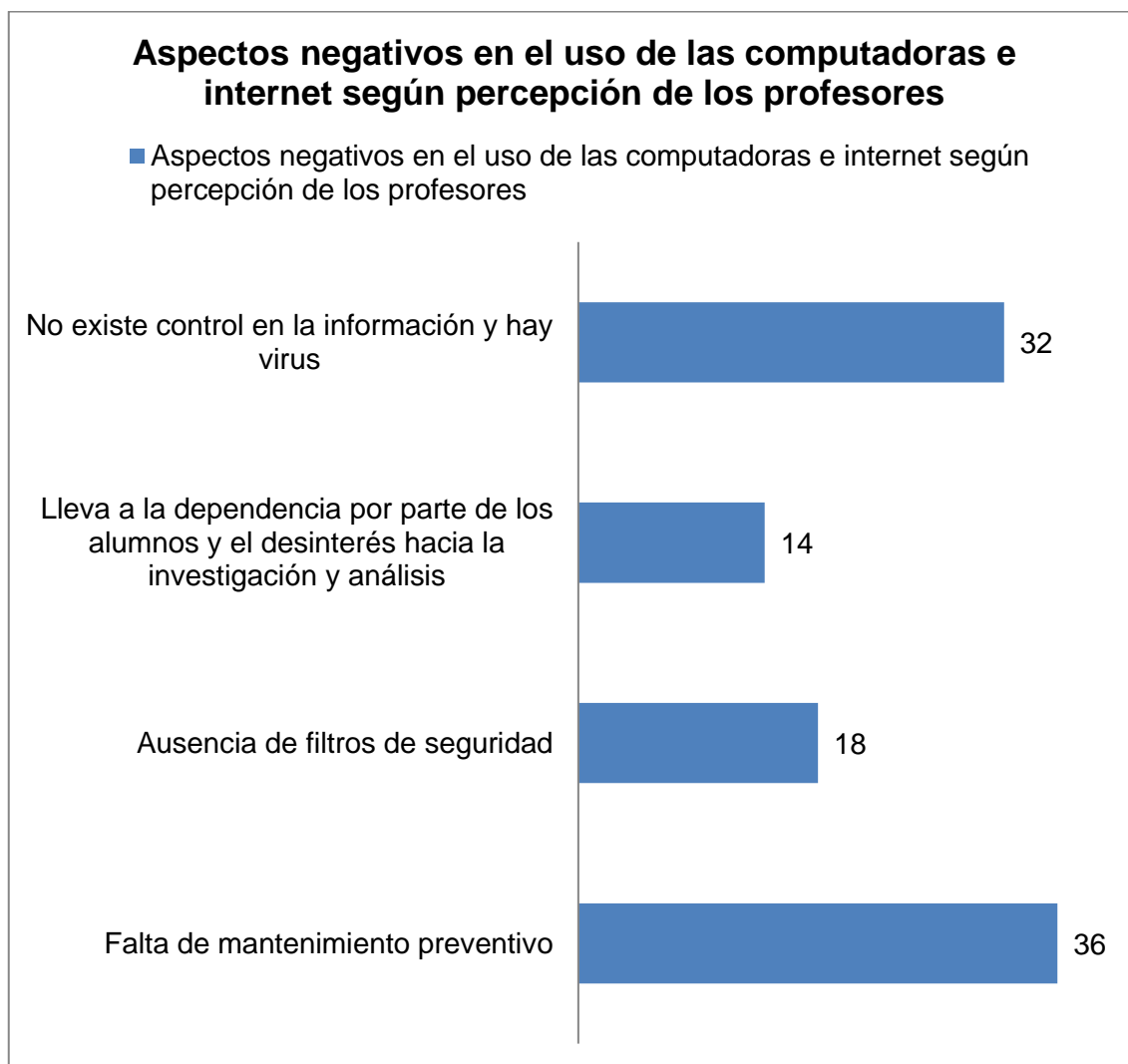
Uso de tecnología	2	9%
Actualización y comunicación constante y en tiempo real	5	23%
Apoyo a las áreas académicas	3	14%
Es una herramienta indispensable para que nuestro trabajo sea presentado en un menor tiempo y con mayor eficacia.	3	14%
Enfatiza la investigación	3	14%
La Enseñanza se hace más ágil.	6	27%

Gráfico 18



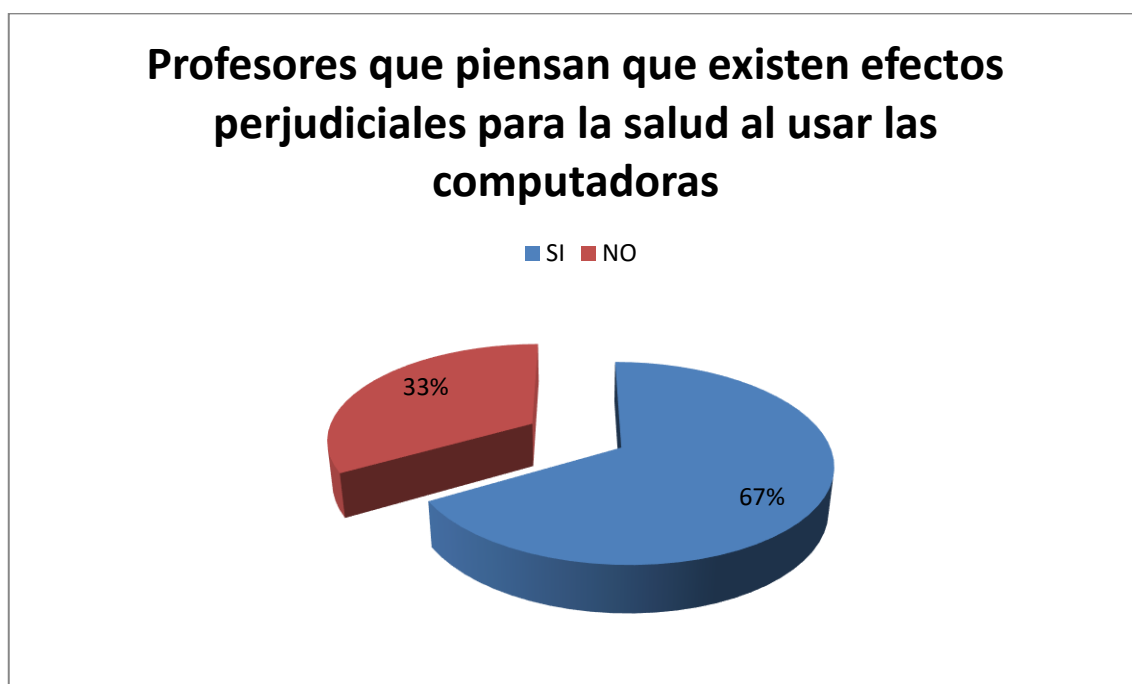
CUADRO No.19		
Aspectos negativos en el uso de las computadoras e Internet según percepción de los profesores		
Falta de mantenimiento preventivo	8	36%
Ausencia de filtros de seguridad	4	18%
Lleva a la dependencia por parte de los alumnos y el desinterés hacia la investigación y análisis	3	14%
No existe control en la información y hay virus	7	32%

Gráfico 19



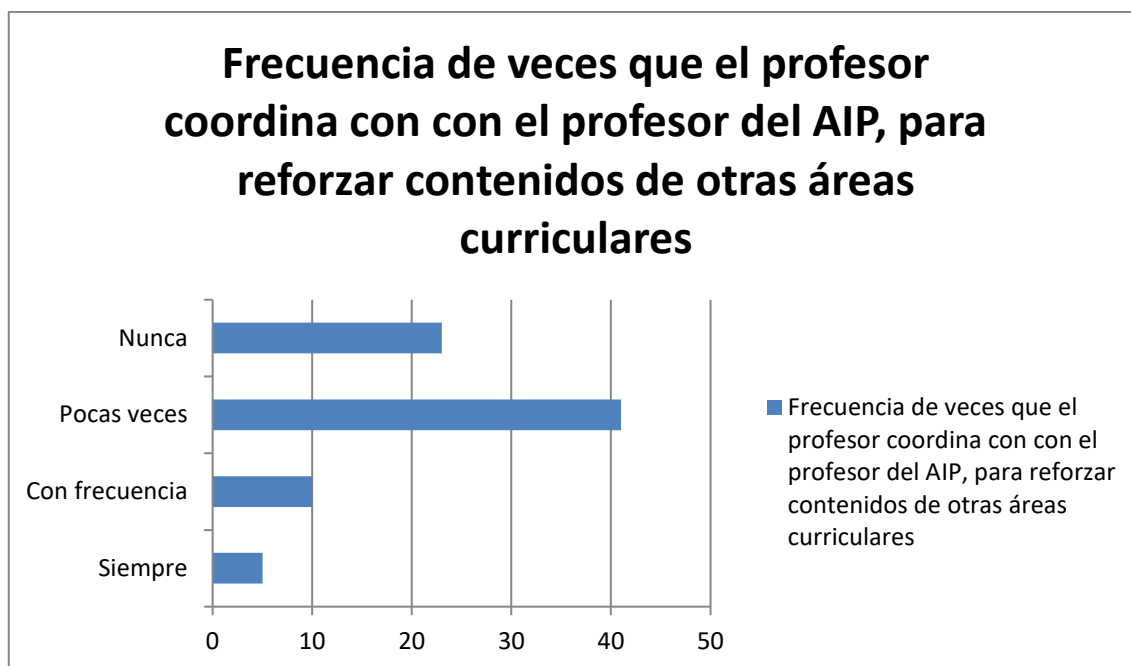
CUADRO No. 20		
Profesores que piensan que existen efectos perjudiciales para la salud al usar las computadoras		
si	14	63.64%
no	7	31.82%

Gráfico 20



CUADRO No. 21		
Frecuencia de veces que el profesor coordina con con el profesor del AIP, para reforzar contenidos de otras áreas curriculares		
Siempre	1	4.55%
Con frecuencia	2	9.09%
Pocas veces	9	40.91%
Nunca	5	22.73%

Gráfico 21

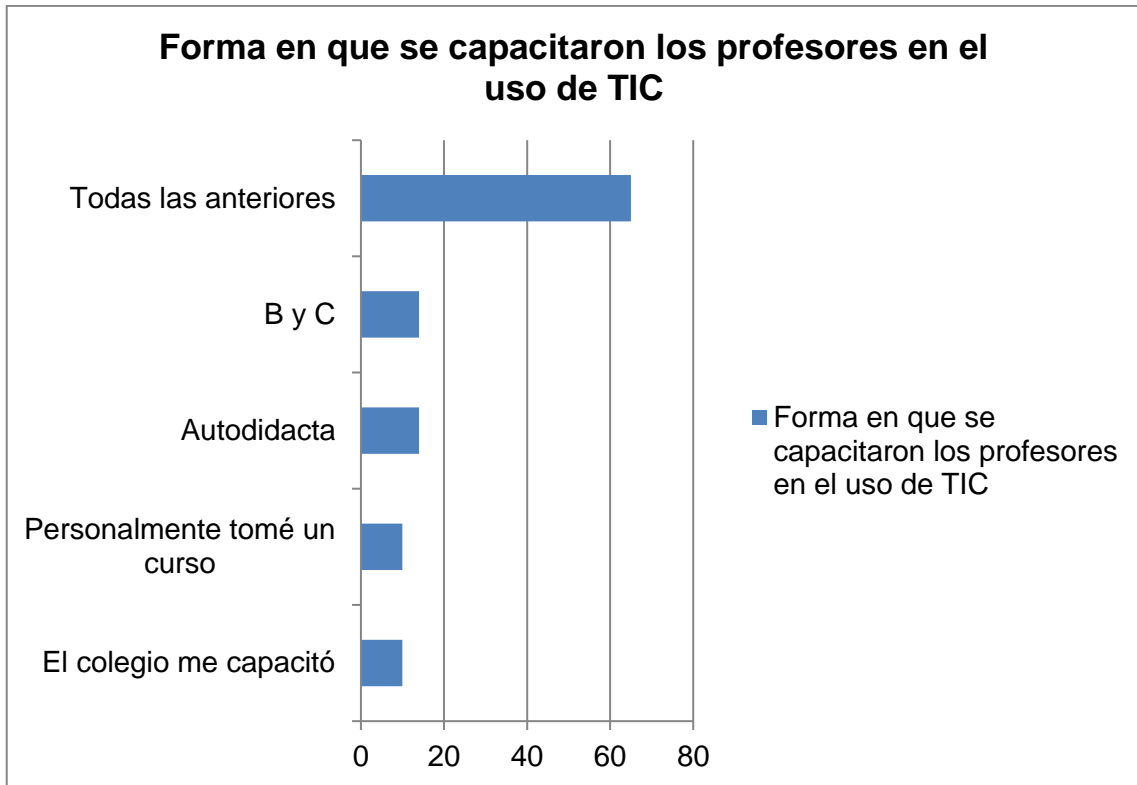


CUADRO No. 22

Forma en que se capacitaron los profesores en el uso de TIC

a. El colegio me capacitó	2	9.09%
b. Personalmente tomé un curso	2	9.09%
c. Autodidacta	3	13.64%
d. B y C	3	13.64%
e. Todas las anteriores	14	63.64%

Gráfico 22





ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS
TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN
EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital

Fecha de entrega: 02-09-2024

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: Yeni Yuliana REVILLA LLERENA
Dirección: Asoc. Vivienda Taller El Nazareno Mz E lote OS Pucallpa Arequipa
DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 41278697
Teléfono: 940705217 email: _____

Nombres y Apellidos: _____
Dirección: _____
DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: _____
Teléfono: _____ email: _____

Facultad y/o Escuela de Posgrado: Maestría en Educación
Escuela Profesional o Mención: Administración y Gerencia Educativa
Título o Grado Académico a optar: Magister en Educación
Asesor: Dra. Amalia Perez Abarca

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación Tesis Trabajo de Suficiencia Profesional Trabajo Académico

Título: ANÁLISIS Y PROPUESTA EN GESTIÓN PEDAGÓGICA Y ADMINISTRATIVA CON EL USO DE LAS TICS PARA CONSTRUIR ESPACIOS QUE GENEREN CONOCIMIENTO PARA EL PERIODO 2015 DEL COLEGIO BELAUNDE TERRY DEL DEPARTAMENTO DE MOQUEGUA 2015

Palabras claves, (3 a 5 términos): Estrategias de enseñanza, estilos de aprendizaje, cuestionario CUBA

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV ^{1,2}?

2

¹ Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entré otros relacionados.

² Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.



2. Referencia de tesis:

- Bachiller
 Título
 2da Especialidad
 Maestría
 Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina “Néstor Cáceres Velásquez” una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina “Néstor Cáceres Velásquez” podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina “Néstor Cáceres Velásquez” consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

- Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
- Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): _____
- No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

- Sí autorizo
- No autorizo



Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción “internacional” o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción “internacional” emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, **la opción “internacional” goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral.** Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

Internacional

Nacional

Línea de investigación: Gestión de la Educación - P32

Mari Reulh
Firma de Autor



huella digital

02 de setiembre del 2024

Fecha