

**ESTRATEGIAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LAS COMPETENCIAS
CIUDADANAS EN ESCENARIOS VIRTUAL DE APRENDIZAJE EN LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA CONCENTRACIÓN CEVILLAR**

**DARWIN RAMIRO MERCADO POLO
EDILBERTO POLO CANTILLO**



**UNIVERSIDAD DE LA COSTA - CUC
DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES
MAESTRIA EN EDUCACIÓN
BARRANQUILLA
2015**

**ESTRATEGIAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LAS COMPETENCIAS
CIUDADANAS EN ESCENARIOS VIRTUAL DE APRENDIZAJE EN LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA CONCENTRACIÓN CEVILLAR**

**DARWIN RAMIRO MERCADO POLO
EDILBERTO POLO CANTILLO**

Trabajo de grado para optar por el título de Magister en Educación

Director de Tesis

MSc. Inírida Avendaño Villa

**UNIVERSIDAD DE LA COSTA - CUC
DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES
MAESTRIA EN EDUCACIÓN
BARRANQUILLA**

2015

Nota de Aceptación

Firma
Nombre
Jurado

Firma
Nombre
Jurado

Firma
Nombre
Jurad

Barranquilla, Mayo 2015

Acta de sustentación

Dedicatorias

A Dios todo poderoso, por ser el principal guía y fuente de iluminación.

A mi esposa por su amor, comprensión e infinita paciencia.

A mis hijos Mary, Mau y Vale, por ser la energía y fortaleza para seguir creciendo.

A mi madre, a quien Dios le concedió otra oportunidad para seguir acompañándonos.

Darwin

Dedico este triunfo primero que todo a Dios por su infinita bondad.

A mis queridos padres y a mi hijo Keiner quienes me llenan de amor y voluntad para seguir siempre adelante.

Edilberto

Agradecimientos

A nuestro señor Jesucristo, rey de reyes que con su infinita bondad nos acompaña en cada momento y nos muestra el camino preciso para alcanzar la meta.

A la Universidad de la Costa, por brindarme la oportunidad de crecer profesionalmente y laboralmente.

A los colegas docentes de la Institución educativa Concentración Cevillar que con sus apreciaciones y sus opiniones fortalecieron este trabajo.

Al psicólogo Omar Cortes por su asesoría y aporte en lo referente a la consolidación estadística.

Muy especialmente a nuestra Tutora MSc. Inírida Avendaño Villa, por su acompañamiento constante.

**ESTRATEGIAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LAS COMPETENCIAS
CIUDADANAS EN ESCENARIOS VIRTUAL DE APRENDIZAJE EN LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA CONCENTRACIÓN CEVILLAR**

RESUMEN

El contexto actual ofrece a la educación la posibilidad de generar nuevos escenarios para llevar a cabo procesos de formación e investigación mediante la integración de las TIC. El Proyecto surge como respuesta a las oportunidades que brinda la implementación de Escenarios Virtuales de Aprendizaje (EVA) como factor facilitador para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas en estudiantes del grado 11 de básica media. En este sentido la presente investigación busca diseñar estrategias que permitan fortalecer las competencias ciudadanas en un EVA con el fin de inyectar mejoras a los procesos de aprendizaje y a la vez permitir a los docentes ofrecer una enseñanza de calidad apoyada en las TIC. La investigación corresponde a un trabajo de campo, descriptivo y transaccional, de diseño no experimental; el cual toma como técnica de recolección de la información la observación directa sin manipular deliberadamente las variables, basándose en teorías tales como Teoría de la psicología educativa y psicología social, aplicado totalmente al contexto educativo. El impacto de este proyecto se ve reflejado en la construcción de un EVA por medio del cual se promueve el desarrollo y fortalecimiento de las competencias ciudadanas desde una perspectiva integral y ajustada a la realidad social de los estudiantes.

Palabras Clave: Estrategias, Escenarios de Aprendizaje Virtual, Competencias Ciudadanas, Articulación.

Tabla de Contenido

INTRODUCCIÓN	12
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	15
1.1. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA:	16
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA:	17
1.3. SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA	17
1.4. HIPÓTESIS:	18
2. JUSTIFICACIÓN	19
3. OBJETIVOS	21
3.1. GENERAL	21
3.2. ESPECÍFICOS	21
4. MARCO CONCEPTUAL.....	22
4.1. REALIDADES Y RETOS DE LA EDUCACIÓN FRENTE A LA PERSPECTIVA DE LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS.....	22
4.2. COMPETENCIAS CIUDADANAS: ESTÁNDARES NACIONALES PRUEBA SABER PRO.....	25
4.3. SENTIDO DE LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS EN LA EDUCACIÓN Y LA DEMOCRACIA	28
4.4 -TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES Y LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS.....	29
4.4.1. Desarrollo de las Competencias Ciudadanas con el uso de TIC	29
4.5. ESTRATEGIAS DIDACTICAS Y EL USO DE LAS TIC.....	32
4.5.1. Escenarios virtuales de aprendizaje	34
4.5.2. El aula virtual.....	36
5.-MARCO METODOLÓGICO	38
5.1. PARADIGMA DE INVESTIGACIÓN	38
5.2. TIPO Y DISEÑO.....	39
5.3. ÁMBITO DE LA INVESTIGACIÓN	40

5.4.	VARIABLES DE DISEÑO.....	40
5.5.	POBLACIÓN:	40
5.6.	FUENTES DE INFORMACIÓN:.....	40
5.7.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS	41
5.8.	INSTRUMENTOS:	41
5.8.1.	Cuestionario de percepción sobre el uso de las TIC y su relación con las competencias ciudadanas, aplicado a estudiantes	41
5.8.2.	Cuestionario de opinión y actitud frente a las TIC asociado con las competencias ciudadanas para padres de familia.....	41
5.8.3.	Cuestionario de opinión y prácticas del uso de las TIC en su relación con las competencias ciudadanas, aplicado a docentes.	41
6.	RESULTADOS.....	43
6.1.	CARACTERIZACIÓN SOCIO DEMOGRÁFICA Y PERCEPCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON RESPECTO A LAS TIC.	44
5.9.	CARACTERIZACIÓN SOCIO DEMOGRÁFICA Y OPINIÓN DE LOS PADRES DE FAMILIA SOBRE EL PAPEL DE LAS TIC EN LOS PROCESOS DE APRENDIZAJES DE LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS.....	51
6.2.	CARACTERIZACIÓN SOCIO DEMOGRÁFICA Y PRÁCTICA DE LAS TIC DE LOS DOCENTES EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS.	57
6.3.	DISEÑO ESCENARIO VIRTUAL	61
7.	CONCLUSIONES	66
8.	RECOMENDACIONES	69
	REFERENCIAS.....	70

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Ambientes de Aprendizaje Enriquecidos por TIC.....	35
Figura 2. Relación de edades de los estudiantes	45
Figura 3. ¿Tienes internet?.....	46
Figura 4. Rol familiar.....	52
Figura 5. Datos estadísticos de las edades	52
Figura 6. Dedicación.....	53
Figura 7. Nivel educativo.....	53
Figura 8. Estado civil	54
Figura 9. Conocimiento de las competencias ciudadanas.....	55
Figura 10. Perfil actitudinal frente al uso de las TIC y el desarrollo de las competencias ciudadanas.....	58
Figura 11. Perfil de prácticas frente al uso de las TIC	59
Figura 12. Actitudes Tic y desarrollo de competencias ciudadanas	61
Figura 13. Ventana para que el usuario se registre	62
Figura 14. Ova de Bienvenida	62
Figura 15. Foro de presentación.....	63
Figura 16. Mapa conceptual de entrada	64
Figura 17. Recursos base y complementario	64
Figura 18. Actividades evaluativas	65

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Estadística de las edades de estudiantes.....	44
Tabla 2. Relación ¿Vives con tu mamá?. ¿Vives con papá?.....	45
Tabla 3. Uso del computador por horas al día	47
Tabla 4. Páginas favoritas consultadas en internet.....	47
Tabla 5. Uso del computador en actividades del colegio.....	48
Tabla 6. Significado de las Competencias ciudadanas.....	49
Tabla 7. Práctica de Competencias ciudadanas	50
Tabla 8. Tres Competencias ciudadanas	51
Tabla 9. Hijos que tienen	54
Tabla 10. Competencias ciudadanas que incentiva en el hogar	55
Tabla 11. Significado de Competencias ciudadanas	56
Tabla 12. Análisis de la escala de actitudes y práctica de los docentes en el desarrollo de las competencias ciudadanas.	60

INTRODUCCIÓN

Según el Consejo Nacional de Política Económica y Social (2009), el Atlántico se vislumbra como uno de los departamentos con proyección hacia la mejora de la cobertura en educación, a través del uso de las TIC, lo cual permite estimular en el estudiante un pensamiento investigativo. El contexto actual de la educación tiene no solamente la posibilidad de generar nuevos escenarios de aprendizaje significativo, sino el reto constante de integrar las TIC y los avances en investigación educativa, para promover el desarrollo de las competencias ciudadanas desde una perspectiva integral y ajustada a la realidad social de los estudiantes. En este sentido el presente estudio tiene como propósito diseñar estrategias de fortalecimiento de las competencias ciudadanas mediante Escenarios Virtuales de Aprendizaje (EVA) de estudiantes de 11 grado del nivel de educación básica media de la Institución Educativa Concentración Cevillar.

En tal sentido, los planteamientos de Avendaño, Cortés y Guerrero (2013, p.30) comprenden una mirada crítica y constructiva al contexto educativo, cuando afirman que:

Hablar de educación hoy en día genera conceso, ya que desde distintas esferas de los enfoques académicos coinciden en que es necesario aumentar los niveles de educación y la calidad de la misma para lograr los objetivos que esta se propone. La educación cobra su importancia pues intenta reducir los niveles de pobreza, generar mayores niveles de crecimiento, ampliar cobertura, mejorar las condiciones laborales y económicas de los docentes, la salud de los niños y niñas, las tasas de fertilidad, mejorar la calidad de vida, y permitir que el niño y la niña, tenga acceso a la educación, proporcionándole de esta forma el pleno desarrollo de su personalidad, para que participe de una mejor sociedad.

Bisquerra & Pérez (2007) reafirman la complejidad que encierra el concepto de competencias, dado que existen diferentes enfoques, modelos y sistemas taxonómicos

presentes en la literatura, los cuales a su vez se relacionan estrechamente con los constructos de la inteligencia emocional y las competencias sociales, entre otros. En sus reflexiones, los autores identifican las brechas entre los referentes de las competencias profesionales y las competencias educativas, como uno de los factores que hace parte de la complejidad del estudio de las competencias y que desde la perspectiva del presente estudio se convierte en una de las barreras para el desarrollo de procesos integrados entre el mundo de las instituciones educativas y el sector laboral. Precisamente, este es uno de los puntos críticos que involucra la pertinencia del desarrollo de las competencias ciudadanas desde el desarrollo de escenarios de aprendizaje interactivo que superen las fronteras tradicionales entre la formación y el trabajo.

Específicamente, el marco general del presente proyecto se enmarca en las Competencias Ciudadanas, las cuales son conceptualizadas por la UNESCO (2009, p.23) como:

La formación para el ejercicio de la ciudadanía tiene que ver con desarrollar habilidades y actitudes para la acción, participación, asociación, organización, acción colectiva, intercambio de opiniones, expresión de puntos de vista, entre otras, en función de conocer, entender y aportar con la gestión y la vida de la ciudad. Las competencias ciudadanas son el conjunto de conocimientos y de habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas que, articulados entre sí, hacen posible que el ciudadano actúe de manera constructiva en la sociedad democrática”

Por su parte López (2004, p. 1) afirma que:

Las Competencias Ciudadanas están basadas en las Ciencias Sociales y en la filosofía, pero van más allá consiste, para el estudiante, en el "saber hacer" con esos conocimientos; en saber comportarse como ciudadano informado y participativo. La formación en Ciudadanía tiene aspectos que la diferencian claramente de la preparación que se da en las materias de estudio tradicionales. Esta abarca habilidades y actitudes para la acción, participación, asociación, organización, acción colectiva, intercambio de opiniones, expresión de puntos de vista y modificación de posturas, entre otras. Además, tiene por fin último

conseguir el “empoderamiento” del estudiante. En palabras de Antanas Mockus (2004), “un buen ciudadano, un ciudadano competente, es quien sabe y tiene un conjunto de habilidades, conocimientos, disposiciones y actitudes favorables al desarrollo de la ciudadanía, que facilitan y propician su propia participación como ciudadano y también, los procesos colectivos de construcción de ciudadanía”

En particular, el uso de las TIC se ha fortalecido en la última década a partir de los referentes citados por Avendaño, Cortés y Guerrero (2013, p.9):

El gobierno colombiano con el fin de hacer frente a las limitaciones en materia de calidad y cobertura educativa, desarrolló la política “Agenda de Conectividad: C@mino a la Sociedad del Conocimiento”, con la cual buscaba masificar y democratizar el uso de las tecnologías de la Información y la comunicación (en adelante TIC), socializar el acceso al conocimiento, facilitar la participación ciudadana en la veeduría pública, y favorecer la competitividad de los sectores productivo y de servicios de la economía nacional (DANE, 2003). Estos propósitos se reforzaron con el CONPES 3582 por el cual se crea la política de Ciencia, Tecnología e Innovación, en el año 2009 (Consejo Nacional de Política Económica y Social, 2009). El departamento del Atlántico, es uno de los que mayores inversiones ha hecho con el fin de mejorar la cobertura de la educación, el acceso a TIC y para fomentar el pensamiento investigativo en los estudiantes (Consejo Nacional de Política Económica y Social, 2009).

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El contexto de la Educación Colombiana, presenta una serie de retos críticos asociados con el impacto que tiene la incorporación de las TIC en el sector educativo y más específicamente para el desarrollo de las Competencias Ciudadanas, en tal sentido Piedrahita (2007, p.2) afirma que:

Ahora, cuando la sociedad del conocimiento y la globalización disparan los indicadores de inequidad equidad en el mundo, la inequidad del sistema educativo colombiano en acceso, permanencia, y calidad sólo empeora la situación para los niños y jóvenes de los grupos sociales más desprotegidos. Los índices de violencia y de otro tipo de delitos y los de baja participación democrática, por una parte; y la fragmentación y discriminación palpables en nuestra sociedad, por otra, dejan ver el fracaso histórico del sistema educativo en la segunda tarea. Finalmente, la economía colombiana, como las de nuestros vecinos latinoamericanos, ha sido incapaz de superar índices de bajo crecimiento y es marginal en el contexto global. En eso, la educación tampoco ha cumplido su papel. Medida por indicadores más próximos, a la educación colombiana tampoco le va bien: los resultados de las pruebas SABER e ICFES y los datos sobre cobertura y deserción evidencian claramente su inequidad; y los resultados de los estudiantes colombianos en pruebas internacionales de diverso tipo, incluyendo educación cívica, muestran muy bajos niveles relativos de aprendizaje.

En relación con la problemática anteriormente formulada se evidencia la necesidad de construir un estado del arte conceptual y empírico que permita sustentar la perspectiva integradora del uso de las TIC como soporte para el desarrollo de escenarios de aprendizaje orientados a la consolidación de las Competencias Ciudadanas, superando la mirada simplista de la transmisión de contenidos, por una mirada activa y participativa donde el currículo cobra vida en la transformación social y política de las

comunidades educativas, con el empoderamiento de las nuevas generaciones, para que puedan superar las brechas que hacen parte de la compleja realidad actual del país.

Por otro lado, la formación en competencias ciudadanas es un reto global y hace parte de las agendas estratégicas de los diferentes modelos y sistemas educativos, en América y Europa, principalmente. Desde esta perspectiva se evidencia que el presente problema de investigación tiene impacto a nivel local, regional, nacional e internacional. Precisamente cuando se evidencian cambios en los procesos de participación y manifestación activa de los ciudadanos que han llevado al desarrollo de movimientos cívicos que hacen explícito el reconocimiento de sus derechos de inclusión en el escenario de los procesos de convivencia y participación ciudadana.

Sin embargo, aún en nuestro contexto se sigue evidenciando una “actitud pasiva y de bajo involucramiento” frente a las posturas críticas y participativas que deben asumir las nuevas generaciones, así como la concentración de los temas políticos asociados con la politiquería, la corrupción y la baja creencia en las instancias de participación y representación popular.

Este discurso, implica la necesidad de investigar sobre los procesos de formación en las Competencias Ciudadanas de los adolescentes y jóvenes de forma inter-relacional con sus contextos familiares y con el papel que asumen las entidades del estado, las Instituciones Educativas y las ONGs para la promoción de la equidad, la participación política y la construcción permanente de una nueva cultura de convivencia ciudadana, libre, activa y democrática, frente a la transformación y el desarrollo social.

1.1. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA:

En el abordaje de la problemática central del presente proyecto, se ha considerado la delimitación del objeto de estudio, tomando como referente aplicado los marcos de la Psicología Educativa y la Psicología Social, dado que el interés esencial es el análisis de necesidades y oportunidades de implementación de escenarios de

aprendizaje virtual como factor facilitador para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas.

En ese orden de ideas se establece la formulación del problema central de la presente Investigación.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA:

¿Cuáles son las estrategias que contribuyen con el fortalecimiento de las competencias ciudadanas en escenarios de aprendizaje virtual, dirigido a estudiantes del grado 11 de básica media en la Institución Educativa Concentración Cevillar?

1.3. SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA

En lo referente a la sistematización del problema de investigación, comprende la posibilidad de identificar y formular una serie de preguntas auxiliares a saber:

- a) ¿Cuáles son las estrategias actuales implementadas en la formación de las competencias ciudadanas en el contexto de la Educación Media en Colombia?
- b) ¿Cómo perciben los docentes y estudiantes el acto educativo enfocado hacia el desarrollo real de las competencias ciudadanas y su impacto en la transformación de los patrones de convivencia y participación política de las nuevas generaciones?
- c) ¿Cuáles serían los procesos de innovación y articulación de TIC necesarios para la promoción del aprendizaje significativo, colaborativo y activo que permita el óptimo desarrollo de las Competencias Ciudadanas?

1.4. HIPÓTESIS:

Hipótesis Alterna:

“El uso de un escenario virtual de aprendizaje favorece el desarrollo de las competencias ciudadanas frente a escenarios educativos tradicionales en educación media”

Hipótesis Nula:

“El uso de escenarios de aprendizaje virtual no genera un desarrollo diferencial frente a escenarios tradicionales en la formación de las competencias ciudadanas en los estudiantes de educación media”

2. JUSTIFICACIÓN

El Proyecto titulado *Estrategia para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas basado en escenarios de aprendizaje virtual*

La línea de investigación a que pertenece la propuesta se denomina INNOVACIÓN EDUCATIVA. La propuesta encaja exactamente en esta línea precisamente a partir de la relevancia del presente estudio que se ha enmarcado desde los planteamientos de la UNESCO (2009, p.23) cuando plantea que:

De igual manera, la educación posee vínculos cada vez más fuertes con el uso de las TIC. Esta relación se da también en el momento en el cual éstas apoyan la formación en competencias ciudadanas, al ofrecer herramientas nuevas y poderosas, especialmente efectivas en el desarrollo de habilidades para la indagación, la comunicación, el acceso a la información; el desarrollo de habilidades de participación y acción responsables y, finalmente, en la disposición de fuentes para convertir a los(as) estudiantes en ciudadanos informados.

Por su parte Avendaño, Cortés y Guerrero (2013, p.38) plantean que:

La situación por la que atraviesa Colombia es la verdadera realidad, las políticas educativas, el comportamiento violento de algunos individuos, da origen a organizaciones delictivas, a grupos al margen de la ley, con intereses propios y algunos con intereses comunes, ideologías equivocadas, que en algunos momentos giran alrededor de comportamientos de creencias y perjudicando el sistema de normas y disciplinas de una sociedad. Por otro lado el (Artículo 67). De la ley 115 de Educación (1994) plantea: “La formación en el respecto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad.”

En este orden de ideas, la pertinencia social y educativa del proyecto se evidencia con los planteamientos críticos de Piedrahita (2007, p.2) en sus reflexiones frente a los 10 retos de la Educación Colombiana, derivados de la Misión de los Sabios comisionada por el Ministerio de Educación Nacional en la formulación del Plan Decenal de Educación (2006-2015):

Reto No. 1 Reconocer y promover en la Constitución, la ley y la acción estatal la importancia de la educación inicial.

Reto No. 2 Asegurar la permanencia de todos los niños y jóvenes hasta culminar la educación media y ampliar la cobertura en la educación superior.

Reto No. 3 Asegurar la calidad de la educación con equidad.

Reto No. 4 Transformar la pedagogía.

Reto No. 5 Mejorar integralmente el cuerpo docente escolar.

Reto No. 6 Adecuar la infraestructura física y tecnológica.

Reto No. 7 Reforzar la investigación y la formación de profesores para la educación superior.

Reto No. 8 Asegurar los recursos financieros necesarios.

Reto No. 9 Mejorar la gestión del sistema.

Reto No. 10 Informar y capacitar a la sociedad para su movilización alrededor de la educación.

En consecuencia los retos del plan decenal de la educación implican a su vez una serie de retos en la transformación de los escenarios educativos y por ende para los docentes, tal como lo formulan Avendaño, Cortés y Guerrero (2013, p. 26):

Las nuevas competencias que requieren los docentes de los actuales tiempos pasan por su conciencia de formación continua, tanto en aspectos pedagógicos, como en los de formación específica y las disciplinas. Ser conocedor de lo que enseña y de la forma de conocer y aprender de sus estudiantes, de la necesidad de utilizar de tecnologías de punta, de interconectar las distintas disciplinas científicas y permanecer actualizado sobre lo que pasa en la sociedad.

3. OBJETIVOS

3.1. GENERAL

Diseñar estrategias de Fortalecimiento de las competencias ciudadanas basado en Escenarios Virtuales de Aprendizaje (EVA), dirigido a estudiantes del grado 11 de básica media de la Institución Educativa Distrital Concentración Cevillar.

3.2. ESPECÍFICOS

- Diagnosticar el uso y apropiación de la TIC, y el conocimiento de las Competencias Ciudadanas de los estudiantes del grado 11 de básica media de la Institución Educativa Concentración Cevillar.
- Identificar la percepción que tienen los estudiantes, docentes y padres de familia frente a los EVA para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas de los estudiantes del grado 11 de básica media de la Institución Educativa Concentración Cevillar.
- Formular estrategias que permitan articular los EVA y las competencias ciudadanas de la Institución Educativa Concentración Cevillar

4. MARCO CONCEPTUAL

4.1. REALIDADES Y RETOS DE LA EDUCACIÓN FRENTE A LA PERSPECTIVA DE LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS

Feíto (2010) se enfoca analíticamente sobre el papel de las competencias ciudadanas en el marco del “*aprendizaje para la vida*”, desde una perspectiva integradora del currículo y la naturaleza de la formación por competencias. Esto a su vez se integra con la reflexión crítica sobre las competencias ciudadanas, más allá de la transmisión segmentada de los saberes y los intercambios tradicionales de la relación entre enseñanza y aprendizaje, hacia el desarrollo de patrones de convivencia ciudadana que se derivan de la integración de los procesos curriculares.

Uno de los referentes empíricos del presente estudio corresponde al desarrollo de las competencias ciudadanas en los estudiantes del ciclo secundario en España con los aportes de Soriano (2006, p.121) quien a su vez toma como eje central los planteamientos de Mockus (2004, p.2):

En concreto, las competencias ciudadanas se pueden definir como «el conjunto de habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas, conocimientos y actitudes que, articulados entre sí, hacen posible que el ciudadano actúe de manera constructiva en la sociedad democrática». Mockus (2004, p.2) considera que «un buen ciudadano, un ciudadano competente, es quien sabe y tiene un conjunto de habilidades, conocimientos, disposiciones y actitudes favorables al desarrollo de la ciudadanía, que facilitan y propician su propia participación como ciudadano y también los procesos colectivos de construcción de ciudadanía».

Adicionalmente, Gros & Contreras (2006) retoman los aportes de Sewlyn (2004) relacionados con la identificación de tres enfoques educativos de competencias

ciudadanas: 1) Educación sobre la ciudadanía, 2) Educación a través de la ciudadanía y 3) Educación para la ciudadanía.

Restrepo (2006) en su estudio sobre estándares básicos en competencias ciudadanas y su incidencia sobre la formación ciudadana en Colombia desde los ejes temáticos de la evolución histórica de la democracia colombiana, los procesos educativos y la convivencia ciudadana, frente al modelo de sociedad y la participación ciudadana.

Por su parte Montoya (2010) presenta el impacto de la implementación de la “Guía metodológica para el fomento de las competencias ciudadanas en la básica secundaria a partir del pensamiento crítico”. En particular el desarrollo del pensamiento crítico se enriqueció con la implementación de diferentes talleres relacionados con los temas de: independencia mental para el planteamiento de ideas y argumentos, integridad intelectual para buscar lo moralmente bueno o justo, y actuar justamente al buscar la verdad a partir de la discusión grupal.

Ochman & Cantú (2013) profundizan sobre la incidencia de las competencias ciudadanas en el contexto escolar, desde la perspectiva de las prácticas educativas orientadas al ejercicio de los derechos y deberes ciudadanos, el empoderamiento de la participación política y las implicaciones de la formación ciudadana dentro de los procesos educativos. En este sentido no solamente plantean la importancia del desarrollo de las competencias ciudadanas, sino que establecen un análisis crítico sobre el contexto de inclusión – exclusión social como un factor que incide en el desarrollo de las competencias.

Dentro de las principales recomendaciones que formulan se resalta la revaloración del proceso de enseñanza-aprendizaje, la mitigación de las prácticas discriminativas y la promoción de la cooperación interdisciplinaria para la generación de escenarios que favorezcan el desarrollo de las competencias ciudadanas. En este orden de ideas, Ochman & Cantú (2013, p.122) concluyen que:

Aunque nunca podremos determinar con precisión hasta qué grado el ambiente educativo influye en la formación de los ciudadanos, y particularmente en su capacidad de participar en asuntos públicos, es indudable que –como formadores y como instituciones educativas– tenemos una tarea pendiente: promover las competencias ciudadanas que hagan posible una sociedad más democrática, inclusiva y deliberativa.

De otra parte Mejía & Perafán (2006) generan un análisis crítico entre la “democracia ideal” que se promueve en los procesos formativos de las competencias ciudadanas y la realidad social en el entorno cotidiano de los estudiantes. Esta ambivalencia genera una serie de inquietudes y actitudes negativas hacia la participación política. Por lo anterior recomiendan el seguimiento de los lineamientos de las Naciones Unidas para fortalecer el desarrollo de las competencias ciudadanas, unido a los procesos de transformación de las prácticas culturales que implican nuevas formas de ver y asumir la cultura ciudadana. Finalmente resaltan algunos “supuestos polémicos” que propician el desarrollo de las discusiones dentro de los análisis críticos entre los aspectos formativos propios de las competencias ciudadanas y la realidad social y democrática. Estos supuestos son los siguientes:

1. Los conceptos de la ciudadanía son fáciles de definir o delimitar
2. Los mecanismos institucionales para modificar las normas son expeditos y siguen criterios racionales
3. Existe disposición al diálogo y la competencia comunicativa
4. Las relaciones sociales en un nivel macro son la suma de las relaciones sociales en un nivel micro
5. El pensamiento crítico es otra competencia cognitiva localizada

Ortega (2008) presenta una reseña de Ciudadanía y Competencias Básicas (Bolívar, 2008), resaltando la posición holística del autor del libro frente a la construcción permanente del currículo como producto de la articulación funcional entre las competencias básicas y sus implicaciones en la formación ciudadana.

Igualmente, Robles (2008, p.4) integra los aportes de Marina & Bernabeu (2007) en la conceptualización de la competencia social y ciudadana, cuando plantea que:

En nuestras sociedades avanzadas y complejas, la educación es una actividad social tan fundamental e importante para la dinámica social como el mismo trabajo. En primer lugar por la importancia que tiene de cara al bienestar personal y la calidad de vida particular de los ciudadanos. Pero también porque de ella se espera contribuya de manera imprescindible y aporte las condiciones necesarias para el desarrollo económico y para la cohesión y el progreso sociales.

Por su parte Mejía (2004, p.128) en su revisión sobre el abordaje de los estándares del aula para el desarrollo de las competencias ciudadanas de Chaux, Lleras y Velázquez (2004) argumenta que:

La sociedad también está llena de procesos aparentemente participativos, con decisiones aparentemente consensuales, pero que al examinarlas de cerca se revela que no son del todo genuinas. Dado que esto influye directamente en las posibilidades de participación política, la capacidad de identificar críticamente los casos en los que esto ocurre en nuestra sociedad puede ser muy relevante para una ciudadanía responsable.

4.2. COMPETENCIAS CIUDADANAS: ESTÁNDARES NACIONALES PRUEBA SABER PRO

En primera instancia en relación con la evaluación de las Competencias Ciudadanas, cabe resaltar los aportes de Mockus (2004, p.1) cuando plantea que:

El concepto de ciudadanía da criterios para evaluarse, para evaluar a los demás, para exigirse y para formarse expectativas. Se busca que el ciudadano se examine, piense, se autoevalúe, se autorregule, participe y acuerde. Parte de la construcción del ciudadano es poder ejercer la ciudadanía y realizar acciones que la desarrollen, adquirir la identidad de ciudadano y aceptar que, como tal, tiene los mismos deberes y los mismos derechos de otros ciudadanos.

En relación con los Estándares de Formación en Competencias Ciudadanas, el Ministerio de Educación Nacional y ASCOFADE (2004) presentaron su publicación sobre los estándares básicos: formar para la ciudadanía si es posible. A continuación se referencian textualmente algunos de los principales postulados correspondientes a la formulación de los estándares básicos en competencias ciudadanas:

- *Formar para la ciudadanía es un trabajo de equipo y no hay que delegarlo solamente a la escuela y la familia. Se aprende también por la calle, en los medios de comunicación, en las relaciones entre el Estado y la sociedad civil y en cualquier situación comunitaria. Todos esos son los textos vivos que leen nuestros jóvenes. Pero lo importante es traer estos mensajes al aula y al hogar y reflexionar sobre ellos.* (MEN & ASCOFADE, 2004, p.6).
- *La Constitución Política de 1991, la Ley General de Educación 115 de 1994 y los diversos convenios internacionales suscritos por Colombia, reconocen la importancia de los derechos humanos como objetivo fundamental de la educación. Los estándares de competencias ciudadanas representan una oportunidad para emprender, en equipo, un proyecto escolar con herramientas eficaces para convertir ese propósito en una realidad palpable y cotidiana.* (MEN & ASCOFADE, 2004, p.6).
- *Los estándares de competencias ciudadanas establecen, gradualmente, lo que los estudiantes deben saber y saber hacer, según su nivel de desarrollo, para ir ejercitando esas habilidades en su hogar, en su vida escolar y en otros contextos.* (MEN & ASCOFADE, 2004, p.8).
- Existen tres grupos de Competencias Ciudadanas a saber: Convivencia y Paz, Participación y Responsabilidad Democrática, y Pluralidad, Identidad y Valoración de las Diferencias. *La convivencia y la paz se basan en la consideración de los demás y, especialmente, en la consideración de cada persona como ser humano. La participación y la responsabilidad democrática se orientan hacia la toma de decisiones en diversos contextos, teniendo en cuenta*

que dichas decisiones deben respetar, tanto los derechos fundamentales de los individuos, como los acuerdos, las normas, las leyes y la Constitución que rigen la vida en comunidad. La pluralidad, la identidad y la valoración de las diferencias parten del reconocimiento y el disfrute de la enorme diversidad humana y tienen, a la vez como límite, los derechos de los demás. (MEN & ASCOFADE, 2004, p.12).

- *Así como para la formación ciudadana requerimos de ciertos conocimientos específicos, también necesitamos ejercitar competencias cognitivas, emocionales, comunicativas e integradoras. (MEN & ASCOFADE, 2004, p.12).*
- *Los conocimientos se refieren a la información que los estudiantes deben saber y comprender acerca del ejercicio de la ciudadanía. Si bien esta información es importante, no es suficiente para el ejercicio de la ciudadanía y se necesitan las demás competencias. (MEN & ASCOFADE, 2004, p.12).*
- *Las competencias cognitivas se refieren a la capacidad para realizar diversos procesos mentales, fundamentales en el ejercicio ciudadano. Por ejemplo, la habilidad para identificar las distintas consecuencias que podría tener una decisión, la capacidad para ver la misma situación desde el punto de vista de las personas involucradas, y las capacidades de reflexión y análisis crítico, entre otras. (MEN & ASCOFADE, 2004, p.12).*
- *Las competencias emocionales son las habilidades necesarias para la identificación y respuesta constructiva ante las emociones propias y las de los demás. Por ejemplo, la capacidad para reconocer los propios sentimientos y tener empatía, es decir, sentir lo que otros sienten, por ejemplo su dolor o su rabia. (MEN & ASCOFADE, 2004, p.13).*
- *Las competencias integradoras articulan, en la acción misma, todas las demás. Por ejemplo la capacidad para manejar conflictos pacífica y constructivamente,*

que es una competencia integradora, requiere de ciertos conocimientos sobre las dinámicas de los conflictos, de algunas capacidades cognitivas como la habilidad para generar ideas y opciones creativas ante una situación de conflicto, de competencias emocionales como la autorregulación de la rabia, y de ciertas competencias comunicativas como la capacidad para transmitir asertivamente los propios intereses. (MEN & ASCOFADE, 2004, p.13).

4.3. SENTIDO DE LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS EN LA EDUCACIÓN Y LA DEMOCRACIA

Ochman & Cantú (2013) brindan un avance significativo frente a los procesos de sistematización y evaluación de las competencias ciudadanas para sociedades democráticas, y presentan una definición de ciudadanía entendida como:

El derecho y la disposición de participar en una comunidad política, a través de la acción autorregulada, inclusiva, pacífica y responsable, con el objetivo de maximizar el bienestar público. (Ochman & Cantú, 2013, p.66)

Montoya (2008) en su investigación sobre el desarrollo de las competencias ciudadanas en el ámbito escolar, resalta su impacto en la generación de los procesos de transformación social hacia la cultura de participación democrática, la convivencia y el desarrollo de los procesos de reconocimiento político de los actores ciudadanos. En este orden de ideas, Montoya (2008, p. 6) plantea que las competencias ciudadanas:

Permiten el ejercicio de la ciudadanía y el actuar con base en los principios concertados por una sociedad y validados universalmente. Hacen posible la participación activa de la vida en grupo y en comunidad, el aporte a las propias instituciones, el seguir los intereses colectivos, defender los derechos y cumplir los deberes. Está relacionada con la apropiación de los mecanismos de regulación del comportamiento creados para convivir en armonía con otros, regular los acuerdos y respetarlo

Vega & Castro (2006) presentan un referente empírico en Barranquilla, para el desarrollo de las competencias ciudadanas asociado con la reconstrucción de

imaginarios de ciudad desde una perspectiva activa donde los estudiantes construyen cuentos sobre los tópicos de convivencia, paz, interculturalidad y participación democrática responsable, desde los lineamientos del Ministerio de Educación Nacional (2004), como soporte en el proceso de desarrollo integral de la competencias ciudadanas con las competencias comunicativas en el nivel propositivo. En consecuencia Vega & Castro (2006, p.347) concluyen que:

Los resultados de la evaluación del proyecto piloto “Cuentos ciudadanos” permiten validar la eficacia de un proceso liderado por las niñas y niños, quienes manifestaron “sentirse ciudadanos al tener la posibilidad de hablar sobre su ciudad y sugerir propuestas para diseñar la estrategia de reconstrucción de imaginarios”. Capacitar a los niños y niñas para contar la ciudad, a través de la creación de un medio de comunicación escolar, puede hacer factible que las opiniones de ellos sean valoradas y tengan el poder de movilizar un proceso de participación para imaginar una ciudad y una ciudadanía diferente.

4.4 -TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES Y LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS.

4.4.1. Desarrollo de las Competencias Ciudadanas con el uso de TIC

Los principales referentes teóricos y empíricos que sustentan la relevancia, pertinencia y articulación funcional entre el desarrollo de las Competencias Ciudadanas basado en el uso de TIC, como un aporte en los procesos de investigación e innovación pedagógica aplicado al contexto educativo en Colombia.

Novelli & Aguaded (2011, p.43) en su reflexión sobre el papel de la educación en la sociedad globalizada afirman que:

La educación es mucho más que una serie de ecuaciones, verbos, ríos y batallas ganadas y perdidas. El mundo es una enorme complejidad, y sin dudas que el gran desafío educativo es explicar y entender esa complejidad, sin perder de

vista lo cercano y lo simple. La educación en medios, en nuevas tecnologías, en la diversidad y el multiculturalismo, en el conocimiento y la defensa de los derechos humanos, es fundamental para vivir y convivir en el siglo XXI.

Gros & Contreras (2006) resaltan las oportunidades del uso de las TIC como soporte para el desarrollo de las competencias en el contexto educativo en los jóvenes. Dentro de sus aportes adicionales se resalta la citación de la definición del concepto de Competencias desde el marco de la OCDE:

La capacidad de responder a demandas complejas y llevar a cabo tareas diversas de forma adecuada. Lo anterior supone la integración de las habilidades, prácticas, conocimientos, motivaciones, valores éticos, actitudes, emociones y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz” (MEC, 2005 en Gros & Contreras, 2006, p.105).

En relación con la relevancia del uso contemporáneo de las TIC en el marco de las competencias Gros & Contreras (2006, p.107) señalan que:

Diversos autores (Cassany, 2002; Gutiérrez, 2003; Majo y Marqués, 2001; Millán, 1997; Rodríguez, 2004) han puesto de relieve que cualquier proceso de entendimiento y construcción de la sociedad de la información debe hacerse sobre una activa participación social de la población, la cual se desarrolla en el actual escenario mundial, con el uso intensivo de las herramientas informáticas. Sin embargo, para un desarrollo socialmente integrado, tales usos requieren un proceso de alfabetización digital.

En esta misma línea se identifican los aportes de Martín (2006) quien resalta el papel de la formación en competencias ciudadanas a partir de las dimensiones de: 1) Educar para conocer, 2) Educar para manejar, 3) Educar para valorar y 4) Educar para participar, fundamentado en el marco filosófico de Kant en su discurso sobre la pedagogía en el cual se identifica la necesidad de formar no solamente para afrontar los retos presentes, sino para construir mejores escenarios de convivencia futura.

Rodríguez (2004) argumenta la necesidad de implementar procesos de alfabetización digital donde el uso de las TIC no sea solamente un mecanismo de tipo instrumental, sino que trascienda en su articulación funcional con la esencia del proceso educativo al cual está soportando, en un proceso interactivo que permite transformar realidades sociales a partir de la educación.

Complementariamente, resalta la necesidad de crear estrategias y alternativas para promover en los docentes su rol facilitador en el desarrollo de las competencias, en la resignificación de la función que tiene transferencia del conocimiento como un factor facilitador del aprendizaje. En este sentido, Galindo (2009, p.842) plantea que:

La formación del ciudadano digital y del educador de este ser “civilizado” debe superar diversas esferas de apropiación y análisis. Desde la formación de formadores de ciudadanía, con principios y conceptos coherentes o contextualizados en el ámbito de “lo digital”, hasta la permeación de estos conceptos en todos los ámbitos del currículo.

Villa & Moncada (2011) orientaron su investigación hacia el análisis de los procesos de comunicación en el desarrollo de la participación ciudadana desde una perspectiva comunitaria, basándose en el uso de las TIC, lo cual permitió la modificación de los estilos de vida de los miembros de la comunidad y la modificación de algunas creencias negativas sobre los procesos de participación comunitaria, superando las limitaciones derivadas de la denominada “brecha digital”, lo cual debe considerarse como uno de los aspectos críticos en los procesos de apropiación social y desarrollo de las competencias.

Casado-Maestre (2012) retoma los planteamientos de Ferrés y Santibañez (2011) relacionados con la Competencia Mediática y su aplicación a las competencias ciudadanas en la Rioja (España), observando la incidencia de las TIC y el acceso a

nuevos desarrollos tecnológicos en la modificación de los patrones de interacción social virtual alrededor de los procesos formativos.

4.5. ESTRATEGIAS DIDACTICAS Y EL USO DE LAS TIC

Según Castellano y Arboleda (2013, p.60) definen las estrategias didácticas como el conjunto de procedimientos apoyados en técnicas y medios de enseñanza que están guiados por unos objetivos establecidos que, por lo general, tocan el plano de la formación, que bien podríamos llamar objetivos de aprendizaje u objetivos de formación, también Bixio (1998) explica que las estrategias didácticas es el conjunto de las acciones que realiza el docente con una intencionalidad pedagógica clara. En ese mismo sentido, Solé (1994) establece que la estrategia didáctica permite seleccionar, planificar, evaluar o abandonar una determinada acción, lo cual requiere de autodirección y autocontrol en función de los objetivos que se establecen.

En relación con los anteriores conceptos de estrategias didácticas de aprendizajes concuerdan en el uso de la técnicas, medios o métodos con el objetivo flexibilizar los procesos de enseñanza – aprendizajes y asegurar que el alumno logre realmente los objetivos. En función a esta síntesis de las estrategias didácticas de aprendizaje y en procura de establecer mayores índices de flexibilización, se considera el uso de las TIC como elemento fundamental y diferenciador para fortalecer algunas estructura de aprendizajes y potenciar los procesos de enseñanza. Escoger una estrategia de aprendizaje no es tarea fácil, sin embargo debe ser apropiada al entorno y coherente con los medios tecnológicos, según Pérez y García (2002) algunas estrategias se presentan más adecuadas a determinados contexto de utilización

Para escoger las estrategias a incorporar con el uso de las TIC se toma como referencias al El Departamento de Educación de Victoria, Australia (1998) presenta una matriz de desarrollo de competencias para el uso de las tecnologías en el aprendizaje, Skill

Development Matrix, identificando las siguientes tecnologías actuales para la enseñanza, entre las cuales tenemos:

1. Los entornos virtuales de aprendizaje EVA, que, “aprovechando las funcionalidades de las TIC, ofrecen nuevos entornos para la enseñanza y el aprendizaje libres de las restricciones que imponen el tiempo y el espacio en la enseñanza presencial y capaces de asegurar una continua comunicación (virtual) entre estudiantes y profesores”
2. Software educativo, que son materiales que utilizan el computador con una finalidad didáctica. Su funcionalidad está determinada por las características y el uso que se haga del mismo, de su adecuación al contexto y la organización de las actividades de enseñanza.
3. Web 2.0, es una web interactiva, que permite darle usos educativos a las herramientas web. Brinda oportunidades al docente para reducir la brecha entre inmigrantes y nativos digitales y para crear contenidos más atractivos, pertinentes y participativos para las clases. Le ofrece la ventaja de incrementar la comunicación y la motivación, además de optimizar la búsqueda y recopilación de información e implementar el trabajo colaborativo en el aula.

De acuerdo a algunas experiencias se considera la educación online bien manejada y vigilada puede producir efectos alentadores para el aprendizaje. De acuerdo a esto la aplicación de las estrategias estaría dirigido esencialmente las Webtools integradas conocidas como LMS (Learning Managent Systems) relacionadas con los EVA (Escenarios Virtuales de aprendizaje). Esta última mejoraría la interactividad, fortalecería el trabajo en equipo y colaborativo y establecería un rol diferentes a los docentes que pasarías de sabios a guías.

Se espera que los EVA puedan generar propuestas curriculares y didácticas flexibles y adaptables a las características de los estudiantes y al modelo pedagógico de la

institución. Además, los EVA deben promover un entorno cooperativo y colaborativo de enseñanza – aprendizaje.

4.5.1. Escenarios virtuales de aprendizaje

En este contexto de desarrollo de escenarios virtuales de aprendizaje, cabe resaltar la experiencia del Proyecto IFAP – UNESCO (2009, p.13) orientada al desarrollo de las competencias estudiantiles sobre e-gobierno, derechos y participación. Su propósito central comprende *“el desarrollo de competencias en los docentes junto a sus estudiantes para una eficaz integración con el desarrollo de la ciudad”*.

Frente a la importancia del diseño de escenarios virtuales de aprendizaje, Galindo (2009) en su estudio sobre ciudadanía digital, brinda un aporte significativo sobre las implicaciones de las políticas de uso de las tecnologías en los procesos de formación, humanizados donde las nuevas herramientas comunicacionales de la era digital, no deben fragmentarse de la interacción social, sino que deben ser la base para el desarrollo autónomo de forma complementaria con los procesos de aprendizaje colaborativo.

Por su parte López (2004, p.2) cuando presenta su reflexión sobre la integración de las TIC en la formación de las Competencias Ciudadanas, frente al diseño de ambientes virtuales para el aprendizaje afirma que:

Tal como hemos podido observar, las TIC juegan un papel protagónico en la formación de Competencias Ciudadanas, especialmente en la creación de ambientes de aprendizaje en los que los estudiantes puedan experimentar en la práctica la “ciudadanía activa”. Ambientes estos que ofrezcan oportunidades para que ellos expresen sus opiniones; entrevisten, voten y encuesten; observen sistemáticamente la conducta social; planteen hipótesis y traten de probarlas; reúnan información y la clasifiquen; y observen, tomen nota y hagan planteamientos preliminares. Ambientes que favorezcan la argumentación (capacidad de elaborar, expresar, escribir, valorar y confrontar argumentos en relación con problemas reales); que vayan más allá del simple dominio de nociones abstractas sobre democracia, convivencia, diversidad de género o

derechos humanos; que permitan cubrir los temas de Competencias Ciudadanas desde diferentes áreas académicas y que preparen las condiciones para utilizar con éxito la principal herramienta de un sistema democrático: la capacidad de someter alternativas sociales a un debate público reflexivo y racional, en función de reglas de diálogo claras.

Dentro de los referentes centrales asociados con la estructura de los escenarios de aprendizaje virtual López (2008, p. 1) presenta el siguiente modelo:

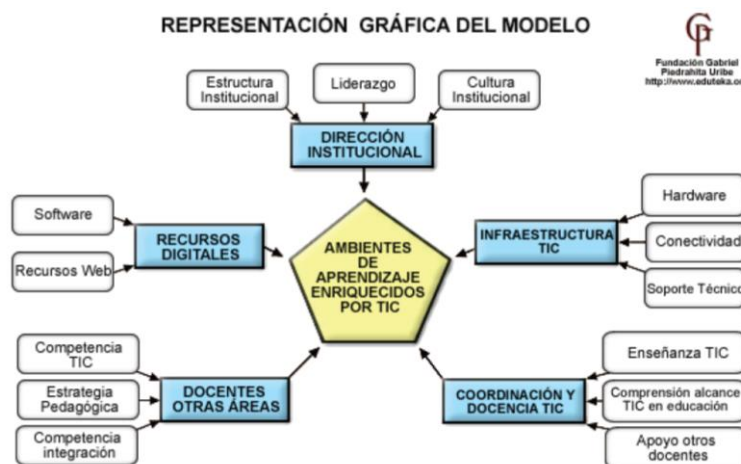


Figura 1. Ambientes de Aprendizaje Enriquecidos por TIC

Fuente: López (2008, p.1) Un modelo para integrar las TIC al Currículo Escolar

Desde esta perspectiva, los escenarios de aprendizaje virtual constituyen un desarrollo tecnológico en el cual Avendaño, Cortes y Guerrero (2013, p. 42) afirman que:

La utilización de las tecnologías de la información y comunicación, se proyecta como una herramienta que fortalece la práctica docente y viabiliza el mejoramiento de los esquemas de enseñanza. El uso generalizado de las Tecnologías Información y Comunicación en todos los ámbitos de la actividad humana conlleva la exigencia de aprender nuevas formas de leer. La lectura ahora se realiza frecuentemente sobre documentos digitales que combinan textos con elementos audiovisuales (imágenes, sonidos, videos), utilizan soportes, pantallas, teclados, punteros, software y requieren nuevas habilidades (Márquez, 2006).

En ese orden de ideas, los escenarios virtuales de aprendizaje tendrían su mejor potencial a través de las aulas virtuales.

4.5.2. El aula virtual

El aula virtual es el medio en la www el cual los educadores y educandos se encuentran para realizar actividades que conducen al aprendizaje. (Horton,2000), por otro lado, Scagnoli (2000) dice que el aula no debe ser solo un mecanismo para la distribución de la información, sino que debe ser un sistemas a donde las libertades involucradas en el proceso de aprendizaje deben permitir interactividad, comunicación, aplicación de los conocimientos, evaluación y manejo de la clase. También Vidales et al (2011, p.13) considera que el aula virtual es una plataforma que proporciona un entorno para el desarrollo de cursos de formación a distancia en interacción entre docentes y alumnos.

El aula virtual es considerada como un complemento para la clase preferencial por que permite mantener las clases actualizadas con últimas publicaciones de buena fuente.

Para Scagnoli (2000) los elementos más importantes en el proceso de enseñanza son: Distribución de la información, intercambio de ideas y experiencia, aplicación y experimentación de lo aprendido, evaluación de los conocimientos y seguridad y confiabilidad.

A partir de los conceptos del aula virtual nace el e-learning, también llamado aprendizaje en la red, b-learning o aprendizaje virtual que tiene como característica principal utilizar los medios electrónicos y digitales para formar o capacitar (Vidales et al, 2011). Tomando como referencia estos autores se creó un espacio virtual para formar en competencias ciudadanas a estudiantes de 11 grado de básica media, para ello se utilizó la plataforma Moodle, esta se considera de gran importancia y de gran flexibilidad cuando se trata de complementar el modo presencial como modo a distancia. Según Ortega y Martínez (2011) la plataforma Moodle ofrece algunas características importantes cuando se trata de hacer modificaciones sencillas.

Por otro lado, el Moodle es considerado una poderosa herramienta organizativa que permite a cada estudiante establecer su propio ritmo de estudio y además suministra herramientas para la autoevaluación. (Ortega y Martínez, 2011).

Aprovechando todas esas virtudes que nos ofrece la plataforma Moodle se implementó la competencias ciudadanas en esta plataforma para mejorar los procesos de enseñanza y utilizar este escenario virtual como una forma didáctica que permita interactuar con el estudiantado de una manera sencilla y flexible sin la presión del tiempo y la presión del profesor como suele ocurrir con los escenarios presenciales. Es importante aclarar que estos contenidos implementados en esta plataforma son un complemento para las clases presenciales y una ayuda enorme para los docentes en su proceso de alcanzar logros a corto plazo y mejorar la disponibilidad de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

5.-MARCO METODOLÓGICO

5.1. PARADIGMA DE INVESTIGACIÓN

Flores (2004) considera que el positivismo sostiene una postura realista dado que consideran que la realidad existe “fuera de” y es manejada por leyes naturales y mecanismos. El conocimiento de estas leyes y mecanismos es convencionalmente resumido en la forma de tiempo y generalizaciones independientes del contexto. Algunas de estas generalizaciones toman la forma de leyes causa-efecto. Con respecto a la investigación cuantitativa.

Por otro lado, Sarduy (2007) explica que investigación cuantitativa se dedica a recoger, procesar y analizar datos cuantitativos o numéricos sobre variables previamente determinadas. Esto ya lo hace darle una connotación que va más allá de un mero listado de datos organizados como resultado; pues estos datos que se muestran en el informe final, están en total consonancia con las variables que se declararon desde el principio y los resultados obtenidos van a brindar una realidad específica a la que estos están sujetos. Además de lo antes expuesto, vale decir que la investigación cuantitativa estudia la asociación o relación entre las variables que han sido cuantificadas, lo que ayuda aún más en la interpretación de los resultados.

Teniendo en cuenta lo anterior, se puede decir que la presente investigación corresponde al paradigma positivista de corte cuantitativo; donde el investigador no se involucra directamente y utiliza la observación y la exploración para obtener los resultados. Además el propósito de la investigación se fundamenta en explicar y controlar las estrategias educativas necesarias para fortalecer las competencias ciudadanas con el uso de los EVA, considerando la realidad objeto de análisis como algo natural y externo al investigador.

5.2. TIPO Y DISEÑO

Muñoz y Bennassini (1998) considera que un trabajo de campo es aquel donde el levantamiento de información como el análisis, comprobaciones, aplicaciones prácticas, conocimientos y métodos utilizados para obtener conclusiones, se realizan en el medio en el que se desenvuelve el fenómeno o hecho de estudio y la presentación de resultados debe complementarse con un breve análisis documental. Por otro lado, García (2006) establece que esta clase de investigación puede realizarse en tres niveles ya sea exploratorio, descriptivo o explicativo.

Con respecto a la Investigación descriptiva Rodríguez (2005) establece que esta investigación comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, composición o procesos de los fenómenos. La investigación de este tipo, trabaja sobre realidades y su característica fundamental es la de presentarnos una interpretación correcta.

Por otro lado, un diseño no experimental puede definirse según Gómez (2006) como la investigación que se realiza sin manipular las variables, y supone la observación de fenómenos tal y como se dan en su contexto natural, para después analizarlos. También define la investigación transaccional como la recolección de datos en un solo momento o tiempo único, donde su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado.

Teniendo en cuenta lo anterior, se puede decir que la presente investigación corresponde a un trabajo de campo, descriptivo y transaccional, de diseño no experimental; el cual toma como técnica de recolección de la información la observación directa sin manipular deliberadamente las variables, basándose en teorías tales como Teoría de la psicología educativa y psicología social.

5.3. ÁMBITO DE LA INVESTIGACIÓN

Aplicado al contexto educativo

5.4. VARIABLES DE DISEÑO

- Escenarios Virtual de Aprendiziza (EVA)
- Competencias ciudadanas

5.5. POBLACIÓN:

La población de estudio según Tamayo y Tamayo (2001) se refiere a la totalidad del fenómeno objeto de estudio, en donde cada uno de las unidades pertenecientes a esa población tiene una o varias características comunes, la cual dan origen a los datos de investigación. Para este estudio la población está constituida por los estudiantes del nivel 11 de la Básica Media en la Institución Educativa Concentración Cevillar (calle 46B N°14-65).

Por otro lado, la muestra según Sabino (1991) es el número de sujetos que reúne las mismas características de la población estudiada y por lo tanto representativa de la misma. La muestra tomada para este proyecto corresponde a **52** Estudiantes.

Criterios de Selección: Debidamente matriculados en la institución durante el periodo 2014

5.6. FUENTES DE INFORMACIÓN:

Para el desarrollo del estudio se contará con el uso de fuentes primarias y secundarias.

5.7. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

En relación con el proceso de análisis e interpretación de datos, se presenta en primera instancia la caracterización de la muestra de estudio, posteriormente se desarrolla el análisis descriptivo derivado de los cuestionarios aplicados como insumo para analizar el papel de los escenarios de aprendizaje virtual en la formación de las Competencias Ciudadanas

5.8. INSTRUMENTOS:

5.8.1. Cuestionario de percepción sobre el uso de las TIC y su relación con las competencias ciudadanas, aplicado a estudiantes

Este cuestionario fue diseñado por los investigadores del proyecto (Mercado, Polo, 2014) cuenta con una información sociodemográfica del estudiante y otra dimensión asociada con la percepción y uso de los las TIC aplicada en el aprendizaje de las competencias ciudadanas

5.8.2. Cuestionario de opinión y actitud frente a las TIC asociado con las competencias ciudadanas para padres de familia

Este cuestionario fue diseñado por los investigadores del proyecto (Mercado, Polo, 2014) cuenta con una información sociodemográfica del padre de familia y otra dimensión asociada con el uso de los escenarios virtuales para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas

5.8.3. Cuestionario de opinión y prácticas del uso de las TIC en su relación con las competencias ciudadanas, aplicado a docentes.

Este cuestionario fue diseñado por los investigadores del proyecto (Mercado, Polo, 2014) cuenta con una información sociodemográfica del docente, una dimensión asociada con la opinión con respecto al uso de los escenarios virtuales para el

fortalecimiento de las competencias ciudadanas y otra dimensión relacionada con la práctica de los escenarios virtuales.

6. RESULTADOS

A continuación se presentan los principales hallazgos que se encontraron en los instrumentos aplicados, en cumplimiento de los objetivos específicos. En primera instancia se analizan los resultados relacionados con las características socio demográfico y la percepción de los estudiantes con respecto al uso de las TIC en el proceso de aprendizaje sobre las competencias ciudadanas y su conocimiento acerca de las mismas. En segunda Instancia se analizan las características demográficas y la opinión que tienen los padres de familia sobre el papel de las TIC en los procesos de aprendizaje de las competencias ciudadanas. Finalmente se presentan un análisis de las características demográficas de los docentes como también un análisis sobre su opinión y puesta en práctica de las TIC para la enseñanza de las competencias ciudadanas.

Estos resultados han sido derivados de la aplicación de los siguientes instrumentos

- ✓ Encuesta de percepción sobre el uso de las TIC y su relación con las competencias ciudadanas, aplicado a estudiantes (Mercado, Polo, 2014)
- ✓ Encuesta de opinión y actitud frente a las TIC asociado con las competencias ciudadanas para padres de familia (Mercado, Polo, 2014)
- ✓ Encuesta de opinión y prácticas del uso de las TIC en su relación con las competencias ciudadanas, aplicado a docentes. (Mercado, Polo, 2014)

La muestra consolidada estuvo conformado por, 15 docentes, 52 estudiantes y 17 padres de familia, perteneciente a la I. E “Concentración Cevillar” de Barranquilla Atlántico. La configuración de los estudiantes, fue balanceada entre los grados de 11 (A y B) en un total de 24 de 11A y 28 de 11B, los 15 docentes son todos los ofrecen clases en los dos cursos, los padres de familia 7 del grado 11A y 10 del grado 11B.

6.1. CARACTERIZACIÓN SOCIO DEMOGRÁFICA Y PERCEPCIÓN DE LOS ESTUDIANTES CON RESPECTO A LAS TIC.

A continuación se presentan los principales hallazgos de los reportes sobre información general suministrados por los estudiantes.

Con relación a la muestra de 52 estudiantes realizados a los grados 11A y 11B de la Institución educativa “Concentración Cevillar” el 44.2% son hombre y el 55.4% son mujeres, con una edad promedio 16.65 ver tabla 1 y la edad que más se da es la de 16 años en un porcentaje de 32.7% y la de menos frecuencia es la de 14 años con un porcentaje de 3.8%, además en una cantidad regular las edades de 17 y 18 años con un porcentaje de 21.2% como se ilustra en la figura 2.

Tabla 1. Estadística de las edades de estudiantes

Estadísticos		
EDAD		
N	Válido	52
	Perdidos	0
	Media	16,65
	Mediana	16,50
	Moda	16
	Desviación estándar	1,282
	Mínimo	14
	Máximo	19
Percentiles	25	16,00
	50	16,50
	75	18,00

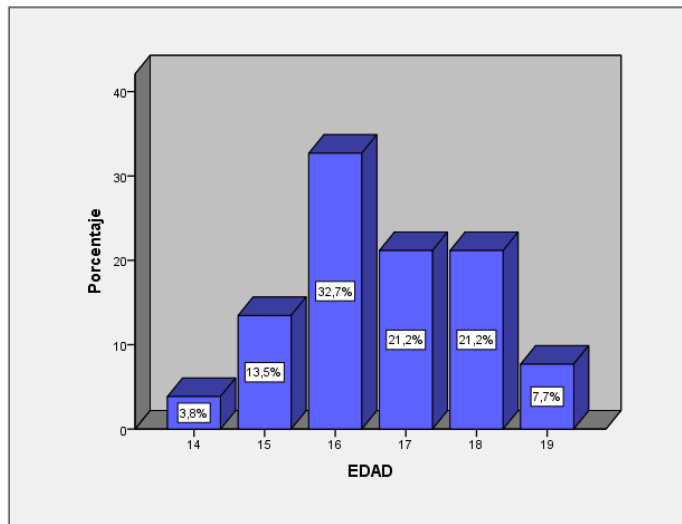


Figura 2. Relación de edades de los estudiantes

La mayoría de los estudiantes viven con su mamá en 90.4% y solo el 9.6% no viven con su mamá, en una relación menor solo el 61.5% vive con su papá y el 36.5% no viven con el papá como se ilustra en la tabla 2. Por otro lado, solo el 42.3% tiene computadores propios y el 57.7% no tiene, en la misma proporción es el uso de internet como se muestra en la figura 3,

Tabla 2. Relación ¿Vives con tu mamá?. ¿Vives con papá?

¿Vives con tu Mamá?*¿Vives con tu Papá? tabulación cruzada

		¿Vives con tu Papá?			
		Si	No	Total	
¿Vives con tu Mamá?	Si	Recuento	28	19	47
		% del total	53,8%	36,5%	90,4%
	No	Recuento	4	1	5
		% del total	7,7%	1,9%	9,6%
Total	Recuento	32	20	52	
	% del total	61,5%	38,5%	100,0%	

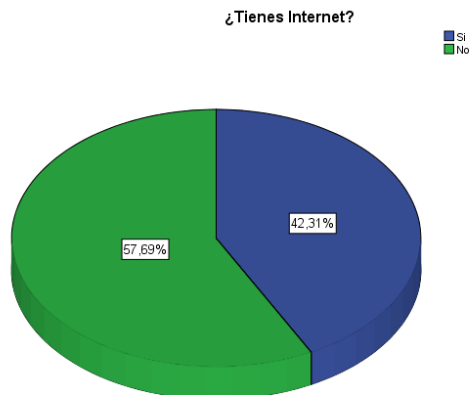


Figura 3. ¿Tienes internet?

Con respecto al uso de TIC el 96.2% le gusta entrar a internet y solo 3.8% no le gusta. En su mayoría el 38.5% utiliza el internet al menos una hora al día y solo el 1.9% lo utiliza de 8 a 9 horas, hay un porcentaje importante de 19.2% que lo utiliza 2 horas al día y 17.3% que lo utiliza 3 horas al día ver tabla 3. En cuanto a las páginas más consultadas por los estudiantes existen un porcentaje de 59.6% que utiliza Facebook, 13.5% utiliza YouTube, y en un porcentaje menor de 5.8% los que utilizan google, Facebook y YouTube al tiempo, y en un porcentaje mínimo de 1.9% otras páginas como midoctoronlnea, duolengo, twitter, Wikipedia ver tabla 4.

En relación con el uso del computador en las actividades del colegio el 92.3% le gustan todas actividades del colegio que requieren el uso del computador así mismo el 88.5 % consideran que el uso del computador les ayuda a aprender las competencias ciudadanas. Ver tabla 5.

Tabla 3. Uso del computador por horas al día

¿Cuántas horas al día usas Internet?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	No utiliza internet	1	1,9	1,9	1,9
	1	20	38,5	38,5	40,4
	2	10	19,2	19,2	59,6
	3	9	17,3	17,3	76,9
	4	3	5,8	5,8	82,7
	5	5	9,6	9,6	92,3
	6	2	3,8	3,8	96,2
	8	1	1,9	1,9	98,1
	10	1	1,9	1,9	100,0
	Total	52	100,0	100,0	

Tabla 4. Páginas favoritas consultadas en internet

¿Cuál es tu página de Internet favorita?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	1. FACEBOOK	31	59,6	59,6	59,6
	2. YOUTUBE	7	13,5	13,5	73,1
	7. GOOGLE	3	5,8	5,8	78,8
	FACEBOOK Y YOUTUBE	3	5,8	5,8	84,6
	NINGUNO	1	1,9	1,9	86,5
	6. RED TUBE	1	1,9	1,9	88,5
	8. MUY INTERESANTE	1	1,9	1,9	90,4
	9. MIDOCTORENLINIA	1	1,9	1,9	92,3
	10. DUOLENGO	1	1,9	1,9	94,2
	11. TWITER	1	1,9	1,9	96,2
	INGLISHPOD101 Y SENA VIRTUAL	1	1,9	1,9	98,1
	FACEBOOK, YOUTUBE Y WIKIPEDIA	1	1,9	1,9	100,0
	Total	52	100,0	100,0	

Tabla 5. Uso del computador en actividades del colegio

¿Te gustan las actividades del Colegio que requieren del uso del Computador?*¿Crees que el uso del computador te ayuda a aprender sobre Competencias Ciudadanas? tabulación cruzada

		¿Crees que el uso del computador te ayuda a aprender sobre Competencias Ciudadanas?			
		Si	No	Total	
¿Te gustan las actividades del Colegio que requieren del uso del Computador?	Si	Recuento	44	4	48
		% del total	84,6%	7,7%	92,3%
	No	Recuento	2	2	4
		% del total	3,8%	3,8%	7,7%
Total	Recuento	46	6	52	
	% del total	88,5%	11,5%	100,0%	

Con respecto al conocimiento que tienen los estudiantes sobre las competencias el análisis de datos arrojaron los siguientes resultados. El 21.2% no sabe, el 19.2% tienen algún conocimiento, el 15.4% tiene conocimientos adquiridos en casa y el resto tiene diversas formas de entender las competencias ciudadanas algunos de los conceptos están relacionados con los deberes y derechos de los ciudadanos, la vida diaria y la buena convivencia, entender los cambios sociales, contribuir con las personas entre otros ver tabla 6. Así mismo el 28.8% no sabe cómo poner en práctica las competencias ciudadanas, el 13.5% dice que aplicando sus conocimientos, el 11.5% considera que participando y cumpliendo con las leyes, y acudiendo a labores comunitarias, el 9.6% dice que respetando a las demás personas y el resto tiene apreciaciones diversas no alejadas de la realidad como se ilustra en la tabla 7.

Tabla 6. Significado de las Competencias ciudadanas

¿Qué significado tienen para tí las Competencias Ciudadanas?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NO SABE	11	21,2	21,2	21,2
	8. CONOCIMIENTOS O HABILIDADES PARA SOCIALIZAR MAS Y MEJOR	10	19,2	19,2	40,4
	2. CONOCIMIENTOS ADQUIRIDOS EN LA CASA DEL COMPORTAMIENTO ÉTICO EN LA VIDA COTIDIANA	8	15,4	15,4	55,8
	5. DERECHOS Y DEBERES DE LOS CIUDADANOS	4	7,7	7,7	63,5
	1. TIENEN QUE VER CON LA VIDA DIARIA Y LA BUENA CONVIVENCIA	3	5,8	5,8	69,2
	4. AYUDAN A INTERPRETAR Y COMPRENDER LO QUE APRENDEMOS	3	5,8	5,8	75,0
	6. SOCIALIZAR Y APRENDER MAS	3	5,8	5,8	80,8
	9. EDUCACIÓN CON CALIDAD PARA FORMAR CIUDADANOS ÉTICOS	3	5,8	5,8	86,5
	3. ENTENDER EL CAMBIO SOCIAL	2	3,8	3,8	90,4
	10. APRENDER COSAS DEL PAIS	2	3,8	3,8	94,2
	7. CONTRIBUIR CON LAS PERSONAS	1	1,9	1,9	96,2
	11. RESPONDER A SITUACIONES DE LA VIDA Y PONERSE EN LOS ZAPATOS DE OTRO	1	1,9	1,9	98,1
	12. APRENDER MAS DE CULTURA Y DE MUCHAS COSAS	1	1,9	1,9	100,0
	Total	52	100,0	100,0	

Tabla 7. Práctica de Competencias ciudadanas

¿Cómo colocas en práctica las Competencias Ciudadanas?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NO SABE	15	28,8	28,8	28,8
	6. APLICANDO NUESTROS CONOCIMIENTOS	7	13,5	13,5	42,3
	2. PARTICIPANDO Y CUMPLIENDO LAS LEYES	6	11,5	11,5	53,8
	7. ACUDIENDO A LABORES COMUNITARIAS	6	11,5	11,5	65,4
	3. RESPETANDO A LAS DEMAS PERSONAS	5	9,6	9,6	75,0
	8. ESTANDO EN OTRA CULTURA Y PORTARNOS BIEN	3	5,8	5,8	80,8
	1. CUIDANDO A LA SOCIEDAD	2	3,8	3,8	84,6
	5. OBSERVANDO CON CUIDADO LOS CAMBIOS DE LA SOCIEDAD	2	3,8	3,8	88,5
	9. SOCIALIZANDO CON LOS DEMAS	2	3,8	3,8	92,3
	4. NO RECONOCE QUE SON LAS COMPETENCIAS	1	1,9	1,9	94,2
	PARTICIPACIÓN, CUMPLIMIENTO DE NORMAS Y RESPETO	1	1,9	1,9	96,2
	RESPETANDO Y SOCIALIZANDO CON LOS DEMAS	1	1,9	1,9	98,1
	CUIDANDO A LA SOCIEDAD, PARTICIPANDO, CUMPLIENDO Y RESPETANDO NORMAS	1	1,9	1,9	100,0
	Total	52	100,0	100,0	

Sobre las tres competencias que más practican en su vida cotidiana el 46.2% dice que no sabe, el 13.5% no reconoce que son las competencias, el resto considera que son las convivencias, medio ambiente, derechos fundamentales ver tabla 8.

Tabla 8. Tres Competencias ciudadanas

¿Dime tres Competencias Ciudadanas que prácticas en tu vida cotidiana?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido NO SABE	24	46,2	46,2	46,2
4. NO RECONOCE QUE SON LAS COMPETENCIAS	7	13,5	13,5	59,6
1. BUENA CONVIVENCIA CON LA SOCIEDAD	3	5,8	5,8	65,4
CONVIVENCIA Y MEDIO AMBIENTE	3	5,8	5,8	71,2
CONVIVENCIA Y DERECHOS FUNDAMENTALES	3	5,8	5,8	76,9
CONVIVENCIA, MEDIO AMBIENTE Y COMPARTIR CONOCIMIENTOS	3	5,8	5,8	82,7
CONVIVENCIA Y COMPARTIR CONOCIMIENTOS	2	3,8	3,8	86,5
CONVIVENCIA, MEDIO AMBIENTE Y DERECHOS FUNDAMENTALES	2	3,8	3,8	90,4
6. RECONOCER LOS DERECHOS FUNDAMENTALES	1	1,9	1,9	92,3
8. CUIDANDO LO QUE ES AJENO	1	1,9	1,9	94,2
CONVIVENCIA Y PROBLEMAS DEL PAIS	1	1,9	1,9	96,2
APRENDER DEL PAIS Y DERECHOS FUNDAMENTALES	1	1,9	1,9	98,1
CUIDANDO LO QUE ES AJENO Y RESPETANDO NORMAS SOCIALES	1	1,9	1,9	100,0
Total	52	100,0	100,0	

5.9. CARACTERIZACIÓN SOCIO DEMOGRÁFICA Y OPINIÓN DE LOS PADRES DE FAMILIA SOBRE EL PAPEL DE LAS TIC EN LOS PROCESOS DE APRENDIZAJES DE LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS.

Los resultados correspondientes al reporte de los padres de familia, se encuentran detalladamente en el anexo N°3. En primera instancia en la figura 4, permite identificar que el 64.7% de las madres, y el 35.3% de los padres participaron en el reporte sobre las características sociodemográficas en el hogar y su percepción en el uso de las TIC las

competencias sociales y el desempeño académico reportado por los padres como en la Figura 4.

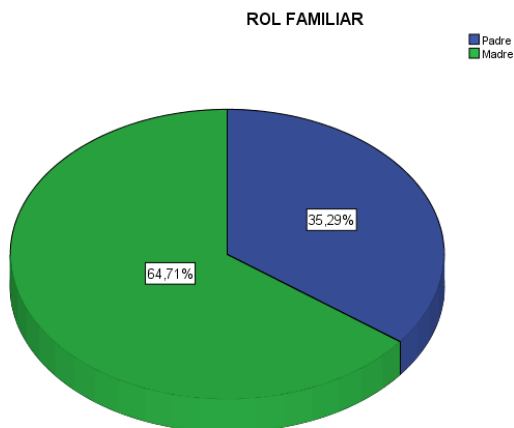


Figura 4. Rol familiar

La figura 5 ilustra la distribución de edad de los padres que participaron en el estudio, esta cual refleja un promedio de 38.5 años oscilando principalmente entre los 32 y los 44 años.

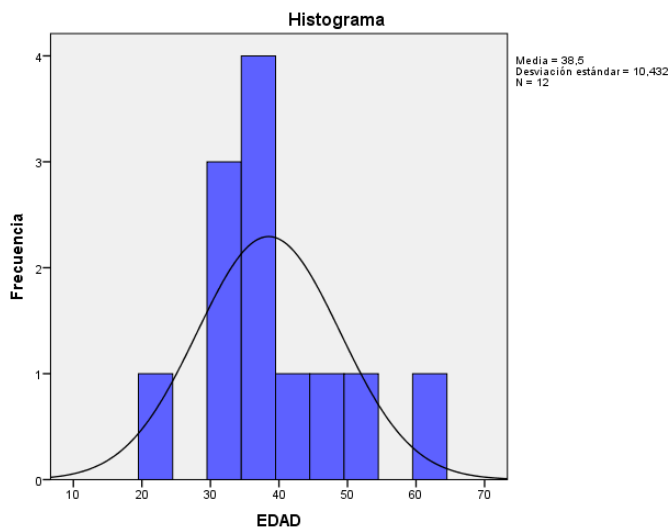


Figura 5. Datos estadísticos de las edades

Tal como se ilustra en la figura 6, en su mayoría se reportan las ocupaciones asociadas al trabajo en un 52.94%, el hogar un 35.29% principalmente y en un porcentaje menor de 11.76% los dedicados a estudiar.

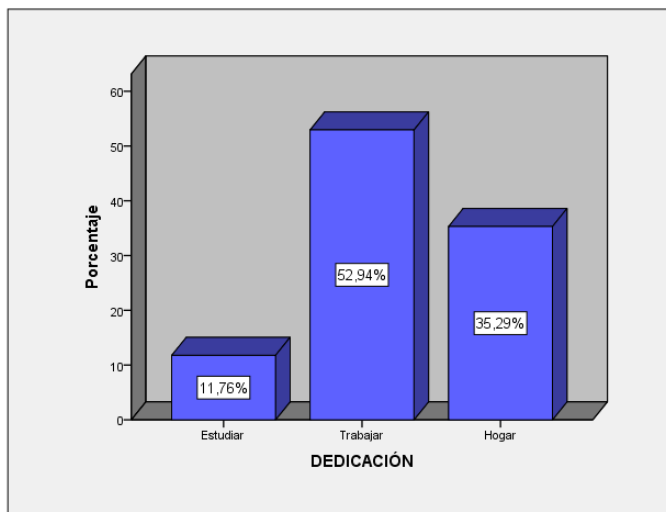


Figura 6. Dedicación

Frente al nivel educativo, en la figura 7 se evidencia como, un 66.7% de los padres solo cuenta con nivel de formación secundaria y un 33.3% con estudios técnicos

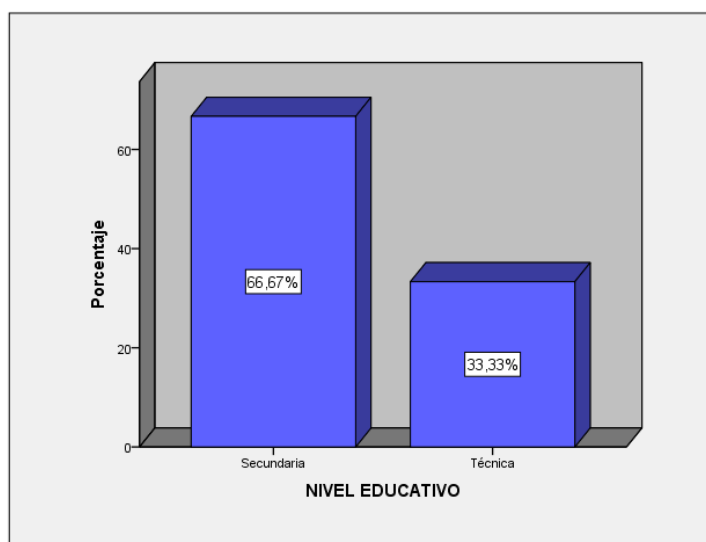


Figura 7. Nivel educativo

La figura 8 ilustra las tendencias en el estado civil de los padres, ocupando la Unión libre con un 58.8% de los casos seguida por los casados y separados con un porcentajes de 26,7% y los padres separados en un 13,2% entre otros.

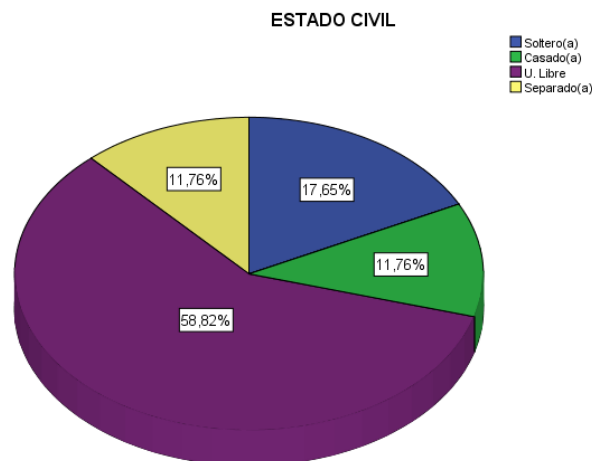


Figura 8. Estado civil

Las tendencias en el número de hijos en el hogar oscilan entre 2 y 3 con un porcentaje del 35.3% y 29.4% correspondientemente, así mismo la cantidad de hijos entre 5 y 7 equivale 17.7% y el 17.6% para aquellos que no tienen hijos ver tabla 9.

Tabla 9. Hijos que tienen

¿Cuántos hijos tienes?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Ninguno	3	17,6	17,6	17,6
	2	6	35,3	35,3	52,9
	3	5	29,4	29,4	82,4
	5	1	5,9	5,9	88,2
	6	1	5,9	5,9	94,1
	7	1	5,9	5,9	100,0
	Total	17	100,0	100,0	

Con relación con el uso de internet, se tiene que el 64.7% navega en internet con su hijo y el 35.3% no, la mayoría navega en internet una hora al día (47.1%), el 35.3% realiza actividades académicas, el 11.8% actividades sociales, el 5.9 realiza tanto actividades académicas como sociales y el resto el 47.1% no realiza ninguna actividad. (Ver anexo 3).

En cuanto al conocimiento sobre las competencias ciudadanas el 64.7% conoce que son las competencias ciudadanas y el 35.3% no, ver figura 8. La competencias que más incentivas en el hogar son el respeto (29.4%) seguido con responsabilidad, convivencia, buen ejemplo, respeto y amor, respeto y convivencia con 5.9% cada uno y el 35.7% ninguna Tabla 10.

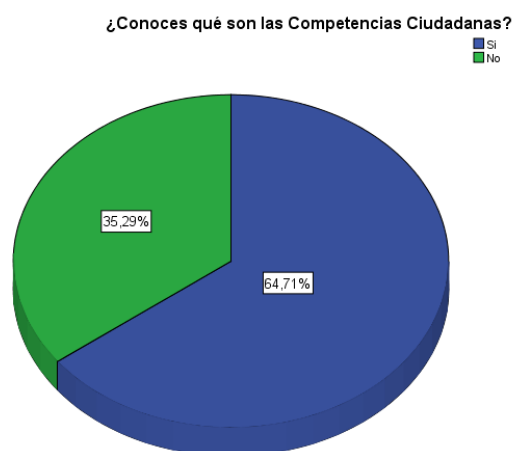


Figura 9. Conocimiento de las competencias ciudadanas.

Tabla 10. Competencias ciudadanas que incentiva en el hogar

		¿Cuáles son las Competencias Ciudadanas que incentivas en tu hogar?			Porcentaje acumulado
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	
Válido	Ninguna	6	35,3	35,3	35,3
	1. RESPETO	5	29,4	29,4	64,7
	3. RESPONSABILIDAD	1	5,9	5,9	70,6
	4. CONVIVENCIA	1	5,9	5,9	76,5
	5. BUEN EJEMPLO	1	5,9	5,9	82,4
	RESPETO Y AMOR	1	5,9	5,9	88,2
	RESPETO Y RESPONSABILIDAD	1	5,9	5,9	94,1
	RESPETO Y CONVIVENCIA	1	5,9	5,9	100,0

Total	17	100,0	100,0
-------	----	-------	-------

Cree que el uso de escenarios virtuales ayuda a su hijo en el desarrollo de las competencias ciudadanas (70.6%), además en casa aplican las competencias ciudadanas con su pareja y con sus hijos (35.3%) y con solo el 41.2% (ver anexo 3).

Con respecto al significado que tienen de las competencias ciudadanas el 35.3% contestó formar bien como persona el 17.6% no sabe, el 11.8% para saber lo bueno y lo malo, el 11.8% para resolver problemas dialogando, el 5.9% no dio ningún significado y el 17.7% contestó respeto por los demás, desarrollo de las sociedad y aprender cosas que no sabemos. Tabla 11.

Tabla 11. Significado de Competencias ciudadanas

¿Qué significado tiene para tí aprender sobre las Competencias Ciudadanas?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	3. FORMAR BIEN COMO PERSONAS	6	35,3	35,3	35,3
	NO SABE	3	17,6	17,6	52,9
	4. RESOLVER PROBLEMAS DIALOGANDO	2	11,8	11,8	64,7
	5. QUE ES LO BUENO Y MALO DEL INTERNET	2	11,8	11,8	76,5
	NINGÚN SIGNIFADO	1	5,9	5,9	82,4
	2. RESPETO POR LOS DEMAS	1	5,9	5,9	88,2
	6. DESARROLLO DE LA SOCIEDAD	1	5,9	5,9	94,1
	7. APRENDER COSAS QUE NO SABEMOS	1	5,9	5,9	100,0
	Total	17	100,0	100,0	

6.2. CARACTERIZACIÓN SOCIO DEMOGRÁFICA Y PRÁCTICA DE LAS TIC DE LOS DOCENTES EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS.

Con relación a la muestra de 15 docentes el 64.29% son hombre y el 36.71% son mujeres, las edades que se dan con mayor frecuencia son 39 años con un porcentaje de 13.3%, 45 años con un porcentaje de 20% y 49 años con un porcentaje de 13.3%, en relación a su estado civil, el 66.7% están casados y un 20% solteros, pertenecientes al estrato 3 en un 60%, seguidos en un 26.7% en el 2 y 13.3% del 4. Con relación al nivel educativo el 60% tiene estudios de especialización, el 26.7% tienen estudios de maestría y solo el 6.7% tiene estudios de pregrado. En los estudios de pregrado se resaltan las áreas matemática y Física, Lenguas Modernas, Ciencias sociales e Ingeniería. Los tiempos de experiencias en los profesores se concentran en los 15 años con un porcentaje de 26.7% y en los 20 años con un porcentaje de 20%. El 69.2 % de los profesores nacieron en Barranquilla y el 31.8 % nacieron en pueblos del Atlántico y del Magdalena. (Ver Anexo 4).

A continuación se ilustra en la figura 10 el perfil actitudinal de los docentes frente al uso de las TIC. A nivel negativo se evidencia que a un 66% de ellos, consideran que existen restricciones en el acceso a los medios informáticos que limitan el uso de los escenarios virtuales y el 46 % cree que los escenarios virtuales limitan el desarrollo de los procesos pedagógicos. En contra posición, los docentes resaltan el papel que tienen los escenarios virtuales factor motivador para el desarrollo de las experiencias de aprendizaje (92%), unido a considerar que los escenarios virtuales favorecen el desarrollo de las competencias ciudadanas en un 92% y que su uso hace factible la generación de nuevos escenarios de enseñanza de las competencias ciudadanas (94%), complementariamente los docentes consideran que la enseñanza de los procesos de competencias ciudadanas requieren de los avances tecnológicos y apoya el mejoramiento continuo que enriquece la labor del docente (92%).

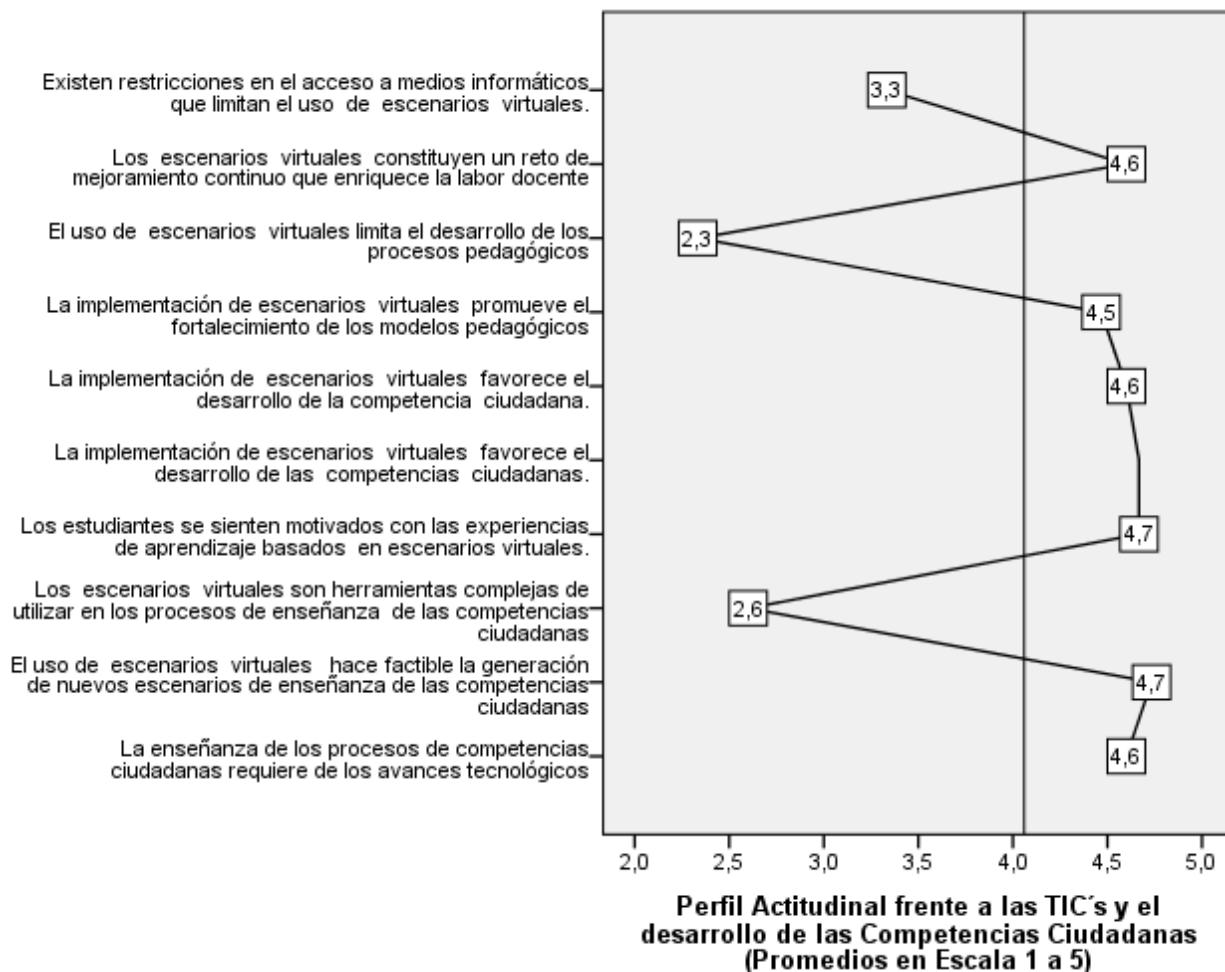


Figura 10. Perfil actitudinal frente al uso de las TIC y el desarrollo de las competencias ciudadanas.

En la figura 11, se presenta el perfil de prácticas frente al uso de las TIC en el desarrollo de las competencias ciudadanas, en tal sentido, el 74% de ellos considera que si ha realizado investigación acerca de los desarrollos contemporáneos en escenarios virtuales para la educación y así mismo el 70% considera que aplicó estrategias pedagógicas y direccionó el evento pedagógico teniendo en cuenta el uso de escenarios pedagógicos, el 68% incentiva a los estudiantes para que usen los escenarios virtuales y el 66% implementa los proceso evaluativos, se nota además que los docentes promueve muy poco el diálogo con los estudiantes sobre el usos de escenarios virtuales en solo del 58%

y en forma generalizada en un 62% la mayoría implementan actividades de fortalecimiento, diseñan estrategias motivadoras, retroalimentan con sus estudiantes y desarrollan actividades basadas en escenarios virtuales. Cabe anotar que en forma generalizada todos los docentes consideran a los escenarios virtuales como una herramienta importante en los procesos de enseñanza y como un medio que fortalece el evento pedagógico.

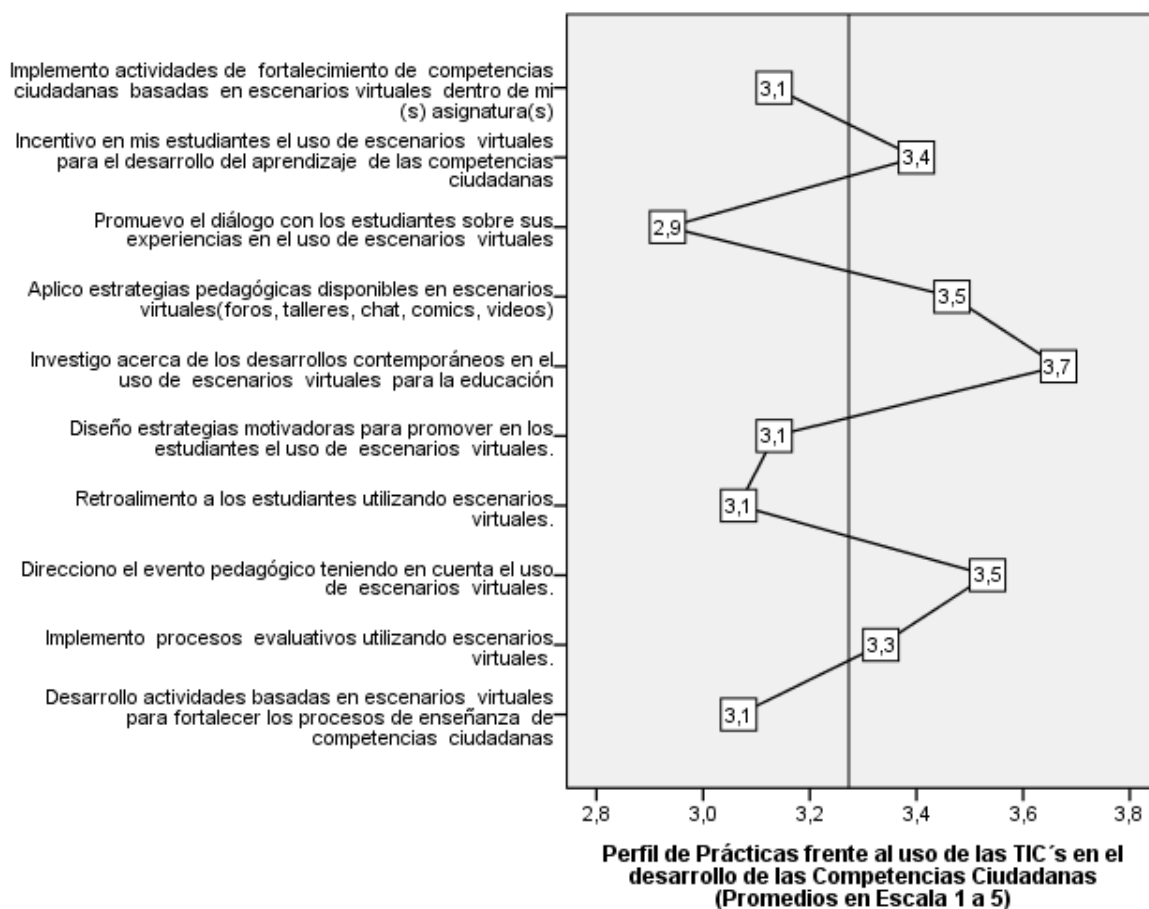


Figura 11. Perfil de prácticas frente al uso de las TIC

A continuación en la tabla 12, se comparan los resultados obtenidos en las escalas de actitudes y práctica de los docentes en el desarrollo de las competencias ciudadanas

Tabla 12. Análisis de la escala de actitudes y práctica de los docentes en el desarrollo de las competencias ciudadanas.

		Estadísticos	
		ACTITUDES TIC'S Y DESARROLLO DE COMPETENCIAS CIUDADANAS	PRACTICAS TIC'S Y DESARROLLO DE COMPETENCIAS CIUDADANAS
N	Válido	15	15
	Perdidos	0	0
	Media	4,2067	3,2733
	Mediana	4,2000	3,1000
	Moda	3,80 ^a	2,90
	Desviación estándar	,38631	,84976
	Mínimo	3,70	1,70
	Máximo	5,00	4,90
Percentiles	25	3,8000	2,9000
	50	4,2000	3,1000
	75	4,4000	3,5000

a. Existen múltiples modos. Se muestra el valor más pequeño.

Tal como se aprecia en la Figura 12, las dos escalas tienen rangos teóricos de 1 a 5 y se identifica que la actitud (con un promedio de 4.2067), es más favorable que la frecuencia en la prácticas (con un promedio de 3,2733). Estos resultados indican que existe una imagen positiva de los docentes sobre el papel de las TICs y los escenarios virtuales en los procesos educativos.

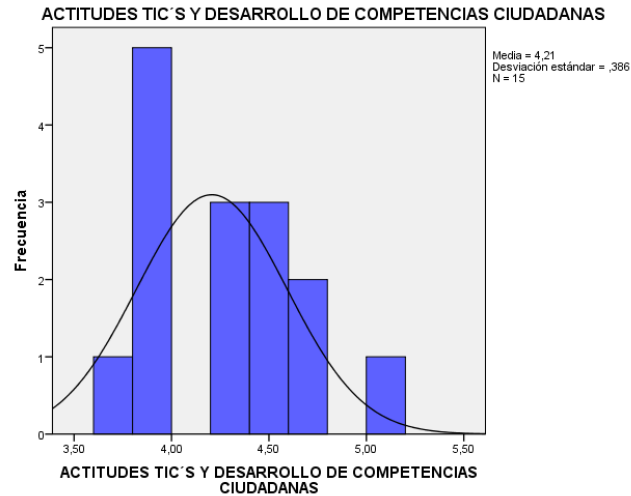


Figura 12. Actitudes Tic y desarrollo de competencias ciudadanas

6.3. DISEÑO ESCENARIO VIRTUAL

A continuación se muestran algunas fases del escenario virtual diseñado. Inicialmente el estudiante debe entrar a la página del colegio www.concentracioncevillar.edu.co y luego hacer clic sobre aula virtual y competencias ciudadanas. Seguidamente debe identificarse introduciendo su usuario y contraseña el cual debe ser proporcionado por el profesor. Ver figura 13

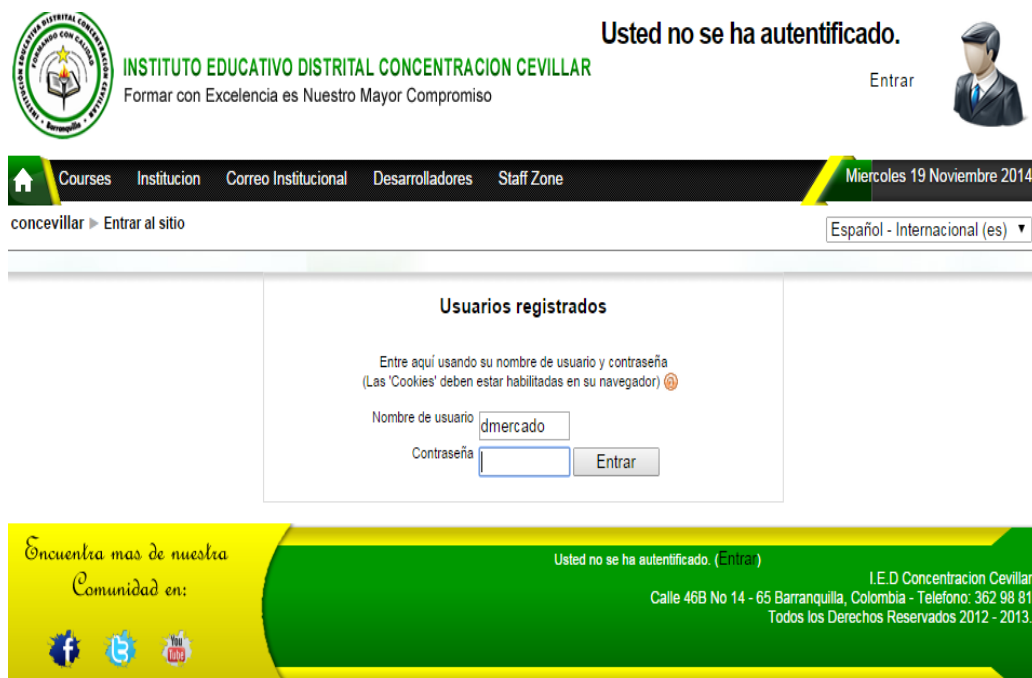


Figura 13. Ventana para que el usuario se registre

Fuente: Elaborado por los autores

Una vez registrado se presenta un OVA de bienvenida en donde el estudiante conocerá la Presentación, Metodología, la justificación de la asignatura y las competencias. Ver figura 14.



Figura 14. Ova de Bienvenida

Fuente: Elaborado por los autores

Seguidamente se encuentra dos foros un foro de anuncio o novedades y un foro de dudas. El primero tiene como objetivo informar a los estudiantes de noticias y novedades importantes del curso, así como también abrir un espacio de resolución de dudas y problemas. El segundo foro el estudiante podrá resolver todas las dudas que tenga con respecto a las actividades del curso. También se encuentra un icono sobre requisitos técnicos donde se presenta una lista de software o complementos recomendados para una óptima navegabilidad y visualización de los recursos propuestos en la plataforma. Ver figura 15



Figura 15. Foro de presentación

Fuente: Elaborado por los autores

En esta parte del escenario virtual se inicial los capítulos los cuales están estructurados de la siguiente forma:

Mapa conceptual: En este mapa se encuentra los temas que se tratan en el capítulo debidamente relacionados. Ver figura 16

Recursos base: Aquí están los temas básicos para estudiar las competencias ciudadanas

Recursos complementarios: Esta parte es muy importante por aquí están los link a páginas de consultas y documentos complementarios para el estudio de las competencias ciudadanas. Ver figura 17.



Figura 16. Mapa conceptual de entrada

Fuente: Elaborado por los autores

Recursos Base

¿QUÉ SON LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS?

Competencias Ciudadanas

¿QUÉ RELACIÓN TIENEN LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS CON EL DESARROLLO MORAL?

Relación de las Competencias Ciudadanas con el desarrollo moral

¿SE PUEDEN EVALUAR LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS?

Evaluar las Competencias Ciudadanas

ESPACIOS PARA LA FORMACIÓN CIUDADANA

Espacio para la formación ciudadana

Recursos Complementarios

LINK DE LECTURA

Ingresa a los siguientes links, y realiza lectura en torno al concepto de competencia ciudadana y las diferentes competencias ciudadanas.

<http://www.mineducacion.gov.co/1621/w3-article-235147.html>

<http://www.colombiaaprende.edu.co/html/home/1592/article-96635.html>

<http://www.colombiaaprende.edu.co/html/docentes/1596/article-58616.html>

http://convivencia.files.wordpress.com/2010/11/competencias_ciudadanas211pu-andescolombia2004.pdf

CARTILLAS DE APOYO PARA LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS

CARTILLA 1. Programa de Competencias ciudadana

CARTILLA 2. Mapa de las competencias ciudadanas

RUTA DE GESTIÓN PARA ALIANZA EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS

Figura 17. Recursos base y complementario

Fuente: Elaborado por los autores

El último capítulo contiene todas actividades evaluativas. Ver figura 18

5

Unidad 5: ACTIVIDADES EVALUATIVAS DE LAS COMPETENCIAS CIUDADANAS

ACTIVIDADES DE CONOCIMIENTOS ESPECÍFICOS

ACTIVIDAD N°1.

ACTIVIDAD N°2

ACTIVIDAD N°3

ACTIVIDADES DE COMPETENCIAS COGNITIVAS

ACTIVIDAD N°4

ACTIVIDAD N°5

ACTIVIDAD N°6

ACTIVIDADES DE COMPETENCIAS EMOCIONALES

ACTIVIDAD N°7

ACTIVIDAD N°8

ACTIVIDAD N°9

ACTIVIDADES DE COMPETENCIAS COMUNICATIVAS

ACTIVIDAD N°10

ACTIVIDAD N°11

ACTIVIDAD N°12

ACTIVIDADES DE COMPETENCIAS INTEGRADORAS

ACTIVIDAD N°13

ACTIVIDAD N°14

Figura 18. Actividades evaluativas

Fuente: Elaborado por los autores

7. CONCLUSIONES

En el marco general de las conclusiones del presente proyecto de investigación es importante resaltar la integración de saberes en particular desde la disciplina de la educación, la implementación de las TIC y las competencias ciudadanas expuestos en los principales autores referenciados en el presente proyecto.

Específicamente se resalta el uso del instrumento de actitudes frente al uso de las TIC asociados con las competencias ciudadanas, en sus correspondientes versiones para docentes, estudiantes y padres de familia diseñado por Mercado & Polo (2014). Estos instrumentos permitieron establecer una mirada de 360 grados frente al abordaje de la problemática central objeto de estudio referida a la implementación de los escenarios virtuales para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas

La muestra de estudio estuvo conformada por 15 docentes, 52 estudiantes y 17 padres de familia. A partir del análisis de resultados desde la perspectiva empírico analítica en términos generales se puede identificar que

1. Los docentes tienen una actitud favorable frente al uso de las TIC y valoran su papel en la innovación de los escenarios de procesos de enseñanza y aprendizaje así como su aporte a su mejoramiento continuo en su rol docente, sin embargo resaltan las limitaciones de acceso al internet y la restricción para acceder a medios informáticos con tecnología adecuada que propicie el uso efectivo de las TIC en el ámbito escolar. En consecuencia el índice de favorabilidad frente a las TIC es mayor que el nivel de uso de las mismas. Por otro lado en forma generalizada en un 62% la mayoría implementan actividades de fortalecimiento, diseñan estrategias motivadoras, retroalimentan con sus estudiantes y desarrollan actividades basado en escenarios virtuales, de esto se infiere que todos los docentes consideran a los escenarios virtuales como una herramienta

importante en los procesos de enseñanza y como un medio que fortalece el evento pedagógico.

2. La muestra de estudiantes se conformó con la participación de jóvenes de grados 11 de la I.E.D Concentración Cevillar, con edades promedio de 16.65 donde en un porcentaje mayor de 90.4% vive con su madre y solo el 9.6% no viven con su mamá, en una relación menor solo el 61.5% vive con su papá y el 36.5% no viven con el papá con lo cual se puede inferir que la gran mayoría posee la figura maternal esto favorece el proceso de mejoramiento de las competencias ciudadanas

En relación con la caracterización del uso de las TIC es importante aclarar que solo un 42.3% tiene computador y no todos tienen acceso a internet, lo cual no es una barrera en relación con su gusto para utilizar internet el cual es de 96.2% y por su preferencia en el desarrollo de actividades escolares que implican el uso de la internet, el cual es del 92.3%. En general la mayoría de los jóvenes que logran tener acceso al internet pueden hacerlo por los menos una hora al día.

Desde el contexto de las competencias ciudadanas se resalta que la mayoría de los jóvenes tiene conocimiento sobre esas competencias y lo relacionan con los deberes y derechos de los ciudadanos, la vida diaria y la buena convivencia, entender los cambios sociales, contribuir con las personas

3.- A partir de la información suministrada por los padres:

- En primera instancia se resalta una mayor participación de las madres (64.7%), encontrado una edad promedio de 38.5 años, la cual oscila principalmente entre los 32 y 44 años. Un 35.29% de los padres participantes se dedica al hogar y un 52.94% actualmente trabaja. En relación con el nivel educativo se evidencia como un 66.7 % secundaria y el 33.3 en estudios técnicos. En su mayoría viven en unión libre (58.8%) y están casados (11.76%). Los hogares cuentan en su mayoría entre 2 y 3 hijos. En relación con los aspectos escolares y el desarrollo de las competencias ciudadanas. Un 64.7% de los padres reporta navegar internet con sus hijos y solamente un 35.3% no acostumbra a navegar con sus hijos y la gran mayoría de los padres navegan internet al

menos una hora diaria. De esto se puede concluir que las madres están más involucradas en los procesos de formación de sus hijos y la mayoría conocen el internet y navegan con ellos.

Con relación al conocimiento de las competencias ciudadanas el 64.7% conoce que son las competencias ciudadanas y el 35.3% no. Las competencias que más incentivan en el hogar son el respeto (29.4%) seguido con responsabilidad, convivencia, buen ejemplo, respeto y amor, respeto y convivencia con 5.9% cada uno y el 35.7% ninguna. De esto se puede inferir que los padres en su gran mayoría conocen que son las competencias ciudadanas y los valores en los cuales hacen mayor énfasis es en el respeto y la responsabilidad.

4.-En general, a través del estudio también permitió identificar asociaciones estadísticamente significativas entre los hábitos de uso del internet y las preferencias por actividades que involucran el uso de TIC en la institución, así como la imagen positiva de los docentes sobre el papel de las TIC y los escenarios virtuales en los procesos educativos.

8. RECOMENDACIONES

Posterior al análisis de la información recogida y de los resultados obtenidos, se recomienda el uso de las TIC como estrategia para el desarrollo de clases en razón que los resultados brindan evidencia del papel relevante que tienen las TIC como medio facilitador del proceso de aprendizaje tal como se evidencia en el análisis correlacional del proyecto.

Es de suma importancia que desde la administración de las instituciones públicas, se consulte sobre los referentes actuales que enmarcan la inclusión de las TIC en el proceso de la práctica docente, lo cual se enmarcan en acciones innovadoras, que distancian las estrategias convencionales. Las estructuras administrativas de las instituciones educativas deben incursionar en modelos de flexibilización y adaptación frente a los nuevos modelos de enseñanza-aprendizaje que demanda la sociedad actual.

Por otro lado, es importante tener en cuenta el papel que representa el uso del aula virtual en el proceso enseñanza – aprendizaje. Se recomienda el uso de la plataforma moddle como una herramienta de apoyo que permita combinar las bondades del aula virtual y las ventajas que presenta la presencialidad. Por lo anterior, se considera que el docente utilice este ambiente virtual de aprendizaje acorde con el modelo utilizado por la institución educativa, modelo constructivista, en procura de satisfacer las necesidades educativas, es decir, que estimule a que el alumno sea protagonista y responsable de la construcción de su propio conocimiento. Por consiguiente, el docente debe utilizar esta herramienta de apoyo para disminuir el índice de reprobación e incrementar el aprendizaje del estudiante.

REFERENCIAS

- Avendaño, Cortés y Guerrero (2013) Competencias sociales y uso de tic como factores predictores del desempeño académico en estudiantes de básica primaria con experiencia de desplazamiento forzado en el departamento del Atlántico. *Proyecto de Investigación Institucional. Universidad de la Costa – CUC*. Barranquilla: Colombia
- Badillo, M. (2011) Estrategia de comunicación y educación mediada por TIC para el fomento del desarrollo sostenible en cinco colegios de Palmira. *Entramado [online]*, 7(1), 128-145. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/entra/v7n1/v7n1a09.pdf>
- Bisquerra, R. & Pérez, N. (2007). Las competencias emocionales. *Educación XX*, 1(10), 61-82. Recuperado de <http://estudiosterritoriales.org/articulo.oa?id=70601005>
- Bixio, C. (1998) Enseñar a aprender. Construir un espacio colectivo de enseñanza – aprendizaje. Rosario: Ed. Homo Sapiens.
- Bolívar, A. (2008). Ciudadanía y Competencias Básicas. Sevilla: Fundación ECOEM.
- Casado-Mestre, F. (2012). Reseña de "Competencia mediática. Investigación sobre el grado de competencia de la ciudadanía de la Rioja" de J. Ferrés y J. Santibáñez. *Comunicar*, XX(39), Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15823945024>
- Cassany, D. (2002). La alfabetización digital. En: *XIII Congreso Internacional de la Asociación Lingüística y Filológica de América Latina (ALFAL)*. San José: Universidad de Costa Rica
- Castellano, M & Arboleda, B. (2013). Relación estrategias didácticas y TIC en el marco de prácticas pedagógicas de los docentes de instituciones educativas de Medellín. *Revista Virtual Universidad católica del Norte*. (38), 56-79. Recuperado de <http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/405>

Chaux, E., Lleras, J., & Velásquez, A. (Comp.) (2004). *Competencias Ciudadanas: de los Estándares al Aula Bogotá*: Ministerio de Educación Nacional, Departamento de Psicología - Universidad de los Andes, Ceso.

Departamento de Educación de Victoria (1998) *Learning Technologies. Teacher Capabilities. Skill Development Matrix*. Recuperado de:
<http://www.sofweb.vic.edu.au/pd>

Feito, R. (2010). De las competencias básicas al curriculum integrado. *Revista Qurrriculum*, 23, 55-79. Recuperado de
<http://revistaq.webs.ull.es/ANTERIORES/numero23/feito.pdf>

Ferrés, J. & Santibáñez J. (2011) *Competencia mediática. Investigación sobre el grado de competencia de la ciudadanía de la Rioja*. Comunicar Ediciones y Universidad La Rioja: España.

Flores, M. (2004). Implicaciones de los paradigmas de investigación en la práctica educativa. *Revista Digital Universitaria*, 5(1), 4-9. Recuperado de
http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art1/ene_art1.pdf

Galindo, J. A. (2009). Ciudadanía digital. *Signo y Pensamiento*, XXVIII(54),164-173. Recuperado de <http://estudiosterritoriales.org/articulo.oa?id=86011409011>

Gros, B., & Contreras, D. (2006). La alfabetización digital y el desarrollo de competencias ciudadanas. *Revista Iberoamericana de Educación*,42, 113-116. Recuperado de
<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2259862>

Gómez, M. (2006). *Introducción a la metodología de la investigación científica*. Editorial Brujas. Recuperado de
http://books.google.com.co/books?id=9UDXPe4U7aMC&dq=investigacion+no+experimental&hl=es&source=gbs_navlinks_s

Gutiérrez, A. (2003). *Alfabetización digital: algo más que ratones y teclas*. Barcelona: Gedisa.

Horton, W. (2000) *Designing web based training* Wiley Computer Publisher, New York, NY

- López, J. (2004). La integración de las TIC en Competencias Ciudadanas. *Eduteka: UNESCO*. Recuperado de: <http://edtk.co/q8NKc>
- López, J. (2008). Un modelo para integrar las TIC al Currículo Escolar. *Eduteka: UNESCO*. Recuperado de: <http://edtk.co/S8tWS>
- Majo, P., & Marqués, P. (2002). *La revolución educativa en la era Internet*. Barcelona: Praxis.
- Marina, J. A. y Bernabeu, R. (2007). *Competencia social y ciudadana*. Madrid: Alianza Editorial.
- Martín, M. (2006). Conocer, manejar, valorar, participar: los fines de una educación para la ciudadanía. *Revista Iberoamericana de Educación*, 42, 69-83. Recuperado de <http://www.rieoei.org/rie42a04.pdf>
- Martos, J. M. (2008). Reseña de "Ciudadanía y Competencias Básicas" de Bolívar, A.. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 12(3), 32-34. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56712875019>
- MEC, (2005) Currículo y competencias básicas. Recuperado de <http://www.didactica-cienciassociales.org/material/Competencias%20basicas%206%20jun%2006.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional & ASCOFADE (2004). Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas: Formar para la ciudadanía si es posible. IPSA: Bogotá, Colombia. Recuperado de: http://www.mineduacion.gov.co/1621/articulos-75768_archivo_pdf.pdf
- Mejía, A. & Perafán, B. (2006). Para acercarse al dragón, para amansarlo, es necesario haberlo amansado primero: una mirada crítica a las competencias ciudadanas. *Revista de Estudios Sociales*, (23) 23-35. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=81502303>
- Mejía, A. (2004). Reseña de Competencias Ciudadanas: de los Estándares al Aula de Enrique Chaux, Juanita Lleras y Ana María Velásquez. *Revista de Estudios Sociales*, 19, 127-128. Recuperado de <http://estudiosterritoriales.org/articulo.oa?id=81501912>
- Millán, J. (1997). *De redes y saberes*. Madrid: Santillana.
- Mockus A. (2004). ¿Por qué competencias ciudadanas en Colombia? *Altablero*, 27, 1-3. Recuperado de <http://www.mineduacion.gov.co/altablero/>

- Montero, L. M., Rincón-Méndez, L. C. & García-Salazar, J. H. (2008). Una experiencia de aprendizaje incorporando ambientes digitales: competencias básicas para la vida ciudadana. *Educación y Educadores*, 11(1) 183-198. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83411111>
- Montoya, J. (2010). Guía metodológica para el fomento de las competencias ciudadanas en la básica secundaria a partir del pensamiento crítico. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (29) 1-25. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194214466002>
- Montoya, J. I. (2008). Segundo avance de investigación - El desarrollo de competencias ciudadanas en el ámbito escolar. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (24) Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194220359004>
- Muñoz, C., & Benassini, F. (1998). *Cómo elaborar y asesorar una investigación de tesis*. Pearson Educación. Recuperado de http://books.google.com.co/books?id=1ycDGW3ph1UC&dq=investigacion+trabajo+de+campo&hl=es&source=gbs_navlinks_s
- Novelli, C. N. & Aguaded Gómez, J. I. (2011). Cine, competencias comunicativas y ciudadanía plena. *Olhar de Professor*, 14(1), 41-62. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68422119003>
- Ochman, M. & Cantú Escalante, J. (2013). Sistematización y Evaluación de las Competencias Ciudadanas para Sociedades Democráticas. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 18(56), 63-89. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14025581004>
- Ochman, M. & Cantú, J. (2013). Incidencia del ambiente escolar y de las prácticas educativas en las competencias ciudadanas de los estudiantes. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México)*, XLIII(2), 77-131. Recuperado de <http://estudiosterritoriales.org/articulo.oa?id=27028897005>
- Ortega, J., & Martínez, M.. (2011). Uso de la plataforma Moodle: Experiencia en el curso de Física de Ingeniería e Informática. 1-2. Recuperado de http://scholar.google.com/scholar?q=plataforma+moodle&btnG=&hl=es&as_sdt=0%2C5
- Pérez I, & Garcias, A. (2002). Elementos para el análisis de la interacción educativa en

- los nuevos entornos de aprendizaje. *Píxel BIT. Revista de medios y educación*, núm. 19. pp: 49-61
- Piedrahita J. (2007) Retos para la Educación Colombiana. *Eduteka: UNESCO*. Recuperado de: <http://edtk.co/gg9Hj>
- Restrepo, J. (2006). Estándares Básicos en Competencias Ciudadanas: Una Aproximación al Problema de la Formación Ciudadana en Colombia. *Papel Político*, 11(1), 137-175. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=77716566006>
- Robles, M. C. (2008). Reseña de "Competencia social y ciudadana" de Marina, J. A. y Bernabeu, R.. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 12(1) Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56717073030>
- Rodriguez, E. (2005). Metodología de la investigación. Universidad Autónoma de Tabasco. Recuperado de http://books.google.com.co/books?id=r4yrEW9Jhe0C&dq=metodologia+dela+investigacion&hl=es&source=gbs_navlinks_s
- Rodríguez, J. (2004) Las alfabetizaciones digitales. *Bordón Revista de Pedagogía*, 56(3-4), 431-441. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1291861>
- Sarduy, Y. (2007). El análisis de información y las investigaciones cuantitativa y cualitativa. *Revista Cubana de Salud Pública*. 33(3). Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0864-34662007000300020&script=sci_arttext
- Sabino, C. (1992). El proceso de investigación. Editorial Panapo, Caracas.
- Scagnoli, Norma, (2000). El aula virtual: usos y elementos que lo componen, 1-2. Recuperado de <https://www.ideals.illinois.edu/bitstream/handle/2142/2326/AulaVirtual.pdf?sequence=2>
- Selwyn, N. (2004): Literature Review in Citizenship, Technology and Learning, Bristol: Futurelab.
- Solé, I. (1994). La enseñanza de estrategias de comprensión lectora. En Estrategias de lectura. Barcelona: Editorial Grao.
- Soriano, E. (2006). Competencias Ciudadanas en el Alumnado de Segundo Ciclo de Educación Secundaria Obligatoria de Almería. *Revista de Investigación Educativa*,

24(1), 119-146. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=283321886007>

Tamayo & Tamayo. (2001) El procesos de la investigación Científica. Limusa Caracas.

UNESCO (2009) Guía para docentes y multimedia educativa: Estrategias educativas para desarrollar competencias estudiantiles sobre e-gobierno derechos y participación. Proyecto IFAP – UNESCO. Quito: Ecuador. Recuperado de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0018/001875/187585s.pdf>

Vega Casanova, M. J. & Castro Morales, V. (2006). Cuentos ciudadanos desarrollo de competencias ciudadanas y reconstrucción de imaginarios de ciudad y ciudadanía, a través del periodismo escolar. *Investigación & Desarrollo*, 14(2), 330-351. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=26814205>

Villa, N., & Moncada, E. (2011) Efectos de la implementación de un programa gubernamental orientado a la alfabetización digital en una comunidad rural. *Investigación y Desarrollo*, 19(1), 26-41. Recuperado de

Vidales, I, Cervantes, E; Gallegos, P & Torres, J,, (2011). El aula virtual: caso: Estamzuela., 13. Recuperado de http://www.caeip.org/docs/investigacion-pedagogica/Aula_virtual.pdf

