

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Empoderamiento en tecnologías digitales

Trabajo académico

Para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Investigación y
Gestión Educativa

Autora.

Anita Maribel Valladolid Benavides

Piura – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

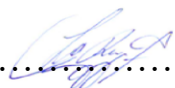
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Empoderamiento en tecnologías digitales

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:


Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (presidente)

.....

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro)

.....

Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

.....

Piura – Perú

2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Empoderamiento en tecnologías digitales

Los suscritos declaramos que el trabajo académico es original en su contenido
y forma

Valladolid Benavides, Anita Maribel (Autor)

.....

Dr. Segundo Alburquerque Silva (Asesor)

.....

Piura – Perú

2020



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Plura, a quince días del mes de febrero del año dos mil veinte, se reunieron en el colegio Pontificio, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, a los coordinadores de programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes el Dr. Oscar Calisto La Rosa Feijoo, coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: **"Empoderamiento en tecnologías digitales"** para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Investigación y Gestión Educativa al señor(a) **VALLADOLID BENAVIDES, ANITA MARIBEL**.

A las once horas, y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto académico. Luego de la exposición del trabajo, la formulación de las preguntas y la deliberación del jurado se declaró aprobado por mayoría con el calificativo de 18.

Por tanto, **VALLADOLID BENAVIDES, ANITA MARIBEL**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título Profesional de Segunda Especialidad en Investigación y Gestión Educativa.

Siendo las doce horas con treinta minutos el Presidente del Jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad los integrantes del jurado.


Dr. Oscar Calisto La Rosa Feijoo.
Presidente del Jurado


Dr. Andy Figuera Cárdena
Secretario del Jurado


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

Empoderamiento en tecnologías digitales

INFORME DE ORIGINALIDAD

15%

INDICE DE SIMILITUD

14%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

6%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	3%
2	repositorio.ucss.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	2%
5	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
6	www.rcics.sld.cu Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Abierta para Adultos Trabajo del estudiante	<1%
8	repository.unad.edu.co Fuente de Internet	<1%
9	www.cram.com Fuente de Internet	



<1 %

10 Submitted to Universidad Catolica de Santo Domingo
Trabajo del estudiante

<1 %

11 files.pucp.education
Fuente de Internet

<1 %

12 www.visionindustrial.com.mx
Fuente de Internet

<1 %

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva
Asesor.

DEDICATORIA

El trabajo realizado lo dedico a mi Madre por ser la persona quien estuvo siempre motivándome y brindándome la fortaleza para lograr mis metas.

Anita

INDICE

DEDICATORIA.....	7
ÍNDICE.....	8
RESUMEN.....	9
ABSTRACT.....	7
INTRODUCCIÓN.....	8
CAPÍTULO I.....	13
TECNOLOGÍA DIGITALES.....	13
1.1. Definición.....	13
1.2. Características de la TIC.....	14
1.3. Importancia.....	15
1.4. Indicadores.....	16
1.5. Software y aplicaciones utilidad.....	17
1.6. Como ponderar.....	18
1.7. Como implementarla.....	20
1.8. El tic ¿Qué permitirá?.....	20
1.9. ¿Qué permite el TIC en el aprendizaje?.....	21
CAPITULO II.....	21
QUÉ ES EL APRENDIZAJE.....	21
2.1. Definición.....	22
2.2. Teorías del aprendizaje.....	22
2.3. Fases del aprendizaje.....	23
2.4. Dimensiones.....	24
2.5. Dificultades de aprendizaje.....	26
2.6. ¿Cómo aprenden significativamente los estudiantes?.....	26
2.7. Las emociones y el aprendizaje.....	28
2.8. Como aprenden hoy en día.....	29
2.9. Como influir en el aprendizaje	29
2.10. Riesgos por el uso de TIC en la lucubración.....	30
CONCLUSIONES.....	31
RECOMENDACIONES.....	32
REFERENCIAS CITADAS.....	33

RESUMEN

La presente pesquisa asumió como propósito describir el empoderamiento de tecnologías digitales. Permiten una mejor lucubración e interaprendizaje autónomo y distante, siendo un acumulado de desemejantes erudiciones de base científica que ceden del describir, revelar, diseñar y aplicar procedimientos técnicos a contrariedades prácticos de forma sistemática, condescendiendo el empoderamiento de los moceríos. Se consigue educarse en diversos tipos de conocimientos, así como cooperar compartiéndola, realizando descargar los datos educacionales, lo cual permiten obtener una complejidad de recursos, con los cuales se pueden tomar lecciones, así como transmitir conocimientos, lo cual permite un cambio, transformación de lucubraciones, conductas, razonamientos y experiencias, su diseño fue la descriptiva - bibliográfica

Palabras claves: Empoderamiento, Tecnologías

ABSTRACT.

The purpose of this research was to describe the empowerment of digital technologies. They allow a better lucubration and autonomous and distant inter-learning, being an accumulation of unlike scientific-based eruditions that yield from describing, revealing, designing and applying technical procedures to practical difficulties in a systematic way, condescending the empowerment of youngsters. It is possible to educate yourself in various types of knowledge, as well as cooperate by sharing it, downloading educational data, which allows you to obtain a complexity of resources, with which you can take lessons, as well as transmit knowledge, which allows a change, transformation of lucubrations, behaviors, reasoning and experiences, its design was descriptive - bibliographic

Keywords: Empowerment, Technologies

INTRODUCCIÓN

La presente monografía titulada "Empoderamiento en tecnologías digitales" aborda el tema del impacto de las tecnologías digitales en el empoderamiento de los jóvenes. En un mundo cada vez más conectado y tecnológico, es fundamental comprender cómo estas herramientas pueden influir en el desarrollo de habilidades, conocimientos y experiencias en los jóvenes, permitiéndoles alcanzar un mayor nivel de empoderamiento en su vida cotidiana.

Este trabajo monográfico se enfoca en explorar el empoderamiento en tecnologías digitales y su impacto en los jóvenes. A través de una investigación exhaustiva, se busca comprender cómo las tecnologías digitales pueden mejorar las habilidades y experiencias de los jóvenes, categorizar su empoderamiento y destacar la importancia de un uso adecuado de estas herramientas.

Los objetivos planteados de este trabajo son los siguientes:

Objetivo general

Analizar el empoderamiento de tecnologías digitales.

Objetivos específicos

- Describir el marco conceptual de las tecnologías educativas.
- Describir el marco conceptual del aprendizaje

El contenido del trabajo está dado de la siguiente manera:

En el primer capítulo de este trabajo se busca profundizar en las diferentes conceptualizaciones y categorías de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), destacando su utilidad, importancia y cómo su utilización puede mejorar el proceso

de aprendizaje y potenciar las capacidades individuales de los jóvenes. Además, se aborda la relación entre las tecnologías digitales y el empoderamiento, resaltando cómo estas herramientas pueden influir en la vida de los jóvenes y permitirles tener una participación activa y significativa en la sociedad.

En el segundo capítulo, se analizan en detalle las diferentes categorías relacionadas del aprendizaje. Se profundiza sobre los riesgos, problemas y formas de aprendizaje. Se exploran aspectos como la mejora de las habilidades cognitivas, la adquisición de conocimientos especializados y el acceso a información relevante. Asimismo, se examinan los posibles impactos negativos, como el uso inadecuado de las tecnologías o la exposición a contenidos inapropiados.

Finalmente, en las conclusiones, se presentan los logros alcanzados en este estudio. Se destaca cómo el uso de las tecnologías digitales puede mejorar las experiencias de aprendizaje y proporcionar a los jóvenes herramientas para un mayor empoderamiento en su vida diaria. Se hace hincapié en la importancia de utilizar estas tecnologías de manera responsable y consciente, maximizando sus beneficios y minimizando los riesgos asociados.

CAPÍTULO I

TECNOLOGÍA DIGITALES

1.1. Definición

Por tecnología se razona en acumulado de conocimientos de base científica que cede el describir, revelar, diseñar y aplicar procedimientos técnicos a contrariedades prácticos de forma sistemática y racional Quintanilla (1998, p. 35), igualmente lo mantiene (Braña, Real, & Rial, 2008).

“Tecnología representa la aplicación sistemática del conocimiento científico (u otro conocimiento organizado) a tareas prácticas. Su consecuencia más importante es una función de la división y subdivisión de cada una de esas tareas en partes o fases componentes”. Galbraith (1984, p. 154).

Nezeys (1985) afirma que: La Tecnología es una derivación de la comprensión tanto evolutiva, constructiva, científica, constituida por el acumulado de sapiencias y de competencias ineludibles en el manejo, incremento e instauración de las técnicas. Y una Pericia, está concertada por el acumulado de operaciones que convienen ser efectivamente perpetradas en la transformación de 1 bien dado. (p. 128)

Según Nuñez y Santos (2016) son las tecnologías de la comunicación y la información TIC: Las novedosas tecnologías que se esgrimen como herramientas pedagógicas en los términos de enseñanza y lucubración, que se adquieren al desenvolverse con los educandos en las diferenciadas áreas académicas, por supeditado, se tiene la necesidad y pretensión de operar las TIC en los términos de enseñanza y lucubración, pues es estrategia nacional educacional, a partir el Ministerio de Educación de administración Nacional, se asiste implementándolo. Así las TIC como herramienta pueden ser incorporadas de forma didácticamente, pedagógica y metodológicamente, para mejorar los inconvenientes que se comienzan presentando en la enseñanza de su uso, y en la recitación y escritura.

Real Academia Española (2001), afirma que digital “Dicho de un dispositivo o sistema: que crea, presenta, transporta o almacena información mediante la combinación de bits”

Digital es una demarcación coligada a la tecnología, no obstante, originalmente se utilizaba para demostrar todo lo pertinente a los dedos, se empezó a esgrimir cuando la ciencia tecnológica concibió su representación en los diferenciados laberintos en los que se le reconoce. Lo importantísimo entre las 2 enunciaciones de digital que se reconoce, podría ser el interaccionismo que pueda poseer el ser viviente con los ordenadores o cualquier artilugio digital la que vislumbre una capacidad que sea concienzuda con los dedillos. (Pérez & Gardey, 2010, p.18)

Resumiendo no es una herramienta como cualesquiera usa o un oficio a desarrollar, es el aporte de pesquisas serias, fruto de períodos de sabidurías, de errores, de experimentos con uno y otro dispositivo y técnica, corroborando y probando, hasta dar con el indicado equipo a usar, lo que servirá a insertarse al campo laboral, aquí está el porque es necesario la inversión en el sistema educacional (UNESCO, 2013, pág. 16).

Es el uso sistemático de las desemejantes plataformas virtualizadas, así como su modernización permanente congruente a las innovaciones, en ese mismo dato el pedagogo, es subir y mantenerse actualizada su escenario, así también es el uso de las TIC incrementado de sus lucubraciones en los discípulos, así como bosquejar surtidas clases virtualizadas; teleconferencias, manejando los diversas redecillas sociales y los exploradores (Meneses, 2007).

1.2. Características de la TIC

Según Belloch (2012, p. 2), las caracterizaciones más particulares de las TIC son:

Inmaterialidad; la materia prima es la información precisando como fichas en periodos cortos de períodos, que se presentan con distintas codificaciones lingüísticas y pueden ser transferidas a zonas recónditos. Interactividad permiten la concordancia

entre el ser humanizado y el artificio que ha sido indicada a las características y insuficiencias de los consumidores.

Instantaneidad coa ayudan a eliminar las murallas de tiempos y áreas de los distintos terruños y culturas. La información se transmite en escaso tiempo y esto representa enormes beneficios para los usuarios.

Innovación; examinan el perfeccionamiento, el cambio y el progreso cualitativamente y cuantitativamente de sus precedentes. Se aumenta la calidad del icono y del sonido. Digitalización de la imagen y del sonido. Esto consiente al manipular y distribuir información de calidad y a bajo costo así con la automatización e interconexión.

Las TIC alcanzan ocuparse independientemente y su composición da la posibilidad de obtener un alcance mayor. Diversidad. Las TIC cumplen una variedad de funciones que los usuarios pueden aprovechar según los objetivos que persiguen. Estas características han generado cambios sociales, culturales y económicos en el siglo XXI.

Permite también su uso en la enseñanza-aprendizaje, en forma presencialmente o a distancia, de manera unidireccional o bidireccional. En extracto, esto permite la reciprocidad de roles y correos, incrementándose la vía a la ilustración inclusive a individuos con dificultades debido a su horario de trabajo

Socorre al mejorar las lucubraciones, se disminuyen los costos, se estrechan y articulan culturas y sapiencias, son realizables, transportar, se puede transferir conocimiento en un santiamén así sea 1 trayecto de otro continente, es copiosa, su procesamiento no es oneroso y es más diestro su dominio, permitiendo interactuar entre desemejantes individuos, pudiendo digitalizar comenzando en un libro en desemejante formato, un manuscrito, un audio, una escena, una icono, se puede disponer hacia la automatización, la complejidad lingüística es apetitosa y de fácil acceso, así lo refiere Bazán (2018).

1.3. Importancia

El impacto es sumamente verdadero, radicando en que se optimizan los noviciados y las diversas sapiencias al utilizar las TIC; se consiguen compartir y descargar unas infinidades de material libresco en forma virtual, se consigue educarse en diversos tipos de conocimientos, así como cooperar compartiéndola, realizando descargar los datos educacionales, lo cual permiten obtener una complejidad de recursos, con los cuales se pueden tomar lecciones, así como transmitir conocimientos.

Así también obtener charlas virtuales en las desiguales tribunas, lo cual pudiendo ser dirigido hacia individuos de desemejantes criterios, territorios y comprensiones en un mismo santiamén, lo cual va a condescender en aprovechar los recursos tecnológicos, así como participar compartiendo y teniendo una base de testimonios en la nube, en este sentido es un asociado educacional, así lo sostiene (Bazan, 2018).

También es notorio discurrir el impacto contradictorio es la pérdida de lapso en el uso diferenciado de redes sociales y los exploradores, lo cual les separa del escenario, sean representaciones, películas, audios, material de recitación, ante esta vinculación el mocerío debe estar educado para insertarse a las colectividades de la información al del discernimiento tecnológico mejorando sus sapiencias y habilidades tecnológicas, ahí reside el darle ponderación (UNESCO, 2005).

La innovación permite integrarlo y presentarlo como un todo, lo cual acrecienta las lucubraciones y sapiencias, permite interactuar con diversos escenarios e interlocutores, labor colaborativo y cooperativo, potencia la exploración de información y contenidos diversos en diversos exploradores (Navarro & Edel, 2012).

1.4. Indicadores

Es todo lo concerniente a darle oportunidades que comprenda el uso de los diferentes periféricos y sus accesorios, como se enciende, se usan sus dispositivos, organiza sus diversos programas y sus ventajas, el procesamiento en los diversos formatos, si identifica sus funciones el que hacer, como transferir diversos conocimientos en diversos formatos, el saber guardar y alojar en diversos exploradores y en diversos formatos, el uso de correos individuales y corporativos, el cómo organiza

los datos y los utiliza, como indaga y busca y transfiere lo cual le va a ser provechoso (Villanueva, 2017).

Lograr la emancipación del mocito logrando una preparación y actualización a los avances tecnológicos preparándole para la vida y su integración al mundo laboral y actual, que es cambiante. Ahorrar impresiones, escritos y el corte de árboles para su elaboración y consumismo.

Realizar pesquisas de cualquier índole, nivel, categoría u forma, lo cual ayudara a mejorar la sapiencia humana, así como sus fenómenos, inquietudes, problemáticas, necesidades, sentires, inclinaciones.

Permite insertarse por ocio a cualquier pasatiempo sin fin alguno, lo cual permite

Bajar información en desemejantes formatos, compartirlos en diversos alojadores o transmisores, descargarlos simples u complejos, modificarlos como le place, subirlos en diversas nubes y alojadores.

Mejorar nuestra vidorria, sino desencajamos de la realidad y del mundillo tecnológico y se sus ventajas; intercomunicarnos con cualquier sujeto a cualquier lugar del orbe sin limitantes de estructurales, comunicacionales, idiomáticos, lingüísticos, verbales o medios, tan solo es necesario tu equipo más el software apropiado y listo (UNESCO, 2013, pág. 16).

1.5. Software y aplicaciones utilidad

Tienen una intencionalidad y diseño, encaminado al quehacer educacional digitalizado y abierto, lo cual permite facilitar al educador la inserción de los moceríos al mundillo tecnológico, cubriendo sus necesidades de noviciado; comprensión del contexto, representaciones, imágenes, sapiencias, lucubraciones y le permite el procesamiento de diversas habilidades y destrezas, para mejorar sus lucubraciones (Barreto & Diaz, 2017).

Debe ser compartida y reforzada por el tronco y amistades cercanas y reforzada en el ambiente educacional. Si ilustrarse es sinónimo de cambio, aculturación, progreso, evolución se necesita implementarlo desde el establecimiento y llevarlo a la praxis individual sistemáticamente mejorando las lucubraciones, para eso se necesita conocer las tecnologías existentes, lo cual va a permitir desarrollarnos progresivamente, siendo el fin el de perfeccionar las lucubraciones, habilidades, destrezas de los mocitos (Ahedo & Danvila, 2013).

Hardware y sus unidades y periféricos que conciertan el ordenador y su actividad. Software de edición imágenes, videos, audios, textos y calculo, voz, instalación, limpieza y mantenimiento, descargas, emuladores, creadores, editores, compartir en correos, redes sociales y exploradores, son tan sofisticados, para semejantes usos, necesidades y requerimientos, que se multiplican, actualizan y sirven para diversos propósitos.

Aplicaciones las hay de tan diversificadas caracterizaciones, motivos, necesidades crear, edición, compartir, solo que es más pequeño su peso, lo cual permite llevarlo a todas partes, utilizarlo y compartirlo. Permiten la autonomía del mocito y sus pares, lo cual le permite interiorizar sus lucubraciones jugando.

1.6. Como ponderar

Encauzar el acceso a mejores coyunturas educacionales, con tecnología de novísima generacional, también hardware y accesorios acorde a los evoluciones y prosperidades culturales, especializados y artísticos, dándose énfasis como derecho fundamentalísimo, en el contexto paradigmático, donde los educandos son el inicio y el todo por descubrir, incentivar, amoldar, por sus lucubraciones.

Dotar de menaje proporcionado a sus tiempos, morfologías, tiempos, espacios, contexturas, que tienen los aprendices, considerando que no son parejos, también ambientes cómodos y magnas que, estén bien aireados, excelente luminiscencia, ambientación, así como laboratorios bien suministrados de acuerdo al tiempo y condiciones y el valor de una conectividad estable, excelente y de calidad.

Biblioteca con virtualidad y digitalizada, para plasmar indagaciones y pesquisas de diversos temas del acontecer de la realidad, lo cual consentiría en desarrollar habilidades y actitudes investigativas positivas, en beneficio colectivo.

Ser prototipo de valores y virtuosidad, el dotar de buenos modelos vertidos de valores inquebrantables e irreprochables, provocará en los mocitos y moceríos ejemplos a seguir, con cambios visibles, el representar con el ejemplo es bienvenido y fortalece la confianza y las lucubraciones.

A los pedagogos desafiarles con talleres vivenciales, entrenamientos sistematizados, lo cual va a optimizar no solo su currículum, también su lucubración, lo cual impactará integralmente en los mocitos y sus lucubraciones, igualmente sus programaciones debe estar dirigidas en el perfeccionamiento de habilidades de los mocitos.

Formación con diversificadas habilidades y destrezas indispensables es lo que se requiere del pedagogo, su superioridad de todos los know-how pedagógicos, acorde a las nuevísimas oportunidades y su impacto en los moceríos, aparte de su vocación ineludible, las competencias requeridas, actitudes y reconocimientos por parte del estado, en acuerdo a sus habilidades psicoeducacionales, liderazgo, cooperativos (Valencia, y otros, 2016)

Realizar estrategias y vínculos institucionales, para reforzar la ayuda tanto intelectual, reforzamiento, ambientes, capacitaciones, lo cual el pedagogo va a sacar provecho y transmitirá a los mocitos y su provecho de su usanza, es lograr 1 colectividad culta, productiva, activa, actualizada y en innovación.

Recibir buena sociabilidad, estamos en una naturaleza cambiante y renovable en especial en el reciente tiempo que está plagado de inmoralidades, apatías, amoralidad, frialdad en el trato y sobornos, los que mellan a los mocitos. Revolución educacional con mayor inversión, sin este ingrediente, todo lo anterior quedaría nulo, y sin riqueza el régimen educacional no circula (UNESCO, 2013, págs. 7-11).

Cambiar el modelo educacional, cavilando en el bienestar del mocito y no en sus ganancias personalizadas, satisfacer sus necesidades, acorde a sus tiempos y

ritmos, presentarle acceso ilimitado al sistema educacional y de sus bosquejos, para que se pueda vincular.

Incentivarle a seguir empollando saberes, para poder integrarse al mundo cambiante y modernizante, así como ostentar un currículo conformé a las demandas vigentes.

Los mocitos son lo primero, el sistema educacional y su lucubración debe ser lo primordial antes, sin formación lo demás no se modifica, considera que la formación representa cambios de usanzas, hábitos, conductas, y paradigmas, se demanda que sea masificado para todos los actores sean zonas cercanas u inaccesibles.

1.7. Como implementarla

Coordinando con las desiguales jurisdicciones e instituciones, interrelacionando e intercambiando sentires, necesidades, requerimientos, manifestando que el fin es el mocito y su próximo porvenir.

Asintiendo oportunidades a los mocitos, formando liderazgos permanentes, para que puedan lograr constituir e inspirarse, dándoles confianza en sí mismos reinventando sus pareceres y lucubraciones, para la autorrealización.

Afianzar el conocimiento de los mocitos a través de disimiles conocimientos y lucubraciones inquebrantable. Consumar talleres y pasantías, para que puedan vislumbrar las diferencias de tecnologías con la suya

1.8. El tic ¿Qué permitirá?

Adquirir la lucubración e interaprendizaje autónomo y distante, utilizando diversos mecanismos de intercomunicación, lo que permitirá una fluidez en sus sapiencias, relaciones con sus próximos, ampliar sus horizontes, crecer, acrecentar, actualizar, transferir, interactuar distantemente y evolucionar sus saberes.

Interrelacionarse tecnológicamente con los mocitos, donde puedan transferir sus opiniones, que les permita integrarse a diversos quehaceres sean del cobijo, la

empresa, transformación, contacto con el consorcio, por erudiciones, curiosidad u simplemente inacción.

1.9. ¿Qué permite el TIC en el aprendizaje?

Según Herrera, (citado por Bravo & García, 2018), mencionan que la ilustración es un asunto mediante el cual se desarrollan, transforman, cambian conocimientos, habilidades, destrezas, valores, conductas, experiencias, razonamiento y observación, las personas hacen parte de sí mismas el conocimiento, en todos sus distintas formas, Procedimientos, conceptos, valores y actitudes. (p.39)

García, Fonseca y Concha (2015) mencionan que el concepto de aprendizaje ha ido evolucionando desde una idea conductualizada hasta una aptitudinal que incluye en sí, diversos elementos cognitivos. De tal forma se puede centrar el interés del aprendizaje a partir de componentes constructivistas, determinando que el conocimiento no solo se adquiere por integración de la persona en el entorno social, sino a partir del esfuerzo y construcción de contenidos por iniciativa propia (p. 4).

Por otro lado, Ausubel, Novak y Hanesin (1997, p. 28) en función a las teorías del aprendizaje, destacan que éstas son interdependientes y mutuamente exclusivas, ello permite comprender la sólida relación o vínculo existente con los factores teórico-prácticos de la educación (citado por García, Fonseca y Concha, 2015, p. 4).

los diversos teóricos describen que es comprender, es un cambio continuo, es relativamente permanente, es sistematizado, significa adquirir conocimiento también habilidades, destrezas, capacidades, valores, emociones, si lo aprendemos y enseñamos se nos queda grabado, si es motivante, claro y está relacionado a nuestros intereses queda en forma permanente y si es reforzado y satisfacción.

CAPITULO II.

QUÉ ES EL APRENDIZAJE.

2.1. Definición.

Tiene tantas definiciones, como personas e investigadores los hay, es cuando el discípulo aprende de su ambiente del cual está rodeado, lo integra en su ser, lo procesa, lo ordena, lo transforma, lo operativiza, lo usa y lo transmite, en ese sentido sostienen que es importante en la vida diaria, es un arte el de comprender, es un cambio continuo, es relativamente permanente, es complicado, sistematizado, no solo significa adquirir conocimiento también habilidades, destrezas, capacidades, valores, emociones, si lo aprendemos y enseñamos se nos queda grabado, si es motivante, claro y está relacionado a nuestros intereses queda en forma permanente y es reforzado si hay satisfacción, en resumen es un cambio de conducta (Díaz, 2013).

En la resolución de las ideas puntualizadas líneas arriba, es preciso concebir que la lucubración es pensada como el aprender a aprender, mostrarse de acuerdo los diferentes procesos de interaprendizaje, integrando significativamente todos los conocimientos asimilados, logrando mejorarlos con libertad y autonomía en la búsqueda de nuevas competencias, lo cual va a permitir desarrollar nuevos retos, labores y actividades (Cortez, 2011).

Es muy diferente de rendimiento académico; es el estado individual del estudiante ante una situación problemática, la cual puede ser respondida desde una determinada posición, en el cual intervienen la maduración, el desarrollo cognitivo, la motivación recibida, el nivel de independencia, la influencia del grupo, el ambiente, los estados emocionales – afectivos.

2.2. Teorías del aprendizaje

Rodríguez (2010). Elabora una clasificación de suma relevancia sobre las proposiciones descriptivas del aprendizaje:

Teoría La perspectiva conductista, formulada por B. F. Skinner donde destaca que el aprendizaje es determinado a raíz de un cambio en la conducta, cuyo cambio es observado e identificable dado por motivación intrínseca. La evolución conductual genera un cambio relativo que es evidenciado en la capacidad cognitiva y las habilidades del individuo. Aunque cabe destacar que las consecuencias de las acciones cuando son positivas tienden a ser mejoradas y generan un aprendizaje, ante

las consecuencias negativas se evita reincidir con ello. Aprender forma parte de un desarrollo dinámico mediante la agregación continua de información.

Teoría del procesamiento de la información (Phye). La asimilación de la información empieza a tener impacto en los investigadores educativos a mitad de la década de los 70. Dentro de esta teoría destaca la inteligencia artificial, estudios cibernéticos con influencia en las habilidades cognitivas de las personas. Asimismo, surge el conocimiento declarativo que forma parte del *saber qué*; la adquisición de conocimientos de rige al uso de redes semánticas y el procedimental contribuye con el *saber cómo*; este conocimiento se modela aplicando creaciones de doble sentido con relación a las acciones de tipo condicional.

2.3. Fases del aprendizaje

Según Suell (1990) citado por Marchenes (2015), señala que, el aprendizaje significativo tiene las siguientes fases:

Fase inicial.

Hechos o partes de información que están aislados conceptualmente.

Memoriza hechos y usa esquemas preexistentes (Aprendizaje por acumulación).

El procedimiento es global:

Escaso conocimiento específico del dominio.

Uso de estrategias generales independientes del dominio.

Uso de conocimientos de dominio.

La información adquirida es concreta y vinculada al contexto específico; uso de estrategias de aprendizaje.

Ocurren en formas simples de aprendizaje:

Condicionamiento.

Aprendizaje verbal.

Estrategias nemónicas.

Gradualmente se va formando una visión globalizada del dominio.

Uso de conocimiento previo.

Analogías con otro dominio.

Fase intermedia.

Formación de estructuras a partir de las partes de información aisladas.

Comprensión más profunda de los contenidos por aplicarlos las situaciones diversas.

Hay oportunidad para la reflexión y recepción de la realimentación sobre la ejecución.

Conocimiento más abstracto y puede ser generalizado a varias situaciones (menos dependiente del contexto específico).

Uso de estrategias de procesamiento más sofisticado.

Organización.

Mapeo Cognitivo.

Fase final.

Mayor integración de estructuras y esquemas.

Mayor control automático en situaciones top Down.

Menor control consciente. La ejecución llega a ser automática, inconsciente y sin tanto esfuerzo.

El aprendizaje ocurre en esta fase consiste en las que se afirme o niegue algo. Así un concepto nuevo es asimilado al integrarlo en su estructura cognitiva en sus conocimientos previos.

2.4. Dimensiones

Como primera dimensión está el *Comprender*, Rodríguez (2010), sustenta que a dimensión de propósito de la comprensión refleja la necesidad de desarrollar conexiones reflexivas y personales con el conocimiento a mano, teniendo en cuenta que los aprendices que tienen una comprensión profunda al respecto muestran una conexión personal con el conocimiento. Ellos se comportan en forma reflexiva con un agudo sentido de propósito. Ellos saben por qué este conocimiento es relevante en la vida, en el tópico y en otros tópicos. El propósito muestra qué tan integrado está el conocimiento con la persona.

Ante una segunda dimensión sobre *organización del conocimiento*, Sánchez (2017), Menciona que cuando se habla de un visión tradicional de los sistemas de organización de conocimientos como medio para la organización y la representación del conocimiento se implanta la base en la estructurar disciplinas de los saberes. La disciplinariedad es un elemento clave para los sistemas de organización de conocimientos. Ellos se estructuran básicamente de acuerdo con las disciplinas. Por lo general, los sistemas de organización de conocimientos se enmarcan en espacios disciplinarios específicos o con un enfoque universalista.

La tercera, según Vygotsky (1962) citado por Rodríguez (2010), es sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje, en el cual se menciona que es aquella secuencia de etapas por medio el cual se transfiere información especial o general de acuerdo a una materia, de tal forma las dimensiones en el fenómeno del desempeño académico a partir de los aspectos que diagnostican su comportamiento. Recaltar también que el proceso de enseñanza-aprendizaje escolarizado guarda cierta complejidad e incidencia en el proceso evolutivo del estudiante, para ello existe una serie de componentes que deben interrelacionarse para que los resultados sean ideales. No es posible lograr la optimización del proceso si estos componentes no se desarrollan de manera efectiva.

Se puede asimilar las lucubraciones de diversas formas y 1 de ellas es a través de las tecnologías digitalizadas en sus desiguales presentaciones y formatos, es rescatable y notorio considerar que la lucubración de los mocitos, en este tiempo, dependen de las tecnologías, son nativos digitales y hay que aprovechar, incluirlos, e insertarlos a este mundillo con buenos prototipos, valores y a usarlos adecuadamente,

hay que enseñarles a valorar los recursos existentes e incentivarles a seguir indagando en su provecho, con el designio de innovar constantemente.

2.5. Dificultades de aprendizaje

Es una dificultad que presentan los mocitos al interrelacionarse con el tic, los cuales exteriorizan bajos niveles de intelecto, lucubración y por consiguiente bajos niveles en sus valoraciones, que se manifiestan en sus desemejantes tipos de necesidades especiales. Una de las marcadas diferencias con los demás, es que muestran un desajuste en uno o varios de los procesos psicológicos, que valen ser la percepción, el pensamiento, el lenguaje, la comprensión, auditivos, la lectura, que pueden deberse a problemas orgánicos, corporales, lesiones, disfunciones, puede deberse a: falta de vinculo, componentes deteriorados u obsoletos, escaso discernimiento de cómo manejarlos, abrumadoras y variaciones de contenido.

2.6. ¿Cómo aprenden significativamente los estudiantes?

Se requiere que los moceríos antes de ser remitidos al establecimiento educacional, previamente hayan sido estimulados inmensamente desde sus cobijos, asimismo que ostenten una mínima ordenanza en valores como el respeto, actitudes de amor, resiliencia, concentración ideal, una rutina de deportes, control de su emocionalidad, limpieza, convienen ir con todos sus implementos educandos, bien uniformados y una buena provisión balanceada, muy además que necesitan tener un residencia estable sin riñas, altercados entre sus ascendentes y tengan equilibrio en sus vidorrias, el resultado es que el moceríos acudirá predispuesto a empollar, es evidente entonces que, si comparece estimulado, en el establecimiento se logrará que los moceríos puedan sondear, prestar atención, puedan vislumbrar, memorizar, razonar cuál es la temática y hacer seguimiento a toda la sesión, en resumen será el constructor de su propio lucubración, en forma activa Vosniadou (2000, p. 8).

En esta disposición de ideas está la faena y guía del pedagogo de aula, el cual debe de ser efectuada en los salones, las cuales convienen en ser atractivas, activas, modificadas de acuerdo a las actividades a desarrollar, se convienen de eludir todo tipo de parangones, gritos, llamadas de atención, afrentar su autoestima, así mismo se debe evitar que sean unos simples oyentes en pasividad y sin actividad.

Y que solo sean simples observadores, asimismo es inexcusable proporcionar a los moceríos faenas sean grupales o individualizadas, que demanden responsabilidades prácticas y experimentaciones acorde a su escenario, donde demuestren sus lucubraciones y puedan interactuar, transmitir e ilustrar a sus pares para una mayor lucubración (el que enseña aprende el doble, que el que no enseña).

Asimismo es necesario alentar la participación de los moceríos; en exposiciones disertaciones, aclamaciones, sustentaciones, dinamismos donde anuncien sus vidorrias, así como otras formas espontaneas, revelaciones artísticas, cuando se desea desarrollar una actividad que sea lo más practica posible, así como las visitas guiadas a museos para conocer su historia, planta de tratamiento de datos y electrónica para conocer cómo se procesan, funciones de las jurisdicciones, parques temáticos, tecnológicos y los CITES.

En ese mismo sentido, condescender que los moceríos tengan control de sus lucubraciones, los cuales deben de tener la proporción de edificar, así como la construcción de sus propios enclaves en función de sus convenientes intereses y aspiraciones personalizados y futuristas, en resumen, que sean los peritos de sus propios aprendizajes (Vosniadou, 2000).

En ese sentido las sesiones educacionales deben apoyarse con la participación de peritos, historiadores, nutricionistas, psicólogos, comunicadores, sociólogos, así como las autoridades, los cuales van a compartir sus diversas experiencias y pesquisas, lo cual va a permitir que los moceríos discípulos tengan un bagaje de erudiciones, experiencias los cuales le van a socorrer en su vidorria diaria, así como van a disponer por cual se inclina, así como va a promover que inquieren, lean y puedan plasmar en sus diálogos y exposiciones.

Así como le va a permitir interrelacionarse con diversas personas a través de las redes, lo cual le va permitir mejorar su vocabulario, sus expresiones, así como su empatía y afectividad, resumiendo son actividades sociales, en este mismo sentido está el desarrollar trabajos e averiguaciones grupales, permitiendo que compartan no solo sus faenas, también diversos materiales y funciones de cooperación e interacción y modelados, y lo más importante el respeto a las opiniones de los demás.

Al mismo lapso se tiene que alentar la participación de los moceríos discípulos, en cualquiera de sus manifestaciones y formas de representaciones y se tiene que respetar sus ritmos, creando ambientes educativos y una sabiduría de amabilidad, respeto, compartiendo los recursos tecnológicos, respetando los ritmos cognoscitivos, en ese sentido es necesario vincular la tic y lo que se ofrece en la escuela con lo que produce y tiene la comunidad (Vosniadou, 2000).

Siguiendo los argumentos líneas arriba, se sostiene que una sesión tecnológica debe ser reveladora, cuando los equipos, materiales, instrumentos, los colores del aula, la ventilación, deben estar bien realizadas y estilizadas, lo que va a permitir que las actividades en vez de cotidianas, se conviertan en altamente significativas y relevantes para los moceríos, es inexcusable que la temática tratada sean significativas, tengan una utilidad práctica y apropiadas a su lapso y etnia, asimismo debe de provocar la curiosidad, e indagación, participación fluida, la manipulación, y siempre debe de ser democratizadora, con certámenes y sustentaciones de los involucrados en forma democratizadora y activa, en este sentido el papel del pedagogo es de primordial importancia, al suscitar y pilotar no solo las actividades interinstitucionales de escolares, también el organizar un buen ambiente, voz pausada y cadenciosa, debe tener dominio sobre su individualidad y conocer a sus estudiantes, para poder motivarles, incentivarles y guiarles.

Siguiendo la ejemplificación anterior, se discurren la participación activa en el espacio de comunicación, se les puede capitanear a preparar en la gestación de una tradición, un periódico, la realización de una pesquisa sobre el fenómeno de la violencia, el Bullying escolar, en ese mismo sentido el pedagogo debe llegar al ambiente educativo motivado, sin pasiones, sin emocionalidades negativas, ni cargas depresivas, ansiosas, ni carencias, para poder transferir seguridad y valores Vosniadou (2000, p. 13). En ese sentido, es necesario que los aprendizajes guarden relación con la realidad y con los conocimientos aprendidos, para realizar el andamiaje y así poder afirmar que el aprendizaje es significativo.

2.7. Las emociones y el aprendizaje

Es muy necesario vislumbrar que, si el mocerío viene de su terruño con una serie de dificultades de su emocionalidad debido a múltiples factores como:

la pérdida de un familiar, altercados y violencia casera, discusiones, forzado a ir a instruirse, penurias económicas, materiales y útiles escolares, ser comparado constantemente, miedos, tristezas, temores, incapacidad, la competencia en el ambiente, los cuales se presentan ya sean la melancolía, depresión, ansiedad, violencia, histeria, enojo, rabia, menosprecio, síntomas suicidas, disrupción en el aula, entre otros más que afectan el normal impulso del PEA, en ese sentido es inexcusable que el pedagogo conozcan profundamente a sus moceríos; cuáles son sus condiciones de subsistencia, su estatus social, su ascendencia, sus inclinaciones, su tipo y ritmo de lucubración Carson, (2002, p. 411).

2.8. Como aprenden hoy en día

Todos pueden cultivarse y siendo que la tecnología de la TIC está involucrada en todos los quehaceres de la vidorra educativa, es obvio que se puedan beneficiar con estos patrimonios para poder empollar, no importa el lapso, el dimensionamiento, el color, el sexo, la ideología, espacio, lugar, condiciones, en ese sentido están los medios de declaración como la tv, que divulgan una serie de culturas, que pueden ser aprovechados tanto por los progenitores y pedagogos.

Lo cual va a optimizar significativamente las lucubraciones, siempre y cuando coexistan encaminados y guiados hacia tal terminación, recordando que los moceríos, no son experimentados en miniatura, así como tampoco son unas máquinas para empollar grandes conjuntos de datos, ni que están ya formados completamente, los moceríos asimilan usando las diferenciadas tecnologías; laptop, Smartphone, Tablet y otros.

Lo cual les suministra la elucubración más hacedera y con celeridad, encuentran libros, diccionarios, enciclopedias, manuales, videos, tutoriales, fotos que son sumamente ilustrativos, softwares, aplicaciones, las hay de diversificadas calidades, necesidades, utilidades, es aprovechado por los moceríos, como son nativos en el mando, les sirve para descargarlos, modificarlos, mejorarlos, presentarlos, implementarlos, llevarlo, compartirlo sean en el terruño, labor, amistades, institucionales.

2.9. Como influir en el aprendizaje

En primer lugar, comprendamos que está definido como una serie de actividades educacionales, en el cual los moceríos asimilan intercambiando, interrelacionando, jugando: los predomios pueden ser negativas, si las políticas educacionales son erradas u tergiversar e influidas por la corruptela, centralizadas en otros objetivos, si se piensa en desarrollar tal o cual curricular que no guarda correspondencia con la localidad, sin pensar en la autoría principal, si el rumbo educacional está fuera del escenario del mocerío, si los cuadernos de responsabilidad quedan desfasados y se implementa después de 5 tiempos, lo cual perjudica al estar totalmente desactualizado de la realidad del mocerío.

Para influir positivamente, se tiene que tener progenitores maduros, centrados en toda su vidorra, que sean hábiles y diestros en diversas materias, que desean progresar y seguir evolucionando; laborar y cultivarse, lo cual el mocerío al ver, va a imitar por correspondencia; los moceríos tienden a imitar todas las acciones, y logran superarlos, en ese sentido, se precisa tener sujetos con buenos moldes cargados de virtudes, habilidades y destrezas. Hoy en día, las redes sociales y exploradores son elementales para incentivar y cambiar, mejorar, renovar, modificar las mentes de los moceríos, con el propósito de ponderarlos para renovar sus lucubraciones y sapiencias, lo veremos en un próximo tiempo.

2.10. Riesgos por el uso de TIC en la lucubración

Atinamos valores de autoestima bajos, al estar en proporción de lo que sucede en la red, siendo subjetivo sus conceptualizaciones desencajadas de la realidad, al cavilar que la red es la que domina su vida, personalidad y valía por lo que dice la red, mejor dicho, es adicción a la red.

En la lucubración, el conservar encendido las redes sociales, se desvían el esmero en los objetivos educacionales y se pierden valiosos tiempos en vanidades y diversiones, que a la postre significa atraso, pobreza, descarrilamiento

Problemas de acomodación a la colectividad, frialdad, inmadurez en el trato, irritabilidad, mentiras. Aislamiento por el juego, incapacidad para encontrarse con amistades, pareja. Desinformación al estar en su burbuja, trasluciéndose en carencia de criterio y juicios valorativos de su escenario y del contexto, transfiriendo desconfianza a sus pares

Problemas de salud física por sedentarismo, ingesta de pitanza en sobremanera al punto de engrosar, ante la carencia de ejercitaciones, permanecer horas y horas sin control metido en la red, síndrome de abstinencia, culpabilidad.

Problemas psicológicos, lo moceríos se descontrolan y no perciben el tiempo, entreteniéndose en las representaciones, fotos e información; son estímulos que provocan aislamiento, depresión, ansiedad, trastornos del sueño, alteraciones somáticas y 1 forma de correrse de su contexto y responsabilidades, trasladándose al ámbito educacional con el bajo rendimiento (Junta de Extremadura, 2006).

CONCLUSIONES

PRIMERA: El empoderamiento las herramientas tecnologías digitales, son recursos importantes tanto para el pedagogo como mocerío, ya que permite mejorar en los estudiantes la comprensión de sus lucubraciones en cada temática

desarrollada, permitiéndolo fortalecer su nivel de identificación y análisis al momento de realizar sus organizadores.

SEGUNDA: Las diversas herramientas tecnológicas desarrollan, transforman, cambian conocimientos, habilidades, destrezas, valores, conductas, experiencias, razonamiento y observación, las personas hacen parte de sí mismas el conocimiento, en todas sus distintas formas, procedimientos, conceptos, valores y actitudes.

TERCERA: Al categorizar el empoderamiento es encauzarles a mejores coyunturas educacionales, de acuerdo a su tiempo, espacios, contexturas, dotado de 1 laboratorio bien suministrado, un prototipo de guía a seguir; el cual debe formarse y manejar diversificados recursos, destrezas y habilidades, manejo de su idiosincrasia, permitiendo incentivar al mocerío

RECOMENDACIONES.

- Fortalecer la capacitación en el uso de herramientas tecnológicas: Es importante proporcionar a los pedagogos y estudiantes la formación necesaria para aprovechar al máximo las herramientas tecnológicas en el proceso educativo. Esto incluye capacitaciones en el uso de plataformas digitales, aplicaciones educativas y recursos en línea, de manera que puedan mejorar la comprensión y análisis de los contenidos.
- Promover la integración de las herramientas tecnológicas en las prácticas educativas: Se recomienda fomentar el uso activo y regular de las herramientas tecnológicas en el aula y en las actividades de aprendizaje. Esto implica que tanto los pedagogos como los estudiantes las utilicen de manera constante para desarrollar habilidades, valores, razonamiento y observación. Asimismo, se deben explorar diferentes herramientas y adaptar su uso a las necesidades y contextos específicos.
- Establecer laboratorios equipados y guías de apoyo: Es necesario contar con laboratorios bien equipados y con recursos tecnológicos actualizados. Además, se deben desarrollar guías o protocolos que orienten el uso efectivo de estas herramientas y proporcionen pautas claras para su implementación. Esto permitirá a los pedagogos y estudiantes contar con un ambiente propicio para el aprendizaje y la experimentación.
- En resumen, para aprovechar al máximo las herramientas tecnológicas y promover el empoderamiento de los estudiantes, se recomienda fortalecer la capacitación, integrarlas en las prácticas educativas, contar con laboratorios y guías de apoyo, diversificar los recursos y habilidades, y adaptar el enfoque educativo a la idiosincrasia de los estudiantes. Estas recomendaciones contribuirán a mejorar la calidad educativa y potenciar el aprendizaje en el contexto digital.

REFERENCIA CITADAS

- Ahedo, J., & Danvila, I. (2013). *Las nuevas tecnologías como herramientas que facilitan la educación formativa en la educación*. Madrid: Ignacio.
- Barreto, C., & Diaz, F. (2017). *Las TIC en la educación superior*. Barranquilla: Editorial del Norte.
- Bazan, E. (2018). *Influencia del uso de las tic en el aprendizaje de la asignatura seminario de tesis en estudiantes de la FACEDU -UNT 2016*. Trujillo: UNT.
- Braña, T., Real, E., & Rial, A. (2008). *El libro de texto ante la incorporación de las TIC a la enseñanza*. Santiago de Compostela: PSICOM.
- Carrasco, S. (2013). *Metodología de la investigación científica* (6 ed.). Lima, Perú: San Marcos.
- Carson, R. (2002). *Como aprende la gente*. Carolina del norte: Chapel Hill.
- Cortez, M. (2011). *Aprender a aprender*. SANTIAGO: educarchile.
- Díaz, E. (2013). *Psicología del aprendizaje*. Quito: Pontificia univesidad católica del Ecuador.
- Ellis, J. (2005). *Aprendizaje humano* (4 ed.). Madrid, España: PEARSON.
- Junta de Extremadura. (2006). *Guía para el buen uso educativo de las TIC*. Extremadura: Secretaría General de Educación.
- Kinney, L. (27 de Febrero de 2014). *Proceso Educativo:Explorar*. Obtenido de Shild Share: <https://es.slideshare.net/Mars4ever/unidad-ii-proceso-educativo>
- Liderazgo y Mercadeo. (2009). *Estrategía*. L/M.
- Meneses, G. (2007). *Las TICS en la universidad*. Rioja: Universidad Rovira.
- Navarro, M., & Edel, R. (2012). *Las TIC en la educación, un abordaje integrador*. México C.D.: REDIE.
- Quintana, A. d. (2016). Uso de las tecnologías digitales en el aprendizaje formal, no formal e informal en los estudiantes de la carrera Odontología de la Universidad de los Andes, Santiago .
- Rivera, J., Alcántara, G., Blanco, N., Pascal , E., & Pérez, J. (2017). ¿Desarrollo sostenible o sustentable? La controversia de un concepto. *Revista Posgrado y Sociedad Sistema de Estudios de Posgrado*, 15(1), 57-67.

- Sanchez, H., & Reyes, C. (1998). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Lima: Mantaro.
- Schunk, D. (2012). *Teorías del aprendizaje* (6 ed.). México D.C, México: PEARSON.
- UNESCO. (2005). *Hacia las sociedades del conocimiento*. Paris: UNESCO.
- UNESCO. (2013). *Enfoque estratégico sobre las TICs en educación en América Latina y el Caribe*. Santiago: UNESCO.
- Valencia, T., Serna, A., Ochoa, S., Caicedo, A., Montes, J., & Chávez, J. (2016). *Competencias y estándares TIC*. Santiago de Cali: Pontificia Universidad Javeriana.
- Villanueva, C. (2017). *Las actitudes hacia la investigación científica y la disposición para la realización de las tesis en estudiantes de posgrado de dos universidades de Lima*. Lima: CANTUTA.
- Vosniadou, S. (2000). *Como aprenden los niños*. México D.C, México: Consejo Mexicano de investigación educativa A.C. Obtenido de <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Como-aprenden-los-ninos.pdf>

Anexo 1 sesión de aula virtual

