

COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS DEL DOCENTE PARA LA INCLUSIÓN DE LOS CONTENIDOS EN EL PROYECTO CANAIMA DE EDUCACION PRIMARIA

TECHNOLOGICAL COMPETENCES OF THE TEACHER FOR THE INCLUSION OF THE CONTENTS IN THE CANAIMA PROJECT OF PRIMARY EDUCATION

Marisela Moreno¹

RESUMEN

El estudio en avance que se presenta está enfocado en la presentación de un aporte de interés educativo social en lo referente al análisis de las competencias tecnológicas del docente para la inclusión de los contenidos al proyecto Canaima en educación primaria de la Escuela Bolivariana "Olmedillo" municipio Obispo del estado Barinas. En lo metodológico el estudio responde a un paradigma cuantitativo, bajo una investigación de campo de carácter descriptivo, con una población de diez (10) docentes de la escuela en estudio, constituyendo la muestra el cien por ciento (100%) de la población antes descrita. La técnica que se desea utilizar es la encuesta con un instrumento tipo cuestionario. El momento epistemológico se presentan conceptos y aporte que van apoyar la temática planteada adaptado a las competencias tecnológicas que debe desarrollar el docente de aula como una realidad de un hecho educativo como es el proyecto Canaima. Por tanto, se destaca la importancia en los docentes de desarrollar habilidades y destrezas para el manejo de los contenidos que se encuentran en la portátil y propiciar un aprendizaje significativo innovador y creativo en los estudiantes de educación primaria.

Palabras Claves: Competencias Tecnológicas, Proyecto Canaima

ABSTRACT

The study in advance that is presented is focused on the presentation of a contribution of social educational interest in relation to the analysis of the technological competencies of the teacher for the inclusion of the contents to the Canaima project in primary education of the Bolivarian School "Olmedillo" municipality Bishop of the state Barinas. Methodologically, the study responds to a quantitative paradigm, under field research of a descriptive nature, with a population of ten (10) teachers of the school under study, constituting the sample one hundred percent (100%) of the population before described. The technique you want to use is the survey with a questionnaire-type instrument. The epistemological moment presents concepts and contributions that will support the theme raised adapted to the technological competences that the classroom teacher must develop as a reality of an educational event such as the Canaima project. Therefore, the importance in the teachers of developing skills and abilities to manage the contents found in the

laptop and promote meaningful innovative and creative learning in primary school students is highlighted.

Keywords: Technological Competencies, Canaima Projec.

INTRODUCCIÓN

El surgimiento de las tecnologías de información y comunicación (TIC), la globalización, la virtualidad, la inclusión social, el conocimiento y la información ha emergido como una nueva sociedad de la información, o del conocimiento. Motivo que ha permitido a las instituciones educativas, iniciar un cambio como consecuencia de los avances tecnológicos, los cuales permiten el manejo de un mayor nivel de comunicación e información.

Por lo tanto, se reitera que es un reto para las escuelas incorporarse a las transformaciones y las exigencias de un mundo globalizado, competitivo y adaptarse a los desafíos exigidos por el ambiente moderno virtual actual. Asimismo, es importante señalar, que en este escenario de transformaciones, el docente de escuela surge como protagonista importante del acontecer de la educación para participar en un contexto distinto de enseñanza, que no es el método tradicional en el aula, donde se debe enseñar, sino que existe otro contexto como es el caso del proyecto Canaima.

Es por ello, que en estos tiempos de reforma y de acuerdo con el avance de la sociedad de la información y del conocimiento, la escuela venezolana asume nuevos retos y debe ocuparse de las competencias que deben desarrollar los docentes para dar respuestas a requerimientos que se originan en un paradigma tecnológico emergente, el cual agrupa una serie de herramientas indispensables en el contexto personal y profesional dentro del proceso de integración a una velocidad constante.

En este sentido López, (2013), afirma que dentro de estos retos está el desarrollo de competencias en los docentes, entendido éste como “las capacidades para transferir habilidades, destrezas y conocimientos a nuevas situaciones dentro de su área ocupacional” (p. 173). De allí que el docente tendría que desarrollar o

construir sus propias competencias para asumir y trabajar dentro de una nueva realidad de enseñanza, que busca reorientar nuevas formas de comunicarse con el fin de dinamizar, activar y responder los contenidos que se encuentran en la portatil Canaima.

En este propósito, el proyecto relativo a las Normas de la Organización de Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), (2013), sobre Competencias en las TIC para docentes, apunta en general a “mejorar la práctica de los docentes para todas las áreas de su labor profesional” (p. S/N). Por tanto, el objetivo es lograr que utilicen las competencias y recursos en las TIC para mejorar su enseñanza, convirtiéndose en líderes de la innovación dentro de sus respectivas escuelas.

En apoyo a lo expresado, Barriga (2014), indica que las nuevas exigencias de la profesión docente demandan, que sean precisamente los profesores responsables de la alfabetización tecnológica en sus estudiantes, con el dominio de competencias requeridas, como tener capacidad para consultar, seleccionar información, conocimiento, estar familiarizados con los contenidos que trae la Canaima, tener capacidad de interacción y comunicación, que motive a los estudiantes en esta nueva sociedad del conocimiento.

Con base a lo expresado, Venezuela decide adecuarse a las directrices emanadas por la UNESCO de integrar el uso de las TIC en los procesos pedagógicos educativos como respuesta a una sociedad que se forma alrededor de la información, para ello decide crear en el año 2001 la Fundación Bolivariana de Informática y Telemática (FUNDABIT), a cargo de Ministerio del Poder Popular para la Educación (MPPE) donde su misión es incorporar las TIC en el proceso educativo.

Por tanto, en Venezuela la educación de hoy en día se hace necesario el uso de las nuevas tecnologías que permitan el desarrollo de los procesos inherentes a la formación integral de los estudiantes, quienes son los beneficiarios directos. Por

ello, las instituciones educativas fueron dotadas con equipos portátiles que sustenten la búsqueda y el acceso a la información de forma gratuita.

También debe considerarse, que los contenidos del Proyecto Canaima deben adaptarse a las realidades socioculturales de cada región y grupo social, la integración intercultural y la generación de conocimientos tanto individuales como colectivos. Esto conlleva el seguimiento y control estricto de la finalidad y objetivos del proyecto.

En este sentido, la investigadora ha realizado observaciones en la Escuela Bolivariana “Olmedillo” municipio Obispo del estado Barinas, logrando comprobar que los docentes de la institución, aun cuando recibieron los cursos de capacitación en referencia al Proyecto Canaima, no poseen las competencias para manejar los contenidos que se encuentran en la portátil Canaima, ni tampoco el software educativo, lo que trae como consecuencias, no se logre la ejecución de la inclusión de los contenidos académicos del Proyecto Canaima en la calidad de los procesos educativos.

De allí, que el propósito general del objeto del estudio en avance consiste en analizar las competencias tecnológicas del docente para incluir los contenidos al proyecto Canaima en educación primaria de la Escuela Bolivariana “Olmedillo” municipio Obispo del estado Barinas.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Sin lugar a dudas, el uso de las TIC en las aulas de clases marca una gran diferencia con años anteriores, debido a que se genera un modelo de aprendizaje constructivo, interactivo y tecnológico centrado en la actividad del estudiante, con la interacción como facilitador del docente, donde se producen conocimientos a partir de temas de interés en un entorno virtual, haciendo de las TIC una estrategia pedagógica potente como instrumento cognitivo.

Tecnologías de la Información y Comunicación

Las TIC no solo ayudan a optimizar los procesos de enseñanza, sino también a condicionarlos y a buscar nuevas formas de abordarlos, diseñarlos y desarrollarlos. Desde esta perspectiva, su valor como dispositivo de calidad se puede ver altamente reforzado. Las TIC otorgan al ámbito educativo tres funciones principales: información, comunicación y gestión; que agrupadas aportan nuevas formas de construir, difundir, revisar, ampliar, cuestionar y democratizar el conocimiento. En este sentido Cabero (2014), explica las razones para la integración de las TIC en el proceso de enseñanza, entre éstas:

Responder a las exigencias sociales: Los docentes deben aprender a comunicarse con la tecnología actual y, por ello, la alfabetización tecnológica resulta imprescindible en lo personal y lo profesional.

Favorecer la calidad del aprendizaje: Las TIC se proponen el desarrollo de niveles de aprendizaje más elevados, ya que, posibilitan la búsqueda, el análisis, la síntesis y la interpretación de la información, la fundamentación la integración y la intervención en contextos diversos.

Ampliar el acceso a la educación: la tecnología representa una ayuda importante para desarrollar una oferta formativa más adaptable a diversidad de situaciones.

Todas ellas son razones son de relevancia para que las TIC sean incorporadas por el docente en el ámbito educativo, ya que proporcionan el intercambio de información, permiten consultar y mostrar contenidos a través de la búsqueda de materiales. También favorecen el desarrollo de habilidades en los estudiantes, tales como resolución de problemas, experimentación, pensamiento crítico y expresión creativa, mismas que contribuyen en su formación personal y social.

Competencias Tecnológicas del Docente

La aplicación de nuevas ideas, propuestas y prácticas educativas; introduce innovación que provocan cambios e implican una búsqueda de la mejora. Es preciso combinar eficacia, eficiencia y efectividad para que las innovaciones supongan un

éxito. Esta competencia, en el ámbito docente, supone mostrar receptividad y flexibilidad a los cambios y percibiendo éstos como una oportunidad para mejorar.

En este sentido, Según Gutiérrez (2014), da un aporte donde la sociedad de la información, del conocimiento y la aceleración de las redes, “abren nuevas necesidades en el docente, como estar inmerso en los cambios para orientar y estimular la enseñanza” (p.46). Es ahí, donde están presentes las competencias tecnológicas en cuestión, los cinco bloques de componentes (conocimientos, capacidades, habilidades y destrezas, actitudes y comportamientos).
Conocimientos sobre:

- Planes y programas que responden a las líneas de actuación de la Consejería de Educación.
- Actualizaciones curriculares.
- Nuevos procesos de enseñanza y aprendizaje y tendencias pedagógicas.

Habilidades y destrezas de interacción y comunicación para:

- Creatividad.
- Compromiso.
- Autoaprendizaje, trabajo continuo y organizado.

Actitudes:

- Flexibilidad y creatividad, anticipándose a los cambios.
- Responsabilidad y compromiso con la educación.
- Receptividad y crítica ante la innovación y adaptación a los cambios.
- Participación, respeto y valoración de las aportaciones.
- Mejora de la propia competencia profesional.
- Intuitiva para el desarrollo de proyectos en la acción docente.
- Confianza en uno mismo.
- Empatía.
- Escucha, exposición y diálogo.
- Potenciación de un proyecto compartido.

Las competencias tecnológicas están se enmarca en una sociedad, por el dinamismo, las nuevas tecnologías y por la eclosión de la información. Los docentes se enfrentan a un reto que, paradójicamente, siempre ha estado presente en la historia de la educación. Ese reto tiene que ver con la consideración del hecho de enseñar y aprender, igualmente, implica habilidades y destrezas para establecer una comunicación pedagógica efectiva y eficiente con los estudiantes.

Proyecto Canaima

El proyecto educativo Canaima busca promover la formación integral de los niños venezolanos, desarrollar sus potencialidades con la tecnología, romper con la metodología de enseñanza tradicional, impulsar el pensamiento crítico, creativo y reflexivo; fortalecer la pertinencia geohistórico-cultural y trabajar con el principio de la integralidad en las asignaturas, así como adecuar matemáticas, lenguaje e historia en un mismo contenido.

Por otra parte, Carrizales (2015), expresa que la Canaima Educativo “ofrece muchas ventajas, más allá de las pedagógicas, además que resalta la capacidad de enseñar a los niños, desde temprana edad, a utilizar las tecnologías de información libres como instrumento para su autoaprendizaje y desarrollo” (p.22). Como se puede observar, es una poderosa herramienta educativa ya que aumenta la capacidad de socialización de los niños, debido a que tanto la computadora como todos sus contenidos interactivos son elementos que se encuentran en la escuela y pueden ser compartidos entre los compañeros de clases; situación difícil de realizar si el niño se encuentra solo en su hogar frente a una computadora.

Asimismo Chávez (2013), dice que el proyecto Canaima permite la utilización “de nuevas herramientas pedagógicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, que utilizadas adecuadamente dará beneficios altamente positivos para la educación venezolana, por esa razón, requiere de docentes formado con competencias tecnológicas en el área de la Informática” (p. 17).

Todo lo anterior, conduce a generar herramientas de apoyo y soluciones educativas tecnológicas con altos niveles de calidad y la búsqueda continua del

mejoramiento de la calidad de la educación, a través de la difusión y el uso compartido de información para consolidar el desarrollo de las competencias de los docentes para la inclusión de contenidos en el proyecto Canaima en el nivel de educación primaria.

Habilidades para manejar contenidos de la Canaima

La Canaima presenta contenidos para iniciar en el mundo de las TIC a los estudiantes, mediante una serie de actividades diarias vinculadas a las áreas de aprendizaje, lenguaje y comunicación, cultura, ciencias sociales y deporte para el logro de un aprendizaje significativo. Los contenidos digitales del proyecto Canaima, están conformados por 60 recursos de aprendizaje que buscan impulsar la interacción entre el niño y el computador. Por tanto, estos contenidos, buscan proporcionar habilidades a la actividad docente, en herramientas informáticas vinculadas al proceso de enseñanza y aprendizaje para promover en los estudiantes el desarrollo del pensamiento crítico, creativo y reflexivo, estas habilidades pueden ser:

- 1) Habilidad para manejar el Software Linux
- 2) Habilidad para manejar herramientas de Ofimática
- 3) Habilidad para generar conocimientos pertinentes con un carácter socio-educativo del proyecto Canaima.
- 4) Habilidad para colocar contenidos de tipo social orientada a desarrollar valores necesarios para la convivencia y el entendimiento de la historia venezolana.
- 5) Habilidad para desarrollar secciones recreativas y recursos digitalizados estos deben ser ejecutados por los docentes y la familia en la realización de las actividades junto a los alumnos.
- 6) Habilidad para colocar imágenes, sonidos, música y los materiales didácticos Interactivos.
- 7) Habilidad para utilizar los recursos de Web. La web dentro del proceso educativo puede cumplir muchas funciones, entre las más reconocidas la

utilización de Internet como instrumento pedagógico para lograr los objetivos de aprendizaje.

Cabe destacar, para la elaboración de estos contenidos se siguen pasos rigurosos que el docente debe manejar. Es por esta razón, la importancia de las competencias tecnológicas que se debe poseer, para poder validar los elementos pedagógicos y técnicos, con el propósito de garantizar la pertinencia y coherencia interna del mismo, con respecto a los aspectos filosóficos, psicológicos, curricular, integralidad, progresividad y complejidad en los contenidos educativos.

MATERIALES Y MÉTODOS

El avance de la investigación se desarrolla sobre las bases del paradigma cuantitativo, se apoya en un diseño de campo no experimental, de tipo descriptivo. La población es de diez (10) docentes de la escuela en estudio, y la muestra es el cien por ciento (100%) de la población antes descrita. La técnica para recolectar la información, es la encuesta con un instrumento tipo cuestionario. La validez se realizara a través de juicio de experto y la confiabilidad, será realizada mediante el Coeficiente Alfa de Cronbach.

CONCLUSIONES PRELIMINARES

De los fundamentos teóricos anteriores se deduce, que las competencias tecnológicas van a permitir mejorar las habilidades y destreza del docente para incluir contenidos programáticos en la portátil Canaima buscando elevar el nivel de exigencia, en cuanto a las competencias mínimas requeridas para los estudiantes de educación primaria.

Asimismo, la escuela Bolivariana “Olmedillo” debe incentivar a los docentes a desarrollar habilidades, actitudes y conocimientos necesarios para la formación tecnológica de los estudiantes. Igualmente, constatar que los contenidos desarrollados por los docentes en la portátil Canaima hayan sido diseñados en

función de los fines que persigue la Educación Venezolana, los cuales están definidos en la Constitución.

Para finalizar, es necesario que los docentes tome en cuenta el fundamento epistemológico que genera el Proyecto Canaima, con la finalidad de incorporar los contenidos educativos creativos que motiven al estudiante a la formación integral del uso de la portátil.

REFERENCIAS

- Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación. Guía para la Elaboración de proyectos de grado 2º* Edición. Caracas. Espíteme.
- Barriga, A., (2014). *La sociedad del conocimiento para la preparación docente en medios de enseñanza, a través de las TIC*. La Habana.
- Cabero, R., (2014). *Canaima Educativo instrumento para elevar la educación en Venezuela*. Caracas. Venezuela.
- Carrizales, P. (2015). *Proyecto Canaima: Uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación*. Caracas. Venezuela.
- Colón, J., (2015). *Estrategias para el uso de las TIC en Educación Primaria*. Mérida. Venezuela.
- Gutiérrez, C., (2014). *Las TIC en la Enseñanza del docente en las escuelas*. Madrid. España.
- López, M., (2013). *Competencias clave del docente de aprender a aprender para el siglo XXI en la educación*. Narcea. España.
- Romero, M., (2014). *Planes y Mejoras Comunicativas en el Proceso de Enseñanza de la Tecnología Moderna*. Lara. Venezuela.
- UNESCO (2013). *Estándares de competencia en TIC para docentes*. París, Francia.