

UNIVERSIDAD INCA GARCILASO DE LA VEGA

FACULTAD DE EDUCACIÓN



TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

**LOS PROYECTOS DE INNOVACIÓN Y EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS
TRANSVERSAL TIC, EN EL LOGRO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN
SECUNDARIA. ESP.: COMUNICACIÓN E INGLÉS**

PRESENTADO POR

Mary Isabel, Salazar Espinoza

ASESOR

Gloria Elizabeth Mejia Vilchez

LIMA-PERÚ

2019

Turnitin Informe de Originalidad

Procesado el: 06-oct.-2023 1:58 p. m. -05

Identificador: 2187808894

Número de palabras: 7549

Entregado: 1

LOS PROYECTOS DE INNOVACIÓN Y EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS TRANSVERSAL TIC, EN EL LOGRO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO Por Mary Isabel Salazar Espinoza

Índice de similitud

23%

Similitud según fuente

Internet Sources:	24%
Publicaciones:	N/A
Trabajos del estudiante:	9%

4% match (Internet desde 12-dic.-2020)

https://documentop.com/el-conocimiento-que-tienen-los-nios-de-las-tic-y-su-uso-tesis-pucp_5a1490dd1723dd7404c9e0a8.html

3% match ()

[Ramirez Door, Isabel Juana Julia. "El proyecto de aprendizaje y su contribución al logro de competencias", 2018](#)

2% match ()

[Maureen Rebeca Herrera-Brenes, Idalí Calderón-Salas, Jaime Ricardo Valenzuela-González. "The Transversal Competence of Using ICTs in Students of Archival Studies", Revista Electrónica Educare, 2015](#)

1% match (Internet desde 23-may.-2023)

<http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/7046/TSP%20QUISPE%20CONTRERAS%20HAYDEE.pdf?isAllowed=y&sequence=1>

1% match (Internet desde 02-ene.-2022)

http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/5756/TRSUFICIENCIA_MEMBRILLO%20HUERTA%20ANGIE.pdf?sequence=1

1% match (Internet desde 09-dic.-2021)

http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/4239/TRSUFICIENCIA_FLORES_VICTORIA.pdf?isAllowed=y&sequence=1

1% match (Internet desde 04-jul.-2023)

<http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/7113/TSP%20MONTROYA%20BARRIENTOS%20MARIA.pdf?isAllowed=y&sequence=1>

1% match ()

[Cruz Sornoza, Mario. "La matemática recreativa como estrategia metodológica en el logro del aprendizaje de los estudiantes en educación secundaria de la I.E. Mixta de Aplicación Fortunato L. Herrera Cusco – 2020", 'Baishideng Publishing Group Inc.', 2022](#)

1% match ()

[Zavala Sanchez, Raul Edwin, Zavala Sanchez, Raul Edwin. "La informática como recurso didáctico para mejorar las prácticas de laboratorio de física en los alumnos del II ciclo de la Escuela de Ingeniería Civil y Arquitectura de la Universidad Privada Antenor Orrego – Filial Piura año 2019", 'Baishideng Publishing Group Inc.', 2021](#)

1% match ()

[Medina Carbajal, Rosario De Los Milagros. "Aplicación de tecnología multimedia en la enseñanza- aprendizaje del idioma inglés en las alumnas de segundo grado de secundaria de la I.E. "Santa Magdalena Sofía"- Chiclayo.", 'Baishideng Publishing Group Inc.', 2019](#)

1% match (trabajos de los estudiantes desde 13-mar.-2019)

[Submitted to Universidad Inca Garcilaso de la Vega on 2019-03-13](#)

1% match (trabajos de los estudiantes desde 14-mar.-2019)

[Submitted to Universidad Inca Garcilaso de la Vega on 2019-03-14](#)

1% match (Internet desde 04-jul.-2018)

http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/7361/GALARRETA_ASIAN_ANA_IMPLEMENTACION.pdf?isAllowed=y&sequence=1

1% match (Internet desde 23-oct.-2022)

https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/13850/TIPISMANA_BECERRA_FRED_IVAN11.pdf?isAllowed=y&sequence=1

1% match ()

[Huaytalla Salas, Kristel Priscila. "Las Tecnologías de Información y Comunicación y el aprendizaje de los estudiantes de Informática de la Facultad de Ciencias de la Universidad Nacional de Educación, 2018", 'Baishideng Publishing Group Inc.', 2019](#)

1% match (Internet desde 01-sept.-2023)

<https://fdocuments.ec/download/34-proyecto-modulo1.html>

1% match (Internet desde 03-mar.-2023)

<https://pdfs.semanticscholar.org/0866/8efb9c838244ac255ee11dbed652a51d13a5.pdf>

DEDICATORIA

A Dios por guiar mi camino ,fortalecerme y ayudarme en todo momento

A mi madre quien me apoyo y me motivo en todo este tiempo.

A mis maestros quienes nunca desistieron al enseñarme

,a ellos que continuaron depositando su confianza en mi .

A mi amiga Ivana quien estuvo en todo momento

apoyándome, motivándome en concluir la tesis.

Para ellos es esta dedicatoria de tesis , es a ellos a quienes les debo

por su apoyo incondicional

ÍNDICE

CARÁTULA.....	i
DEDICATORIA.....	ii
ÍNDICE.....	iii
PRESENTACIÓN.....	v
RESUMEN.....	vi

CAPÍTULO 1: LOS PROYECTOS DE INNOVACIÓN

1.1. Definición de proyecto.....	7
1.2. Concepciones de innovación	8
1.3. Los proyectos de innovación en la educación.....	9
1.4. Criterios para la ejecución de proyectos de innovación en la educación.....	10
1.5. Importancia de los proyectos de innovación en la educación.....	11
1.6. Organizador visual.....	13

CAPÍTULO 2: EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS TRANSVERSAL TIC

2.1. Definición de competencias transversales.....	14
2.2. Fundamento educativo del desarrollo de las competencias transversales según el Diseño Curricular Nacional de Educación Secundaria.....	15
2.3. Importancia del desarrollo de las competencias transversales.....	16
2.4. Definición de tecnología de la información y la comunicación (TIC.....	17
2.5. La tecnología de la información y la comunicación y la educación.....	21
2.6. Las competencias transversales de la información y la comunicación (TIC.....	25
2.7. Organizador visual.....	27

CAPÍTULO 3: EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

3.1. Definición de aprendizaje.....	28
3.2. Antecedente teórico del aprendizaje significativo.....	29
3.3. Organizador visual.....	30

CAPÍTULO 4: APLICACIÓN PRÁCTICA

4.1. Elaboración de un proyecto de innovación y el desarrollo de competencias transversal tic en el logro del aprendizaje significativo.....	31
---	----

CONCLUSIONES.....	40
--------------------------	-----------

SUGERENCIAS.....	41
-------------------------	-----------

FUENTE DE INFORMACIÓN.....	42
-----------------------------------	-----------

PRESENTACIÓN

En la investigación que le presentaremos a continuación nos enfocaremos en los conceptos de las causas de los proyectos innovadores y cuál es la relación estrecha con las competencias transversales para garantizar un aprendizaje significativo en nuestros estudiantes por lo tanto la solución que damos es un mayor uso de las TIC's en las sesiones de clases ya que ellos participan activamente creando así estudiantes autónomos, competentes, críticos y creativos.

Una de las debilidades que vamos a observar es la falta de interés que tienen el docente frente a las nuevas metodologías y esto puede ser por varias causas rechazo al cambio ,falta capacitación y adaptación, la cual complica la comunicación con el estudiante ya que ellos al estar sumergidos dentro de la tecnología no se encuentran motivados en una clase tradicional

Esta investigación desarrolla IV capítulos que trata sobre como el proyecto de innovación los proyectos de innovación y el desarrollo de competencias transversal TIC'S influyen en el logro del aprendizaje significativo

RESUMEN

Esta propuesta de innovación que está abordando en la actualidad en el ámbito educativo nos quiere brindar solución ante nuestra problemática actual que es la falta de capacitación de los docentes en el uso de las TIC's. Los docentes que utilicen este recurso tecnológico que se encuentran emergidos nuestros estudiantes en la actualidad podrán hacer cambios en la enseñanza y aumentar las competencias en sus estudiantes. Lo que queremos lograr con el uso de las TIC's es mejorar las competencias, sensibilizando y capacitando a nuestros docente en el uso y manejo integrando en el aula, el uso adecuado de esta tecnología desarrollando una propuesta diferente en el que el docente motive de uso de estas nuevas tecnologías con el fin de que los estudiantes potencialicen y logrando así un aprendizaje significativo.

Palabras claves: Aprendizaje significativo, estudiantes, docentes, TIC's, competencia transversal, metodología.

CAPÍTULO 1

LOS PROYECTOS DE INNOVACIÓN

1.1. Definición de proyecto

Es una planificación que consiste en una serie de actividades que se encuentran interrelacionadas y coordinadas. Los proyectos nos permiten identificar problemas para mejorar las condiciones de vida. El término proyecto viene del latín proyectos y presenta varias definiciones, la cuales a continuación les presentare:

Según Project Managment Institute (PMI), "un proyecto es un esfuerzo temporal que se lleva a cabo para crear un producto, servicio o resultado único".

Esto nos quiere decir que el proyecto busca alcanzar los resultados u objetivos propuestos en un tiempo determinado.

Pérez(2016) explica que el proyecto es un documento donde se expresa algún beneficio que se quiere obtener de alguna entidad el4 buscan conducir hacia alguna idea a través de acciones determinadas.

En la anterior definición el proyecto significa poner en práctica las ideas propuestas de una persona para resolver problemas de la vida diaria mediante la ejecución de soluciones ante el problema identificado.

Morales (2013) definió proyecto “como un plan específico que tiene como propósito innovar la realidad” (p. 2)

Ante el cambio de una realidad problemática se debe reestructurar el diseño ,elaboración y asignación de los recursos para que la toma de decisiones sea efectiva y así el proyecto cumpla con sus objetivos designados .

1.2. Concepciones de innovación

. Según la Real Academia Española (RAE) innovar (Del latín innovara) el prefijo in-, equivale a en, adentro de. Por consiguiente, el prefijo *in-* aporta al lexema base *-nov-* un sentido de *interioridad*, que vendría a ser la acción de la introducción de algo nuevo proveniente del exterior; sea como obtención o extracción de algo con el fin de innovar .

Desde la vista etimológica la innovación sería el ingreso de algo novedoso, dentro de un entorno ya existente. Esto nos ayuda como herramienta en el ámbito de la educación ya que la innovación va a motivar a nuestros estudiantes desde afuera o dentro de la institución creando así un índice menor de la deserción .

García (2012) este concepto significa “renovar, transformar, cambiar y variar a algo específico” (p. 12)

García nos plantea un concepto donde los cambios son un proceso de transformación organizado y sistematizado para dar resultados óptimos, innovadores y exitosos ya que vamos a llegar a nuestras metas planteadas juntos con nuestros estudiantes formándolos como personas críticas e independientes para dar soluciones dentro y fuera del aula

1.3. Los proyectos de innovación en la educación

Carbonel (citado por Martínez, Pérez y Fernández, 2015) señaló respecto a los proyectos de innovación:

La innovación nos ayuda tanto al docente como al estudiante en crear un ambiente donde los estudiantes sientan la confianza de exponer sus ideas frente a las diversas áreas y al mismo tiempo incentivar al docente a crear proyectos, estrategias de enseñanza, utilizar modelos didácticos de vanguardia para tener un ambiente estimulante (p.44)

Lo que podemos rescatar de Carbonel es que las innovaciones dan un giro de 360 grados a la escuela tradicional ya que se va a ver una mejora significativa en la enseñanza y el aprendizaje porque se emplea nuevas metodologías donde el estudiante es el protagonista de sus conocimientos.

La integración entre proyectos de innovación y aprendizaje dan como resultado a estudiantes que saben manejar recursos, estrategias y herramientas que facilita el docente para un aprendizaje significativo. Las propuestas innovadoras trascienden en el significado de creatividad ya que es un proceso sistematizado, organizado y planificado para un aprendizaje óptimo que va a lograr estudiantes dinámicos, interactivos, críticos, líderes, etc.

1.4. Criterios para la ejecución de proyectos de innovación en la educación

Fase I: Diagnostico

Diagnóstico:

La finalidad del diagnóstico es saber cuáles son las necesidades que tiene nuestra realidad problemática y como se les puede dar solución con los recursos que la educación posee. Para determinar el diagnóstico es necesario recurrir a una serie de herramientas como la observación activa, entrevistas, encuestas, debates ya que ellas nos van a ayudar a recolectar las necesidades reales del estudiante. Es importante no olvidar los objetivos del proyecto para encontrar una solución asertiva a las falencias que presentan los estudiantes.

Un diagnóstico tiene que incluir los pasos siguientes:

- Enumeración e importancia de los problemas.
- Determinación de los aspectos de su contexto social.
- Análisis de las causas que influyen en el contexto social
- Particularidades de la asociación educativa (FODA), para determinar y analizar las alternativas de acción.

Fase II Implementación

Diseño y planificación

El diseño y planificación de un proyecto está ligado a la intención que quieres en la sociedad y pedagogía. La propuesta de plan de trabajo debe poseer:

- Datos generales
- Fundamentación
- Objetivos

- Destinatarios del servicio
- Metodología
- Cronograma de actividades
- Presupuesto
- Evaluación

Fase III Comunicación

Ejecución

La ejecución consiste en realizar lo diseñado y planificado en el programa de actividades de nuestro proyecto de aprendizaje. Durante la ejecución del proyecto es necesario realizar tareas de dirección y control:

- Monitoreo de las actividades programadas y de sus responsables.
- Evaluar el logro de los objetivos pedagógicos y solidarios.
- Verificar el uso adecuado de los recursos.
- Establecer espacios y momentos para evaluar lo realizado. Cierre

1.5. Importancia de los proyectos de innovación en la educación

Las necesidades de crear un tiempo productivo en aula nos lleva a evaluar cuán importante es el desarrollo de un proyecto, ya que desarrollamos soluciones para los diferentes problemas que se encuentran en aula, y así solucionar dichos problemas en un tiempo establecido.

Al poner en práctica nuestro proyecto nos va a permitir resolver los problemas ya establecidos con el fin de mejorar el trabajo colaborativo y el aprendizaje en nuestros

estudiantes dándonos resultados esperados que nos facilitaran una mejor organización en las actividades para el aprendizaje.

El apoyo tecnológico como proyecto de innovación crea a estudiantes autónomos en su aprendizaje ya que los incentiva a relacionarse alumno docente para poder así crear una enseñanza personalizada que es lo que se espera como rol del docente.

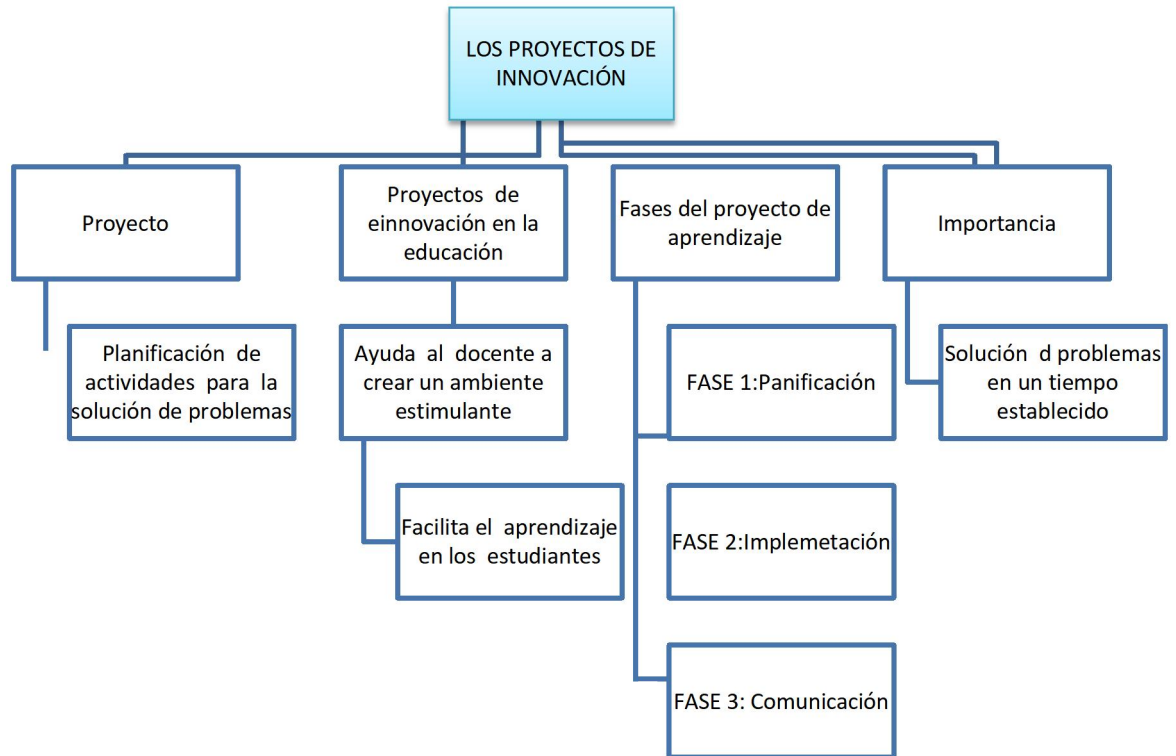
El aprendizaje por proyectos incorpora estos principios.

El uso de proyectos dentro del currículo es una idea que se estableció desde un comienzo para incorporarlos en las sesiones de clase pero la enseñanza basada en proyectos es un concepto totalmente diferente por lo que es una estrategia holística en vez de un complemento. El término de trabajo por proyectos nos da mejor visualización a los diferentes estilos de aprendizajes, culturas, niveles de capacidades, destrezas y habilidades.

Sabemos por concepto que en una enseñanza lineal no ayuda a todos los estudiantes a alcanzar los niveles establecidos por el ministerio, por consiguiente lo que se quiere conseguir en ellos es que el nuevo aprendizaje significativo se interiorice sin importar las debilidades que poseen permitiéndoles internar con las diferentes áreas que están establecidas dentro del marco educativo.

Lo que podemos rescatar de la ejecución de un proyecto de innovación del aula es el desarrollo emocional e investigador del estudiante porque ellos van a crear soluciones a los problemas que se enfrentan a diario, es piza clave formarlos para el progreso y el desarrollo de la sociedad.

1.6. Organizador visual



CAPÍTULO 2

EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS TRANSVERSAL TIC

2.1. Definición de competencias transversales

Una competencia transversal o habilidad blanda suelen ser los rasgos característicos de una persona al desarrollarse independientemente en un entorno competitivo . En el currículo nacional se define la competencia transversal como el desarrollo del estudiante frente a las áreas curriculares en el logro de sus aprendizajes significativos.

La competencia anteriormente señalada , se basa en desarrollar estudiantes con habilidades para buscar ,interpretar ,comunicar y construir un aprendizaje llegando a los estándares requeridos por la sociedad actual . La finalidad prioritaria es la alfabetización digital que con ayuda de ella se desenvuelvan de forma participativa y eficiente , en segundo plano se basa en la mediación interactiva utilizando entornos virtuales en los cuales se familiaricen con la cultura digital entendiendo la complejidad de las prácticas cotidianas del siglo XXI(información en tiempo real).

La propuesta que se desarrolla en la actualidad son las TIC'S que parte de la práctica cotidiana y vivencias personales dándonos un aprendizaje que abarca los diversos campos de los saberes ,esto nos quiere decir que no solamente creamos

estudiantes con imaginación sino que también experimentan una visión creativa e innovadora.

2.2. Fundamento educativo del desarrollo de las competencias transversales según el Diseño Curricular Nacional de Educación Secundaria

El uso del internet nos abre a nuevos horizontes culturales, sociales, científicos y laborales como parte de una sociedad sin fronteras donde encontramos diversas formas de interacción. En la mayor parte el desenvolvimiento de las tecnologías junto con la comunicación han hecho posible el planteamiento del uso de las TIC'S ya que genera ambientes virtuales en el cual los estudiantes se encuentran a diversas situaciones de comunicación e interacción .

En una clase vanguardista podemos encontrar simuladores de museos que se encuentran en otros países y así tener un aprendizaje vivencial, pero no solamente se da en el área de la comunicación sino también en las diversas áreas como por ejemplo en el área de ciencias que se crea la sensibilización en la que estamos frente al calentamiento global o extinción de flora y fauna .En este contexto lo que se busca es aprovechar dichos entornos generados por las TIC'S para desarrollar los valores de responsabilidad , empatía ,concientización con respecto a la realidad que se vive en la actualidad .

En el nivel de secundaria los docentes deben saber cuáles son las rubricas de evaluación para dicha competencia y cuál es el perfil que se quiere lograr en los estudiantes ya que cuando egresan de la educación básica regular deben haber desarrollado la competencias que estuvieron coordinadas en el plan anual .

Competencia transversal Gestiona su aprendizaje de manera autónoma

La autonomía del estudiante que nos brinda las TIC'S hace que ellos generen su propio aprendizaje de una manera motivadora , integradora e interactiva permitiéndoles ser el eje de la clase potenciando sus habilidades frente a cualquier área curricular ya que hoy en día los estudiantes son nativos digitales .Sabemos que es difícil llegar a una buena meta cognición por eso esta herramienta es necesaria en una sesión de clase de manera gradual porque favorece a nuestros estudiantes en su aprendizaje

2.3. Importancia del desarrollo de las competencias transversales

-En nuestro país estamos en el penúltimo puesto en comunicación y matemática pero esto no quiere decir que nuestros estudiantes no sean capaces de desarrollar sus competencias sino que estamos en un proceso de integrar el conocimiento básico junto con el práctico ya que es el objetivo principal de nuestro ministerio de educación.

Tenemos un claro ejemplo de un país que invierte en la educación y esto le dio como resultado estar en los primeros puesto de las pruebas PISA. Estonia ha logrado ser un país con estudiantes altamente competentes puesto que su ministerio de educación ha integrado todas las áreas curriculares creando así estudiantes digitales que puedan resolver problemas de la vida cotidiana .

En conclusión Estonia al centrarse en el aprendizaje de sus estudiantes, incorporo el debido uso de las TIC's (2009) dándoles como resultado niveles altos de formación educativa. El uso de las TIC's llega a ser una competencia transversal de amplio espectro y

no específica a ningún campo que ha sido la base para alcanzar sus expectativas y superar sus retos.

Por último entendemos que una competencia transversal no se centra en una sola área sino que trabaja con las diferentes competencias y habilidades requeridas en un entorno educacional, toma en cuenta las nuevas tendencias globales como indica el Phoenix Research Institute en su informe “Future Work Skills 2020” (Institute for the Future, 2011)

2.4. Definición de tecnología de la información y la comunicación (TIC)

Se nombra a las TIC como Tecnologías de la Información. Hoy en día hallamos variedad de definiciones respecto a las TIC. Por ejemplo, en el artículo “Los procesos de enseñanza y aprendizaje” de Castro Guzmán y Casado (2007) quienes están citando a Cabero (1996), nos brindan importantes conceptos de las TIC:

Gillbert nos manifiesta que son un grupo de soportes, recursos y canales para el procedimiento y obtención de la información en cambio, Bartolomé (1989 p11) hace hincapié a los últimos procesos de avances de la tecnología de la información. El diccionario de Santillana de Tecnología Educativa (1991). Las especifican como los últimos avances de la tecnología de la información que en la actualidad están en constante innovación.

Castells y otros autores nos manifiestan que se relaciona con un conjunto de aplicaciones cuyo eje central es obtener un mejor tratamiento de la información, y por último el concepto que nos brinda la revista “Cultura y Nuevas Tecnologías” es que son nuevos apoyos y canales para crear, registrar, difundir y almacenar información.

Los citas definen a las TIC's como potenciadores del proceso de información dado que hay diversos herramientas tecnológicas y medios que nos posibilitan el incremento de la comunicación. Por lo tanto en la última definición concluimos que las TIC's nos permite la mayor fluidez en nuestra comunicación

De acuerdo con Azinian (2009) quien sintetiza a Cabero (1996), las TIC's son definidas usualmente como la aplicación de la tecnología para crear, almacenar, seleccionar, transformar y distribuir diferentes tipos de datos, facilitando la comunicación ya que esta digitalizado. Concluimos que las TIC's nos ayudan a tener un mayor acceso a la información y comunicación social.

Por otro lado, la OECD y el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España (2003) conceptualiza a las TIC como:

La integración de la comunicación, la comunicación digital y la revolución de transportes están relacionadas ya que ellas surgieron gracias a la globalización, y es por eso que hoy en día tenemos al alcance de un click información en tiempo real. (p.44)

La revolución digital nos da los ítems, del cual ellos son pilares de la sociedad en un entorno en la cual esta la información y comunicación al alcance de las personas; en la actualidad la globalización nos da beneficios para poder así tener un, mejor manejo de las TIC'S, facilitando la vida cotidiana de una persona pero si no hay un buen manejo ocurren consecuencias diversas.

Un ejemplo claro es el internet que hoy en día ha alcanzado una gran expansión, ya que nos permite acceder a tiempo real diversidad de contenidos. Por ejemplo, los menores de edad son de mayor vulnerabilidad, ya que se exponen a percibir no sólo información positiva sino también negativa de diversa naturaleza, afectando así su desarrollo emocional.

Concluimos que en la actualidad al tener una mayor información de manera descontrolada necesitamos crear padres consientes en la supervisión de sus hijos Ya que los contenidos de las redes sociales pueden distorsionar la realidad .

Para los autores Arratia, Uberhuaga, García (2006) las TIC se definen como lo indica Vizer (2003):

Las TIC's construyen nuevos espacios de tiempo en donde se constituyen nuevas formas de relación social y de formas institucionales, nuevas categorías de aprehensión de la experiencia personal y social así como las dimensiones de la cultura. Las TICs se definen como aquellas tecnologías que permiten transmitir, procesar y difundir la información de manera instantánea, y constituyen, por lo tanto, la base sobre la cual se construye la sociedad de la información (p.20).

El autor nos refiere que las TIC's crean nuevas formas de relación social y esto se debe gracias a que la tecnología nos facilita transmitir, procesar y difundir instantáneamente algún tipo de información.

De acuerdo con Mario Gonzáles Arenciba las TIC a fines del siglo XX y a inicios del XXI pasaron a ocupar un lugar principal en la cultura de la sociedad.

Este concepto tiene sus orígenes en las llamadas Tecnologías de la Información (Information Technologies o IT), concepto que aparece a finales de los años 70, el cual alcanza su apogeo en la década de los 80 y adelanta el proceso de convergencia tecnológica de los tres ámbitos, la electrónica, la informática, y las telecomunicaciones en las TIC que se produce en la década de los noventa. (p. 31)

Lo citado anteriormente le podemos añadir que una sociedad actual se caracteriza por la difusión de información gracias al uso de la tecnología .

En la actualidad ,la sociedad está en un constante cambio para estar a la vanguardia de las nuevas tecnologías por ello el uso indiscriminado de aparatos tecnológicos como computadoras ,tabletas ,teléfonos inteligentes entre otros .

Por otro lado, Gonzales (2006) cita a Duncombe- Heeks (2001) quien denomina a las TIC:

Como una respuesta de procesos y productos de los recursos , canales de comunicación y soporte los cuales se relacionan directamente con los procesos ,almacenamientos y digitalización de información ya que estos nos permite la producción ,comunicación ,adquisición, registro y presentación de informaciones de forma óptica(p.30)

Las TIC's siempre está en continua transformación por ende hay información nueva y novedosa al emplear programas de almacenamiento las cuales lo utilizamos como recursos o herramientas.

Por todo lo mencionado, las TIC contribuyen de manera fundamental en nuestra sociedad ,ya que son un soporte indispensable por el cual tenemos de manera casi instantánea cualquier tipo de información para crear así una comunicación inmediata y difusiva .

2.5. La tecnología de la información y la comunicación y la educación

Los avances tecnológicos de la Información y Comunicación han contribuido en el sistema de la enseñanza educativa por medio de las diferentes didácticas que potencializan la transmisión de conocimientos. Las características que poseen las TIC's hacen que los centros educativos de hoy en día lo integren en las diversas etapas del aprendizaje.

Ventajas del uso de las TICs en la educación

Estas tecnologías presentan múltiples ventajas cuando son utilizadas en contextos educativos (Iberestudios, Las TIC en la formación: educación presencial vs educación online) (Gutiérrez Aguilar, 2009):

1. **Reducción de gastos:** La comunidad educativa puede obtener el material que se va a utilizar en clase sin la necesidad de salir de casa, además es una ideología de

cuidado ambiental ya que reduce el uso indiscriminado de papel porque todo esta digitalizado.

2. **Flexibilidad de horarios:** Como el material esta digitalizado los alumnos y docentes que van a acceder a dicha información se pueden organizar de la manera mas oportuna y así se reduce horas de trabajo, las cuales se pueden utilizar para realizar otras actividades.

3. **Mayor acceso a la información:** Como sabemos hoy en día la información es de manera gratuita y como se encuentra digitalizada su difusión de mas simple. Pero también se encuentra dificultades para acceder a ciertos contenidos que son fácilmente resueltos con ayuda de la informática.

4. **Mayor comunicación:** Sabemos que en el entorno de la educación la mejor manera de llegar a un estudiante es mediante la comunicación, pero no todos tenemos dicha virtud es ahí donde las TIC'S intervienen y mediante plataformas, los estudiantes anteriormente descritos pierden la vergüenza y dan aportes a la clase mediante una participación activa.

5. **Reducción de la brecha digital:** Las generaciones de hoy en día son nativos digitales y el acceso de internet en las clases , nos van a permitir que cuando se implanten las TIC'S en los centros educativos, los estudiantes obtendrán un aprendizaje significativo ya que van a poder comparar sus conocimientos previos.

6. **Innovación en la práctica docente:** Al docente les favorece que todo documento utilizado en clase este de manera digital ya que los alumnos podrán haber revisado dichos temas con anterioridad , de esa manera llegaran a clase con dicha

información siendo así de mayor productividad ya que el docente se va a centrar en los estudiantes que necesiten mayor apoyo en aula. Esto es gracias a que es una herramienta flexible y se adapta

La integración de las TIC's en el campo educativo crea estudiantes con un amplio juicio crítico ya que sus horizontes están dirigidos a un nuevo ámbito de la realidad también mejoran el proceso de adquisición de nuevos conocimientos. Una de sus características importantes es que potencializa el aprendizaje, pero sino están debidamente monitoreado no van a desarrollar la capacidad propuesta en el aula.

Coll & Martí,(2001) Nos refieren que las TIC's sino son bien empleadas en el aula no van a garantizar un aprendizaje significativo ya que dependen en primera instancia de como es la comunicación entre el estudiante y docente, luego es importante tener en cuenta el tipo de material que se les va a brindar a nuestro estudiante ya que el contenido tiene que e estar de acuerdo a sus necesidades .Por ultimo el docente debe usar plataforma interactivas para concretar el nuevo aprendizaje.

Entonces, hay que considerar que las TICs deben formar parte de una propuesta didáctica y su utilización debe ser planificada (Mugliaroli, 2014). Es decir la innovación se da por problemas específicos en el aula con el fin de dar solución a dicho problema..

La innovación está compuesta por 4 pilares los cuales son: tecnología, personas , procesos y conocimientos; si faltase una de estos pilares la propuesta fallaría.

Entendemos como verdadera innovación en la educación la forma de enseñar y aprender asumiendo que el eje central es el estudiante ,el docente crea propuestas didácticas entorno a las diferentes capacidades que tiene sus estudiantes con la finalidad de

obtener un aprendizaje significativo en la mayoría se utiliza las TIC's ya que son herramientas atractivas y que permiten un mejor análisis del tema .

Incorporación de las TIC en la educación

El impacto que genera las TIC's dentro de la educación crea una mejor relación maestro-materiales – estudiantes ya que dichos contenidos hace que las clases sean más interactivas logrando que se involucren más el proceso de enseñanza y aprendizaje permitiendo transformar el aula en un escenario vivencial

En la incorporación de las tecnologías del sistema de educación formal se debe tomar en cuenta:

1. Los sistemas tecnológicos integran los criterios de eficacia y nacionalidad práctica
2. Tener claro los conceptos de educador ,educando y objetivo educativo hacen que halla un uso eficaz de las tecnologías actuales.
3. En la educación formal las TIC's suelen ser un elemento usado como herramienta para los procesos de aprendizaje que se quiere lograr.
4. El uso tecnologías. Son aplicadas con un objetivo específico ,los cuales están interrelacionados con los principios que dirigen los sistemas tecnológicos.

Gracias a la incorporación de la TIC's en la educación los docentes han encontrado una herramienta nueva de cómo llegar al estudiante y a ellos les permiten aprender a desarrollar sus capacidades de manera óptima ,sin embargo estos medios informático nos son aptos para todos lo a estudiantes ya que vienen de realidades diferentes .Los docentes deben afrontar esta nueva metodología capacitándose en la

creación de foros , aulas virtuales ,flepp classroom para que motiven al estudiante a aprender a aprender .

2.6. Las competencias transversales de la información y la comunicación (TIC)

Equivocadamente, muchas veces se tiene en cuenta que las competencias son las que se logran incorporar conocimientos, habilidades y actitudes. Por lo tanto estos elementos son parte del concepto, la competencia no surge de la sumatoria sino de la interacción entre ellos. Cuando una competencia se pone en práctica se determinan acciones para enfrentar una situación específica de la forma más eficiente posible. Este proceso influye en la toma de decisiones, emisión de juicios, defensa de puntos de vista y decisiones éticas. El concepto se puede abordar tanto desde un punto de vista estrecho como de uno amplio. En primer lugar restringe a un “saber hacer” en conjunto a una prescripción estricta. En segundo nos menciona a una interacción más abierta en un ámbito de mayor complejidad en el que se involucren varios los saberes. Por último, es considerable que la persona opte por la toma de decisiones, construcción de conocimiento y desarrollo de inventos (Díaz, 2009).

“ Competente es aquella persona que logra realizar satisfactoriamente todo lo que se propone en un campo definido”.

Cuando hablamos del uso de las TIC's como sistema comunicativo estamos involucrando tres elementos : conocimientos, habilidades y actitudes .Entre las definiciones planteadas se refieren a competencias como procesos complejos que surge en un contexto determinado para el desempeño idóneo de los estudiante en distintas dimensiones en el que se encuentran obligándoles a afrontar sus inquietudes donde intervienen los conceptos de desempeño , idoneidad y responsabilidad .

Al referirnos a la competencia transversal estamos hablando de desarrollar capacidades no solo en una área específica sino en todas, ya que busca integrar las diferentes culturas en un ciudadano autónomo, esto se da porque al poseer diversas informaciones concientizamos la relación que tiene una persona con el resto del mundo.

La competencia digital que en la actualidad se conoce como competencia TIC's desarrolla en los estudiantes, resolver problemas, comunicarse, gestionar la información, colaborar, crear y compartir contenidos y construir el conocimiento de manera efectiva, eficiente, adecuada, crítica, creativa, autónoma, con flexibilidad, de manera ética y reflexiva para el trabajo, el ocio, la participación, el aprendizaje, la socialización, el consumo, y el empoderamiento. (Ferrari, 2012, p. 32)

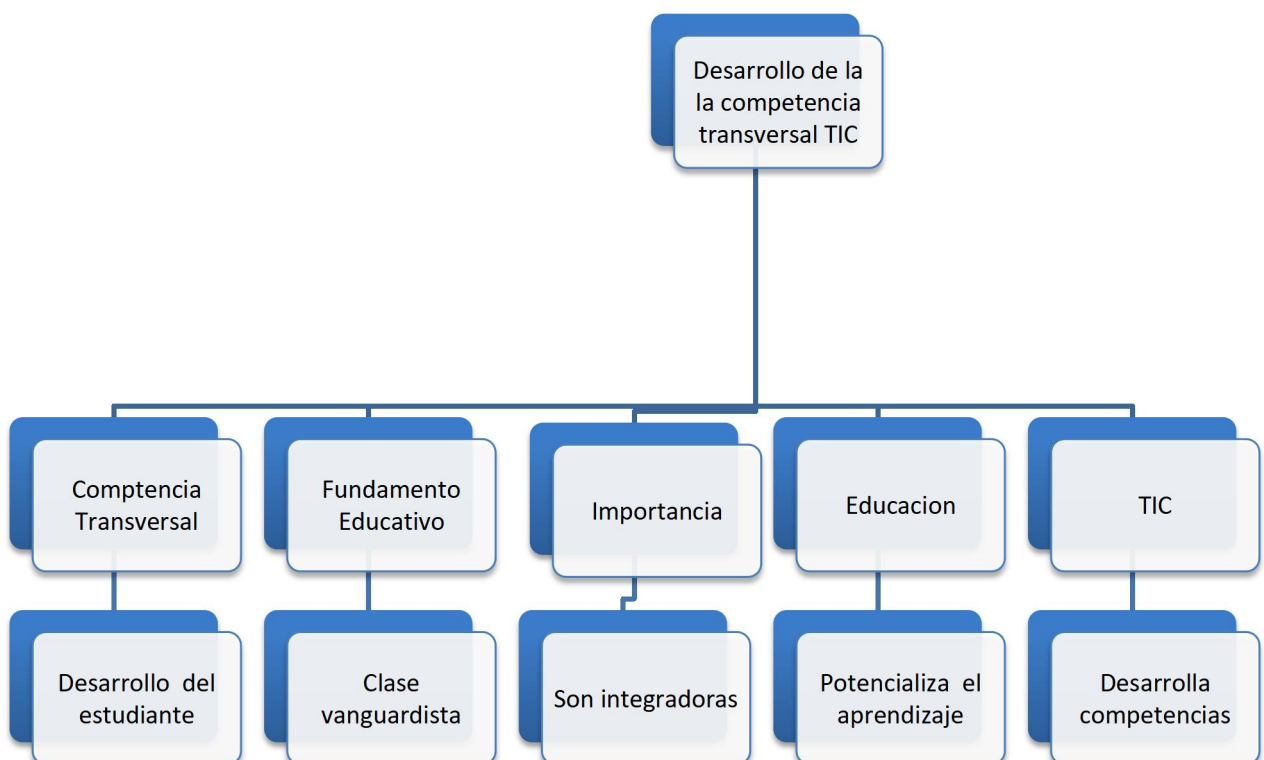
Las TIC's es una de las competencias más sobresaliente que puede tener una persona en la actualidad ya que hoy en día nos encontramos envueltos en un mundo de competitividad.

En el campo educativo a las TIC's se les asocia con las competencias transversales ya que fomentan en los estudiantes la construcción de nuevos conocimientos, estimulan la interacción apoyando en el autoaprendizaje y de esa manera beneficiar al trabajo colaborativo, también nos dice que las TIC's vienen hacer instrumentos cognitivos que permitirán mostrar sus conocimientos mediante diferentes formas como reflexionando y apropiándose del nuevo conocimiento significativamente. Debemos tener en cuenta que estas tecnologías no son solamente utilizadas por los docentes y estudiantes en la educación formal sino también en un marco educativo más amplio como lo es el trabajo colaborativo ya que tiene el propósito de mejorar la enseñanza y aprendizaje.

Cuando hablamos de la apropiación tecnológica, nos estamos refiriendo en obtener conocimientos tecnológicos desarrollados por otras personas empleándolos en contexto propio, este proceso se puede llevar a cabo de manera grupal o individual, lo importante para que la apropiación de la tecnología mediante la guía del docente con el fin de lograr sus metas

El aprender, desaprender y adaptarse hace de una persona competente, como en el uso de las TIC's en el que las personas lidian con los problemas de esa forma desarrollando autonomía y dando provecho de la tecnología para producir y afrontar los desafíos en que se encuentre adquiriendo así un nivel competente

2.7. Organizador visual



CAPÍTULO 3

EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

3.1. Definición de aprendizaje

El aprendizaje lo podemos definir como un sub-producto del pensamiento del desarrollo de la persona , y un proceso mediante el cual se adquiere una determinada habilidad, conocimiento, destrezas que dan un resultado de calidad .

Ernest Hilgard. Es el proceso mediante el cual se origina o se modifica una actividad respondiendo a una situación siempre que los cambios no puedan ser atribuidos al crecimiento o al estado temporal del organismo (como la fatiga o bajo el efecto de las drogas) Feldman. (2007). También se puede definir el aprendizaje como un proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia.

Según Ernest Hilgard podemos definir el aprendizaje en tres formas la primera como un cambio conductual de las personas, luego este cambio debe trascender en el tiempo para llegar al criterio más importante que es el aprendizaje que solo ocurre cuando hay una experiencia o practica de por medio.

Por ende debemos afirmar que la conducta implica cambios en los conocimientos, estrategias, habilidades creencias y actitudes frente alguna situación dada. El aprendizaje de las personas está vinculado no solamente con la educación que se pueda recibir sino también con el desarrollo personal que optemos ya que si no hay motivación que favorezca adecuadamente no habrá un aprendizaje autónomo, las ciencias que están relacionadas son la neuropsicología, la psicología educacional y la pedagogía.

3.2. Antecedente teórico del aprendizaje significativo

Rodríguez (2004, p. 84) considera que el alumno sólo aprende cuando se encuentra motivado para aprender. Y así dar significatividad en un aprendizaje se requiere:

- Comenzando de la experiencia previa del alumno.
- Comenzando de los conceptos previos del alumno.
- Crear un conflicto cognitivo entre los conocimientos previos con los conocimientos nuevos para lograr un aprendizaje significativo.

Rodríguez (2004) considera que el aprendizaje significativo se define como el desarrollo del individuo en su rol de aprendizaje. Por ende es importante que se encuentren en un ambiente acogedor que facilite la atención de los estudiantes propiciando un aprendizaje colaborativo en que puedan demostrar todas sus destrezas, habilidades y capacidades.

Según Ausubel (2002) Se refiere al aprendizaje significativo como un proceso donde se relaciona los nuevos conocimientos con una estructura cognitiva en la cual aprendemos de

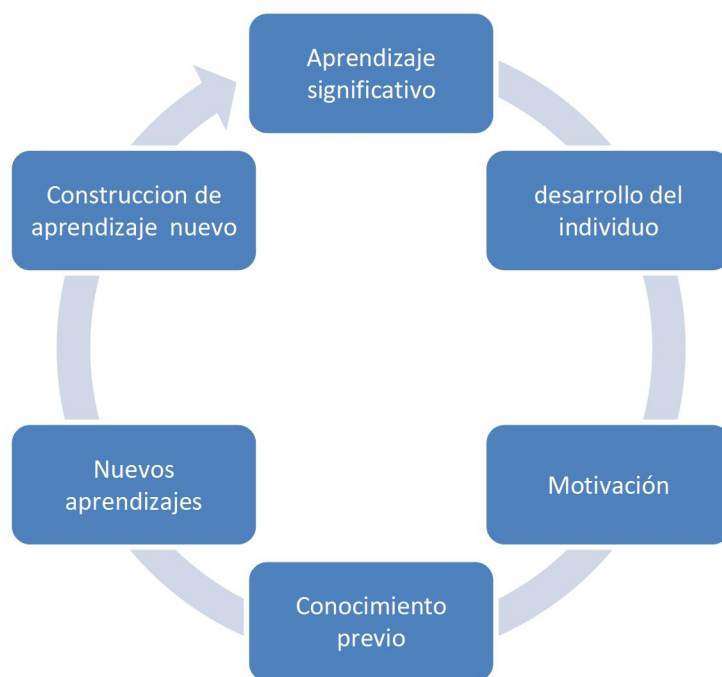
manera innata .La estructura cognitiva son aspectos relevantes de las interacciones también llamadas subsumidoras o ideas de anclaje

Según Ausubel existe una estructura donde la información se da desde lo más específico a lo general ,afirmando que el aprendizaje de manera mecánica no posee la interacción entre los conocimientos previos y os nuevos llamados subsumidores específicos por lo tanto es de manera arbitraria y lineal.

Para Ausubel existe una jerarquía conceptual en el cual la información más específica es ligada a proposiciones más generales. Ausubel afirma que el aprendizaje mecánico carece de la interacción entre los conceptos relevantes existentes y los conceptos subsumidores específicos. La nueva información se almacena en forma arbitraria y lineal.

Un ejemplo de aprendizaje mecánico es cuando el estudiante no interioriza el nuevo conocimiento por lo tanto no crea un conflicto cognitivo que es lo esencial para tener un aprendizaje significativo sino todo lo contrario realizan un aprendizaje memorístico sin interacción de los conocimientos previos con los nuevos y dándonos como resultado que solo aprenden para una prueba .

3.4. Organizador visual



CAPÍTULO 4

APLICACIÓN PRÁCTICA

4.1. ELABORACIÓN DE UN PROYECTOS DE INNOVACIÓN Y EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS TRANSVERSAL TIC EN EL LOGRO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVO: “VIRGEN DOLORES”**
- 1.2. (UGEL) UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA: 07 –SAN BORJA**
- 1.3. DIRECTOR:**

Lic. JOAQUIN SALAZAR MEJIA

1.4. CICLO GRADO: 1° SECUNDARIA

1.5. SECCIÓN:

A

1.6. FECHA DE INICIO Y TERMINO DE PROYECTO:

20 DE MARZO AL 20 DE JUNIO DEL 2019

1.7 EQUIPO RESPONSABLES:

SALZAR ESPINOZA, MARY ISABEL

II. DIAGNOSTICO

Dado al problema de la dificultad de aprendizaje del idioma Ingles en los estudiantes del 1° Secundaria, se consideró indispensable desarrollar un proyecto que contribuya a mejorar su rendimiento escolar en base a competencias. Para lo cual hemos desarrollado una matriz del problema y un árbol, en donde aclara el problema, consecuencias, solución y producto.

Matriz de problemas

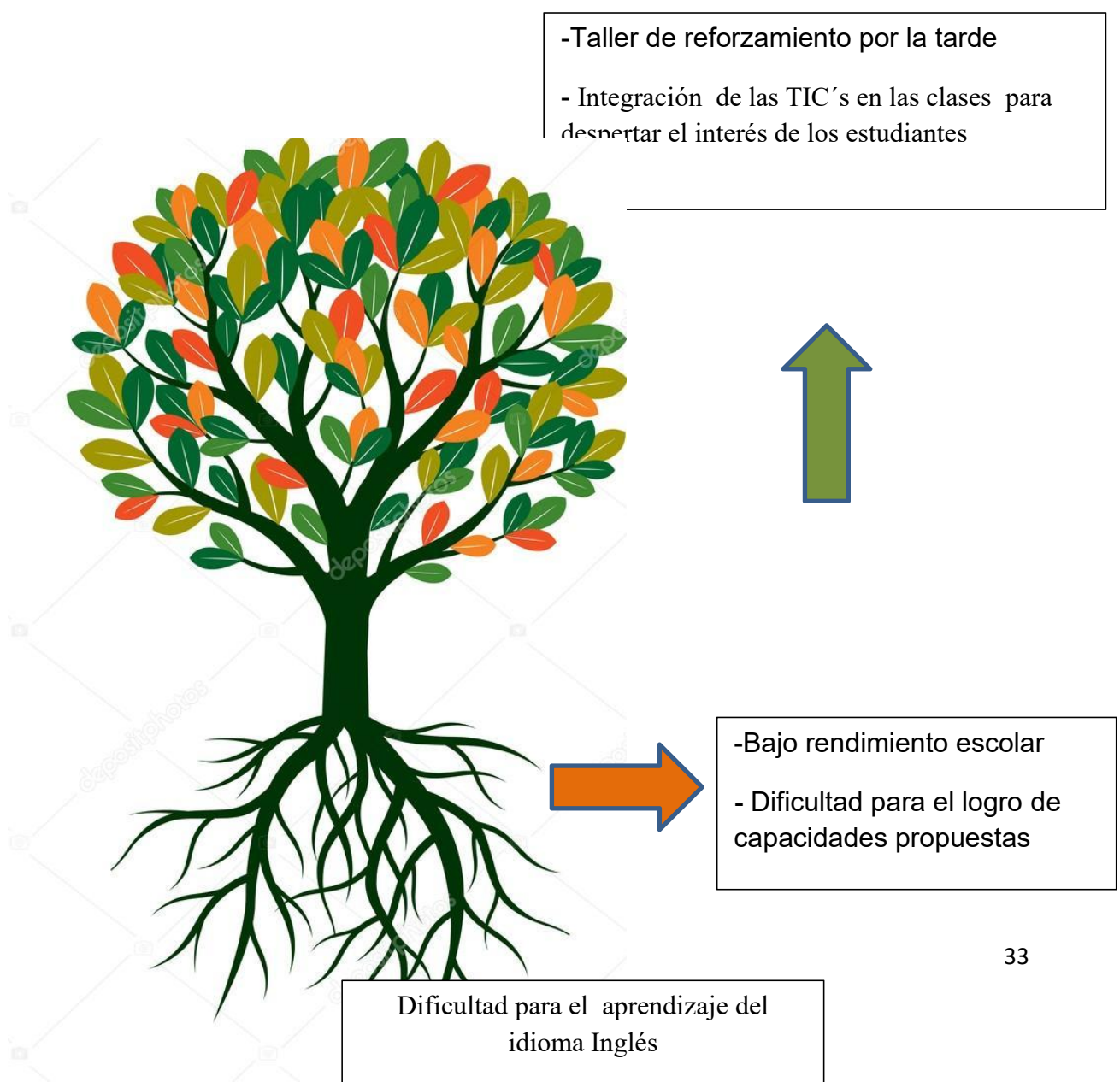
Nivel: SECUNDARIA

Ciclo: VI

Grado: 1°

PROBLEMA	CAUSA	CONSECUENCIA	SOLUCIÓN
----------	-------	--------------	----------

<p>Dificultad para el aprendizaje del idioma Ingles</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Niveles de competencia - Falta de uso de estrategias de aprendizaje los docentes para captar la atención del alumnado. 	<ul style="list-style-type: none"> -Bajo rendimiento escolar -Dificultad para el logro de capacidades propuestas 	<ul style="list-style-type: none"> -Taller de reforzamiento por la tarde - Integración de las TIC's en las clases para despertar el interés de los estudiantes
---	---	--	--



III. OBJETIVO:

General:

Promover en los estudiantes interés por aprender el idioma Inglés en los alumnos de 1° secundaria con los proyectos de innovación e integración de las TICS con el fin de proponer estrategias que le ayuden en el proceso de enseñanza - aprendizaje y en el desarrollo de sus competencias.

Específicos:

- a. Mejorar el aprendizaje del idioma Inglés mediante la elaboración de proyectos
- b. Lograr desarrollar sus competencias en los estudiantes con el uso de la TICS
- c. Incentivar a crear estudiantes autónomos mediante el logro de un aprendizaje significativo.

IV. FUNDAMENTACIÓN:

En la institución educativa “Virgen Dolores” ubicada en Surco, se evidencia que los estudiantes de 1° de secundaria muestran dificultad para el aprendizaje del idioma Inglés, debido a la falta de interés por aprender dado que no se sienten motivados por los docentes haciendo difícil el nivel del logro de desempeños propuestos. Los docentes sabemos que en la etapa que se encuentran nuestro alumnado es de esperarse este tipo de dificultades. Por ende nuestra labor como docente será desarrollar un proyecto que estimule el querer aprender un nuevo idioma en ellos, por lo que consideramos usar diferentes estrategias con el uso de las TICS para despertar el interés en ellos. Ya que hoy en día nuestros alumnos se encuentran emergidos en la influencia del uso de la tecnología.

La dificultad para el aprendizaje del idioma Inglés nos da limitaciones ,quien no lo use, maneje ni domine quedará en situación de desventaja, lo que afectará su desarrollo individual y comunitario por ende queremos que nuestros estudiantes logren un buen nivel del idioma Inglés para conseguir mejores oportunidades de progreso personal y profesional.

V. MARCO LEGAL

5.1. Constitución política del Perú 1993 artículo 13

5.2. Ley general de educación. 28044

VI. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Actividad	Responsable	Tiempo (3meses)												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1. Análisis de la situación educativa	Director / coordinador del proyecto	x												
2. Selección y definición del problema	Profesor y equipo	x												
3. Definición de los objetivos del proyecto	Profesor y equipo	x												
4. Justificación del proyecto	Director y profesor	x												
5. Análisis de la solución	Director y profesor	x												
6. Planificación de las acciones (Cronograma de trabajo)	Director y equipo	x												
7. Especificación de los recursos humanos, materiales y económicos	Director y equipo	x												
8. Producción de medios del proyecto	Experto en medios		x											
9. Ejecución del proyecto	Profesor		x	x	x	x	x	x	x	x	x			
10. Evaluación	Profesor y equipo												x	x
11. Informe final	Director													x

VII. ESPECIFICACIÓN DE LOS RECURSOS HUMANOS, MATERIALES Y ECONÓMICOS

7.1 Recursos Humanos:

Participantes	Cantidad
Director	1
Profesoras del aula (tutora)	2
Alumnos	26

7.2 Recursos Materiales:

Material	Cantidad	Total
Flashcards	6	6
Plumones de pizarra	4	4
Hojas de colores	13	13
Computadoras	14	14
Multimedia	1	1

7.3 Recursos Económicos:

Para el siguiente proyecto no se necesitará presupuesto adicional, sólo se requerirá del material habitual con el que cuenta el colegio

VIII. EVALUACIÓN:

Apellidos y nombres del niño (a):

OBJETIVO	SI	NO	OBSERVACIONES
1. Se logró cumplir el cronograma	x		Continuar con el proyecto un periodo más para afianzar conocimientos con el uso de las TIC's
2. Se alcanzó el objetivo del proyecto	x		Parcialmente, ya que los alumnos se están adaptando al uso adecuado de las TIC's
3. Las soluciones planteadas estuvieron acordes al problema	x		
4. Los profesores colaboraron en su ejecución	x		

4.2 Desarrollo de sesión

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: "VIRGEN DOLORES"

LUGAR : SURCO

GRADO : 1 SECUNDARIA

AREA : INGLES

DOCENTE : SALAZAR ESPINOZA, MARY ISABEL

II. TÍTULO DE LA SESIÓN : What did you do?

III. PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
INGLÉS	-Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC'S -Interactúa en entornos virtuales - Gestiona información del entorno virtual	Identifica los verbos básicos en tiempo pasado. -Produce oraciones en tiempo pasado.

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES
• Enfoque de búsqueda a la excelencia	-Flexibilidad y apertura	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivo.

INICIO	<p>La docente presentara imágenes de personajes famosas en la niñez realizando acciones. ¿Que observan en la imagen? ¿Quién es? ¿Cuantos años habrá tenido? ¿Qué están haciendo estos personajes? ¿Estas realizando alguna acción que haz observado en la imagen? ¿Qué hiciste en tus vacaciones? ¿Qué hiciste ayer? ¿Cuál será el tema de hoy? Que los estudiantes creen oraciones en tiempo pasado utilizando los verbos regulares e irregulares Mantienen su aula limpia Respetan las opiniones de sus compañeros</p>	Flashcards Plumones
DESARROLLO	<p>El docente presenta 10 imágenes en el proyector. Los estudiantes tendrán que mencionar oraciones respecto la imágenes que están observando .La docente escribe en la pizarra las oraciones que brindan los estudiantes al momento de finalizar la lluvia de ideas , la docente reescribe la oración que los estudiantes mencionaron, pero los verbos regulares e irregulares se encuentran escritos sobre tarjetas léxicas de de esa forma le estará dando más énfasis para la identificación de los verbos en tiempo pasado. Los estudiantes trabajan en parejas, analizan las oraciones dando sus ideas a su grupo luego la docente pide que compartan la lluvia de ideas. La docente pide a los alumnos formar una fila para dirigirse al salón de computo . luego les dice a sus estudiantes que formen grupos de 2 y que tomen</p>	Computadoras Plumones Multimedia Tarjetas léxicas

	<p>asiento para que puedan trabajar en equipo de manera interactiva cuando ingresen a la siguiente página en internet https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/plataformas-para-aprender-jugando/19464.html .</p> <p>Pidiéndoles a sus estudiantes que resuelvan los ejercicios que se presentan en dicha página , monitoreando los avances de los estudiantes . Una vez culminado pide que cada estudiante digan sus respuestas para revisar junto a sus compañeros las respuestas y de esa manera reforzar e enfatizar en la pronunciación , entonación y gramática de las oraciones.</p> <p>Los estudiantes practican la pronunciación y se ofrecen como voluntarios a crear un pequeño dialogo en la computadora para luego expresarse oralmente frente a sus demás compañeros</p>	
--	--	--

CIERRE (Aprox. 10 minutos)	Recursos
<p>Meta cognición.</p> <p>. Los estudiantes responden a las siguientes preguntas:¿Qué aprendiste hoy ?Para que te sirve lo aprendido hoy en clase?¿Que es el tiempo pasado?¿Cuando un verbo pasado es regular?¿Cuando un verbo es irregular ?¿Te agrado trabajar con página realizada ?</p>	
EVALUACION: Evaluación oral y escrita	Computadora

I. Evaluación

Momentos	Descripción
Inicio	Observaremos si identifican los verbos.
Proceso	Veremos el esfuerzo que ponen al intentar crear sus oraciones y d diálogo en tiempo pasado.
Logro	Lograrán hacer un buen uso de las TIC's creando oraciones y diálogos en tiempo pasado

CONCLUSIONES

Primera: Los proyectos que se elaboran nos permiten resolver problemas diagnosticados, como el interés frente al área de inglés los cuales ayudaran a mejorar las condiciones educativas para dar mejores soluciones, por motivo que se debe desarrollar en un plazo determinado realizando una serie de actividades programadas para la solución del problema.

Segunda: El uso de proyectos que integran las TIC's crean estudiantes autónomos de su aprendizaje ya que están en constante motivación consiguiendo así el nivel esperado que nos pide el ministerio de educación en cuanto aprendizaje.

Tercera: Al lograr desarrollar sus competencias van a obtener mejores aprendizajes siendo capaces de afrontar de manera autónoma utilizando sus conocimientos adquiridos y destrezas para dar soluciones a los problemas enfrentados en el siglo XXI.

Cuarta: El proyecto de aprendizaje construye competencias para la formación integral del estudiante teniendo en cuenta que no solo es responsabilidad de las Instituciones Educativas o del docente, sino también de los estudiantes, Estado, Comunidad y Familia.

SUGERENCIAS

- La institución debería ofrecer a los estudiantes deberían tener talleres de reforzamiento por la tarde para repasar lo aprendido y a si el proceso de enseñanza-aprendizaje de un idioma sería de calidad y significativa
- Se sugiere diseñar programas o proyectos de integración de las TIC's en las escuelas ,implementando las aulas para crearlas en base a las necesidades del siglo XXI, aulas dotadas de infraestructura tecnológica teniendo en cuenta que los ejes de intervención como son lo conectividad a internet, interconectividad entre los equipos y que tengan los recursos necesarios para ejecutar una clase .
- Se recomienda a las instituciones las capacitaciones constantes de los docentes en cuanto a la integración de la pedagogía con la tecnología y el uso de proyectos de acuerdo a las debilidades que se encuentren en dicha institución

FUENTE DE INFORMACIÓN

Fuentes bibliográficas

- ❖ Ministerio de Educación (2015) Rutas de Aprendizaje Recuperado de:
http://www2.minedu.gob.pe/filesogecop/B%2053562-13%20Fasciculo%20Proyecto_WEB.pdf

Referencia bibliográfica

- ❖ Ahumada ,M.E.(Enero-Abril,2013).Las TIC en la formación basada en competencias
Revista de la Universidad de la Salle ,60, 141-157 .Recuperado de
<http://revistas.lasalle.edu.co/index.php/ls/article/view/2388>
Almerich,G.,Suárez.,J.M.,Jornet,J.M. y Orellana, M.N.(2011)
- ❖ Molina_V(2006)Currículo ,competencias y noción de enseñanza y aprendizaje
- ❖ Gimeno, J. (2008) Educar por competencias, ¿Qué hay de nuevo? Madrid. Editorial:
Morota
- ❖ Julián Pérez Porto – María Merino (2008)
- ❖ Nassir Sapag Chain y Reynaldo Sapag Chain(2003) Recuperado de:
<http://www.redalyc.org/pdf/993/99312517007.pdf>

Fuentes de web de consulta:

- ❖ Recuperado de <http://www.perueduca.pe/recursosedu/c-documentos-curriculares/proyectos-aprendizaje-rutas-aprendizaje.pdf>

- ❖ <https://dle.rae.es/srv/search?m=30&w=innovaci%C3%B3n>
- ❖ Revista PRELAC, vol. 03. 74-84. Recuperado de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0015/001516/151698s.pdf>
- ❖ Evaluación de Competencias (1a. Ed.). México. Editorial Pearson Educación. <https://linnealab.wordpress.com/.../caracteristicas-del-aprendizaje-basado-en-proyectos>
- The University of Phoenix Research Institute, Palo Alto, CA. Ministerio de Educación, España. (2013).
- PISA 2012 - Informe Español. <https://www.oecd.org/pisa/pisa-2015-results-in-focus-ESP.pdf>
- Las competencias y uso de las tecnologías de información y comunicación (TIC) por el profesorado: Estructura dimensional. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 13(1), 28-42. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15519374002>