

**ALFABETIZACIÓN EN ENTORNOS DIGITALES DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA DEL INSTITUTO TÉCNICO PATIOS CENTRO N° 2. CUCUTA COLOMBIA.**

**Autores:** Luis Alexander Arias  
Clara Ramírez  
Instituto Técnico los Patios  
Cúcuta-Colombia.

**RESUMEN**

La presente investigación tiene como objetivo principal proponer un plan de alfabetización en entornos digitales dirigido a la comunidad educativa del Instituto Técnico Patios Centro N° 2 con los siguientes objetivos específicos: diagnosticar qué alcance ha tenido la alfabetización en entornos digitales en la comunidad educativa del instituto objeto de estudio, establecer el conocimiento que tienen la comunidad educativa sobre los entornos digitales, determinar la factibilidad del plan de alfabetización en entornos digitales dirigido a la comunidad educativa objeto de estudio, diseñar un plan de alfabetización en entornos digitales dirigido a la comunidad educativa del Instituto Técnico Patios Centro N° 2. Bajo el paradigma cuantitativo, con modalidad de proyecto factible de campo con una población de 50 individuos y una muestra censal, con un instrumento tipo cuestionario modelo escala de lickert, se realizó la presentación de los resultados a través de tablas de frecuencia y gráficos dando como resultado la importancia de la alfabetización en entornos digitales en la comunidad educativa objeto de estudio, finalmente se presenta la propuesta que da posible solución a la problemática.

**Descriptores:** alfabetización, entornos digitales, comunidad educativa

**ABSTRACT**

**LITERACY IN DIGITAL ENVIRONMENTS OF THE EDUCATIONAL COMMUNITY OF THE PATIOS TECHNICAL INSTITUTE CENTRO N° 2. CUCUTA COLOMBIA.**

The main objective of this research is to propose a literacy plan in digital environments aimed at the educational community of the Patios Center No. 2 Technical Institute with the following specific objectives: to diagnose the scope of literacy in digital environments in the educational community of the object institute of study, establish the knowledge that the educational community has about digital environments, determine the feasibility of the literacy plan in digital environments aimed at the educational community under study, design a literacy plan in digital environments

aimed at the educational community of the Institute Technician Patios Center No. 2. Under the quantitative paradigm, with feasible field project modality with a population of 50 individuals and a census sample, with a questionnaire instrument model scale of lickert, the presentation of the results was made through tables of frecu In addition to the graphics and results of the importance of literacy in digital environments in the educational community under study, finally the proposal that provides a possible solution to the problem is presented.

Descriptors: literacy, digital environments, educational community

### INTRODUCCION

La educación ha roto los paradigmas tradicionales y ha proyectado la enseñanza de una manera significativa o constructiva mediante entornos digitales. Es así, como la Tecnología Educativa, se ha convertido en una alternativa esencial a la educación tradicional desarrollada en las aulas de clases, especialmente para capacitar a padres de familia para que sepan utilizar adecuada y eficazmente los entornos virtuales básicos como manejo de office, búsquedas, seguridad en internet, redes sociales, entre otros; aquellos grupos de personas que desconocen esta tecnología y desean tener conocimiento para lo cual se requiere de una alfabetización, capacitación, actualización y o mejoramiento.

Dentro de esta perspectiva, los entornos digitales han permitido dejar completamente a un lado las limitaciones de espacio físico, las distancias geográficas y el cumplimiento de un horario rígido de clases, promoviendo nuevos modelos de enseñanza y aprendizaje que implican novedosas prácticas para el desarrollo de las actividades, una nueva presentación del contenido, nuevos esquemas de planificación, cambios en las estrategias didácticas y la aplicación de métodos de evaluación novedosos para que sea efectiva la alfabetización en la sociedad no solo tomando en cuenta el niño y el adolescente sino a los adultos mayores y a toda la comunidad que muestre interés por el manejo de técnicas y recursos tecnológicos, sirviendo esto para la comunicación entre familiares y amigos que se encuentren a larga distancia.

En la sociedad actual dominada por éstas pareciera que uno de los aspectos más importantes es la facilidad con la cual se puede acceder a un gran volumen de información, sin distinciones de clases sociales, color, raza o país, lo cual ha traído consigo un amplio número de nuevas posibilidades donde seguramente la más importante de todas es la alfabetización de la comunidad educativa, generándose la capacitación. La utilización de estos recursos tecnológicos ha impulsado una nueva educación para los procesos de capacitación del recurso humano en la organización educativa, soportada en entornos digitales. Dentro de este marco, los mismos son considerados como una estrategia fundamental para lograr una alfabetización eficiente y una nueva forma de capacitar a la comunidad educativa.

Por otra parte, la educación ha evidenciado la necesidad de capacitar a la comunidad educativa en el uso y gestión de los entornos digitales de aprendizaje como una alternativa. En la actualidad esta oferta de cursos, seminarios y talleres es prácticamente inexistente, y en la mayoría de los casos se centra principalmente en el uso operativo de algunos recursos tecnológicos, con un menor grado de importancia en el uso educativo de las mismas, es así como no se observan planes de alfabetización en estrategias didácticas para el manejo de los entornos virtuales en padres de familia.

La innovación educativa que supone el uso creciente de los entornos digitales puede ir acompañada del cuestionamiento de las prácticas docentes habituales lo que conlleva a una obligatoria reorientación de la praxis docente, específicamente en los cuatro elementos interrelacionados que componen el proceso de enseñanza y aprendizaje: diseño de contenidos temáticos, actividades, estrategias y evaluación, que debe estar acompañada de una adecuada y constante capacitación en el uso educativo de estas herramientas tecnológicas que comprenda los aspectos técnicos, metodológicos y actitudinales necesarios para lograr lo que denomina Barrerá (2012)

una excelente alfabetización tecnológica, el cual además de saber utilizar los entornos digitales, también debe haber vivido la experiencia con la comunidad educativa, confrontando y superando las dificultades que comúnmente se

presentan en esta modalidad, en donde el desconocimiento es uno de los factores de mayor recurrencia en los cursos de capacitación. (p. 45)

En consecuencia, el éxito de un proyecto de alfabetización digital no solo supone el desarrollo de unos contenidos temáticos soportados en un diseño de instrucción; sino que va mucho más allá y requiere tanto del docente como de los padres de familia que estén altamente motivados que acompañen, dinamicen, impulsen, motiven y enriquezcan la relaciones dialógicas que se generan entre comunidad y docente, generando un entorno social atractivo y rico en matices para el aprendizaje, disminuyendo al máximo la deserción ocasionada por la ausencia de un acompañamiento. Esto solo se logra con un proceso continuo de formación y reflexión autocrítica sobre el rol que debe cumplir el profesor en estos entornos de enseñanza y aprendizaje, por lo que se hace necesario el diseño de cursos y talleres que pongan especial énfasis en el adecuado uso educativo de las técnicas y recursos que proporcionan los entornos digitales.

Una rápida revisión de diferentes ofertas de capacitación y formación en la modalidad de alfabetización digital, que algunas instituciones educativas ofrecen a nivel nacional, da cuenta de la ausencia de cursos de capacitación para la comunidad educativa, especialmente en aquellos cursos soportados en sistemas de gestión del aprendizaje. Lo cual representa una grave deficiencia en el proceso de garantizar una educación de calidad, promovida por profesores altamente capacitados en el uso educativo de los entornos digitales. En consecuencia, la implementación de cursos de alfabetización para la comunidad educativa podría servir como punto de partida para el diseño de un amplio plan de capacitación que permita a los padres de familia instruirse adecuadamente en el uso educativo de los entornos digitales.

De allí pues, que en Colombia los entornos digitales no poseen una política transparente y lógica de formación a la sociedad en general, más específicamente, a los adultos, en la cual se establezca su definición conceptual, metas, particularidades, responsabilidades y aspectos legales. De hecho, lo más frecuente es que se ejecuten

planes de capacitación cuando existen intereses particulares. Por esta razón, la alfabetización en el uso adecuado de los entornos digitales debe ser concebida como la adquisición de habilidades y destrezas para, por ejemplo, usar un navegador Web. Ahora connota competencias más complejas como la de evaluar críticamente la información provista en las fuentes y medios de comunicación, ser selectivo en cuanto a esas fuentes, enjuiciar su contenido y valorar su utilidad, su pertinencia para el logro de los objetivos de la tarea a realizar.

Alfageme y Solano (2012), señalan que

Es fundamental que la escuela se sensibilice y apesarse su entrada a nuevas formas de acceder a la tecnología, y necesariamente sus principales protagonistas como es la comunidad educativa, debe reflexionar acerca de esta realidad, puesto que estas exigencias deben ser abordadas obligatoriamente desde contextos educativos. Por lo tanto, el sistema deberá ser pertinente y adecuarse a las nuevas realidades, abriendo toda posibilidad en la producción del conocimiento conforme a los nuevos paradigmas tecnológicos. (p. 67).

Hoy, cuando el volumen de información de la que se dispone en las distintas áreas del conocimiento a través de la súper autopista de la información es altísimo, la actualización o formación continua de la comunidad educativa es de gran importancia, dada, entre otros aspectos, la transformación radical del proceso instruccional como consecuencia de la irrupción de los entornos digitales en las instituciones educativas. El complejo cambio de la enseñanza tradicional a otra con base informatizada ha derivado en situaciones didácticas en las que el profesor no puede ser un dador de clases, un impartidor de instrucciones sino un facilitador del aprendizaje. En este sentido, la comunidad educativa, pasa ahora a ser participante, lo cual exige tanto el replanteamiento o rediseño del currículo, como el aprendizaje de nuevas metodologías para poder hacer un uso apropiado de los entornos digitales, de acuerdo con sus características educativas.

Dentro de este marco de ideas, son varios los ámbitos del conocimiento, en que la tecnología se ha incorporado rápidamente. Sin embargo, en pleno siglo XXI, cuando

más se habla de la informática y de globalización, el ciudadano común debe tener conocimiento de los entornos digitales, de información y sobre muchos aspectos de los avances tecnológicos y científicos. Las comunidades educativas se encuentran ajenas a estos avances, debido a que no se ha tenido en cuenta su alfabetización sino los docentes. Por consiguiente, debido al acelerado y continuo avance de la tecnología, se debe tener en cuenta que la formación de la comunidad educativa debe ser flexible y estar enmarcada con los adelantos de la sociedad de la información y del conocimiento y las necesidades de cada uno de ellos, de tal manera que exista una incorporación favorable al contexto donde crecerán personal y profesionalmente. Según Gisbert (2014),

La formación inicial y continua de ciudadano común en materia tecnológica es esencial para garantizar su perfecta adecuación al entorno educativo, en el cual deberá desarrollar habilidades. Es por ello, que no sólo se debe fomentar la capacitación del docente en formación para su pronta incorporación en el campo educativo, sino que también se deben establecer planes de alfabetización y actualización de la comunidad educativa. (p. 235)

De acuerdo con la situación que vive Colombia, el Instituto Técnico Patios Centro N° 2, del municipio de Los Patios (Norte de Santander), carece en estos momentos de un plan de alfabetización que capacite a algunos padres de familia para utilizar adecuada y eficazmente los entornos virtuales básicos como el manejo de office, búsquedas, seguridad en internet, redes sociales, entre otros. Las causas que generan el problema es que no se realizan actividades que apuntan a formar ciudadanos que no poseen ninguna profesión apta para vivir en una sociedad en la que el conocimiento, la capacidad de compartir y la facilidad para incorporar nuevas aptitudes son la clave para la actividad laboral o simplemente la relación con otros.

En efecto, no se cuentan con talleres de alfabetización digital como la única política centralizada como una única concepción que pretende dejar atrás la idea de formar solo a los docentes y excluir a la comunidad educativa, lo que se trata es de dar las herramientas como para que cualquier adulto o joven se sienta capaz y confiado cuando

le llegue la oportunidad de crearse una cuenta de correo electrónico, navegar por Internet o abrir un procesador de texto y sentarse a escribir. Estas causas identificadas generan como síntomas el de no vencer el temor de tocar una computadora a través de pasos sencillos, sin la presión académica de exámenes o pruebas que generen abandono en el intento. La inclusión digital está dada no solo por saber utilizar las herramientas sino por una comprensión del entorno, de términos y lógicas. Así lo sostiene Villamil (2014)

Pero ninguna de estas políticas pueden consolidarse si no existe un esfuerzo consecuente de formación y educación de los ciudadanos. La Alfabetización en entornos digitales debe estar concebida como un esfuerzo, como un objetivo, ya que son ellos quienes corren el riesgo de quedar al costado del camino de acceso a la sociedad de la información y el conocimiento. (p. 67)

Con respecto a lo citado anteriormente, los talleres de alfabetización digital están dirigidos a adultos en primer lugar porque es la población más vulnerable frente a la exclusión digital. Los niños y adolescentes son atendidos por diversas políticas sociales y educativas y se apropian de la tecnología de otra forma. La alfabetización digital de adultos implicaba pensar y ejecutar una metodología especial, pensada específicamente para estos inmigrantes digitales que necesitan de la mediación de un docente para acercarse a los entornos digitales. En efecto, si se siguen presentando las causas y los síntomas identificados se seguirán excluyendo cada vez más a la comunidad educativa y centrándose solamente en la capacitación de los docentes. La alfabetización debe ser un reto importante, ya que proporcionará a los ciudadanos de la comunidad herramientas que les ayudan a familiarizarse con el entorno digital, cada vez más presente en la sociedad en la nueva enseñanza.

Es de resaltar que la institución objeto de estudio goza de la factibilidad tecnológica, ya que se está diseñando una página web que serviría, entre otras cosas, para comunicarse con toda la comunidad educativa en todos los aspectos. La tecnología se ha constituido en uno de los principales ejes de desarrollo de la humanidad, por lo tanto, el Instituto Técnico Patios Centro N° 2 se ha visto en la necesidad de formar ciudadanos

con perfiles enmarcados a responder satisfactoriamente a los cambios tecnológicos que se dan a ritmos acelerados. Una de las formas más eficaces de responder a dichos requerimientos es a través de la educación, y la sociedad hoy día reclama la incorporación de la comunidad educativa para dar respuestas inmediatas a las necesidades planteadas.

Teniendo en cuenta lo planteado anteriormente, el investigador formula las siguientes interrogantes: ¿Se ha tomado en cuenta a la comunidad en los procesos de capacitación en entornos digitales?, ¿Cuáles son los conocimientos que posee la comunidad educativa con referencia a los entornos digitales? ¿Es necesario implementar un plan de alfabetización en entornos digitales a la comunidad educativa objeto de estudio?

### **Bases Teóricas**

#### **Alfabetización en Entornos Digitales**

En un principio la palabra alfabetización se relaciona con el proceso de aprender a leer y a escribir. Al utilizar la palabra digital se puede inferir que tiene que ver con tecnología, pero la alfabetización digital no es sólo el uso y manejo de las computadoras, va más allá. En los tiempos en que se vive el adulto se tiene que enfrentar a los cambios que impone la tecnología, puede asumir dos alternativas: intentarlo y aprenderlas o no. En cambio muchos estudiantes ya conocen de las tecnologías son capaces de arreglar un programa de computadora, aprenden solos a utilizar My Space, You Tube, Facebook, Ipods, celulares entre otros. Es fundamental fomentar la alfabetización digital como una alternativa para promover la educación y disminuir la brecha digital existente. Por su parte, Kanter (2012) afirma que,

La alfabetización informática normalmente implica la habilidad para utilizar una computadora personal que es el desarrollo de destrezas para el uso de las tecnologías. Debe situarse la alfabetización informática o digital más allá del enfoque puramente basado en destrezas e incluyen una indicación explícita sobre la importancia de las computadoras y de saber utilizarlas en un contexto social. O se hace referencia a la alfabetización digital o informática como una de las

caras de un proceso de alfabetización más amplio: la alfabetización en información o alfabetización informacional. (p. 233)

De acuerdo con el autor, se refiere al término cyberalfabetización para denominar el conocimiento y manejo de las herramientas digitales. En su trabajo, enfatiza en el aspecto ético del acceso a la información digital. Afirma que las habilidades para orientarse satisfactoriamente en la red ayudarán también a las personas a descubrir, usar y evaluar las fuentes de información que posibiliten su desarrollo, tanto profesional como humano. Cabe señalar, lo que expresa Gutiérrez y Pineda (2014)

La alfabetización digital tiene como objetivo enseñar y evaluar los conceptos y habilidades básicos de la informática para que las personas puedan utilizar la tecnología informática en la vida cotidiana y desarrollar nuevas oportunidades sociales y económicas para ellos, sus familias y sus comunidades. En efecto, la alfabetización digital no pretende formar exclusivamente hacia el correcto uso de las distintas tecnologías. Se trata de que proporcionemos competencias dirigidas hacia las habilidades comunicativas, sentido crítico, mayores cotas de participación, capacidad de análisis de la información a la que accede el individuo, etc. En definitiva, nos referimos a la posibilidad de interpretar la información, valorarla y ser capaz de crear sus propios mensajes. (p. 88).

Dentro de esta perspectiva, la alfabetización digital, en lo referido a Internet y las nuevas redes, no queda en la capacidad de acceso intelectual, técnico y económico, sino que ha de capacitar para trabajar y mejorar el nuevo entorno, para hacer un uso responsable de la red y contribuir a democratizar el ciberespacio. En este sentido, representa la habilidad de un individuo para realizar tareas efectivamente en un ambiente, donde digital significa la información representada en forma numérica y utilizada por las computadoras y Alfabetización incluye la habilidad de leer e interpretar los textos, sonidos e imágenes, reproducir datos e imágenes a través de la manipulación digital además de evaluar y aplicar nuevo conocimiento adquirido por las comunidades digitales.

En este marco de ideas, la alfabetización digital implica muchas veces la apropiación de los nuevos conocimientos a partir de aprender a utilizar los componentes del

hardware, los aplicativos y programas, los mecanismos de búsqueda y la información disponible en ambientes electrónicos, como finalidad en sí misma. Por esto, afirman que este tipo de apropiación de conocimientos o alfabetización digital, carece de profundidad en desde las perspectivas del análisis de contenido y el pensamiento crítico, porque el foco de la atención se ubica en la adquisición de habilidades y conocimientos prácticamente mecánicos.

Por ello, entienden que la capacitación para la ciudadanía objetivo último de la inclusión digital e informacional se basa en el alcance de un nivel superior de apropiación, tanto de los medios, herramientas e instrumentos de acceso como del acceso intelectual efectivo a la información y al conocimiento. Puede afirmarse que el concepto de alfabetización digital constituye y se considera como una parte importante del desarrollo del individuo, porque permite su inserción en la sociedad de manera más participativa mediante el conocimiento de herramientas o medios para informarse.

Hoy no basta con transmitir conocimientos a modo de cátedra; el educar para la vida exige que el docente desarrolle competencias didácticas, como la capacidad de adaptarse a nuevos formatos de formación y de aprendizaje, tanto en el rol de usuario como en el de diseñador de entornos de aprendizaje, integración de recursos como instrumento, como recurso didáctico y como contenido de aprendizaje en los planes docentes y programas formativos, aplicación en el aula de nuevas estrategias didácticas creativas e innovadoras que aprovechen los recursos digitales para resolver problemas complejos, realizar prácticas, trabajos de autoaprendizaje, investigaciones guiadas, aprendizaje basado en proyectos, evaluación objetiva de recursos educativos en soporte TIC, entre otros, junto con la capacidad para diseñar experiencias de aprendizaje significativas, en las que la comunidad educativa sean el punto central del proceso enseñanza y aprendizaje, utilizar críticamente los entornos digitales y organizar la propia formación a lo largo de toda la labor. Según Pérez (2012) afirma;

Las tecnologías de la información y las comunicaciones constituyen un conjunto de herramientas cada vez más eficaces para crear y transmitir el conocimiento, así

como para aprovecharlo en beneficio de la sociedad. Actualmente se exige un replanteamiento serio de la formación y el aprendizaje, estando más estrechamente relacionados el resultado en el trabajo y el poseer conocimiento actualizado. Por ello es indispensable el desarrollo de modelos, estrategias y metodologías que eleven la calidad de las actividades realizadas en los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje en todas sus etapas (p.55).

Este nuevo enfoque sobre el uso de los entornos virtuales posee una fuerte repercusión tanto en la manera de entender la educación como en la formación de la comunidad educativa, debido a las nuevas aplicaciones y servicios que genera, por lo que la gran mayoría de docentes coinciden en que el único modo en que las reformas educativas y la implementación de recursos tecnológicos puedan llegar a la comunidad educativa requiere una adecuada programación didáctica por parte del docente.

### **La Enseñanza en un Entorno Digital**

Existen muchas técnicas que se pueden aplicar para enseñar en un EVA. Su elección dependerá de las características particulares de la situación de aprendizaje en la cual se insertarán, en especial de los contenidos disciplinares que deba enseñar, de los objetivos formativos que el docente se proponga lograr, así como de otros elementos, tales como el perfil de los padres y representantes de la comunidad, edad, número, saberes previos, experiencia anterior en el uso técnico y didáctico del entorno, el tiempo disponible para la actividad, entre otros. Algunas de las actividades que pueden proponerse en un EVA son: discusión, debate, juego de rol, resolución de problemas, estudio de casos, entrevista electrónica sincrónica o asincrónica diario de aprendizaje, portfolio electrónico, formulación de reseñas de bibliografía, de sitios o recursos de la red, de películas, entre otros, confección de informes en formato hipertextual y multimedia, elaboración de glosarios, resolución de actividades de aprendizaje basadas en Internet, resolución de proyectos virtuales y experimentación con simulaciones. Según Rodríguez (2012), expone;

EVA presente flexibilidad didáctica y tecnológica, al tiempo que sea fácil de utilizar, cómodo y amigable, y totalmente integrado, donde el participante sea un elemento activo en el proceso de gestionar el conocimiento; para lo cual se han priorizados tres fases fundamentales, orientadas a la planificación, desarrollo, recursos y estrategias y evaluación del proceso, en las que se han integrado los actores y/o entidades necesarias para contribuir de manera eficiente con su desarrollo. (p.12).

Los entornos virtuales de aprendizaje resultan un escenario óptimo para promover dicha alfabetización, ya que permiten abordar la formación de las tres dimensiones básicas que la conforman: el conocimiento y uso instrumental de aplicaciones informáticas; la adquisición de habilidades cognitivas para el manejo de información hipertextual y multimedia; y el desarrollo de una actitud crítica y reflexiva para valorar tanto la información, como las herramientas tecnológicas disponibles. Por estas razones, resulta necesario que la comunidad educativa conozca las funcionalidades técnicas y las potencialidades didácticas de los entornos virtuales, como paso previo para su integración al mundo del conocimiento.

Un entorno virtual de aprendizaje es un espacio educativo alojado en la web, conformado por un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la interacción didáctica. Posee cuatro características básicas: es un ambiente electrónico, no material en sentido físico, creado y constituido por tecnologías digitales, está hospedado en la red y se puede tener acceso remoto a sus contenidos a través de algún tipo de dispositivo con conexión a Internet, las aplicaciones o programas informáticos que lo conforman sirven de soporte para las actividades formativas de los ciudadanos.

La definición de estos entornos indica que presentan una dimensión tecnológica y una dimensión educativa, las cuales se interrelacionan y potencian entre sí. La dimensión tecnológica está representada por las herramientas o aplicaciones informáticas con las que está construido el entorno. Estas herramientas sirven de soporte o infraestructura para el desarrollo de las propuestas educativas. La dimensión educativa de un EVA está representada por el proceso de enseñanza y aprendizaje que

se desarrolla en su interior. Esta dimensión marca que se trata de un espacio humano y social, esencialmente dinámico, basado en la interacción que se genera entre el docente y la comunidad educativa a partir del planteo y resolución de actividades didácticas.

En el presente, los tipos de EVA de uso más extendido a nivel escolar son cuatro: plataformas de e-learning, blogs, wikis y redes sociales. Lo que distingue a estos ambientes entre sí es su dimensión tecnológica y, por lo tanto, las potencialidades educativas que cada uno de ellos ofrece, al servir de soporte a distintas actividades de aprendizaje con referencia a esto Bustamante (2012) expresa;

Las plataformas e-learning, también son llamadas simplemente plataformas, o LMS, por las siglas en inglés correspondientes a “Learning Management System” o Sistema de Gestión del Aprendizaje. Se trata de aplicaciones que nacieron específicamente con fines educativos, es decir para ser utilizadas como escenarios de propuestas de enseñanza-aprendizaje.(p.45).

Es el tipo de entorno más complejo en cuanto a cantidad y variedad de herramientas, ya que están conformadas por módulos de software con diferentes funcionalidades, por ejemplo, en una plataforma podemos encontrar un módulo de foro, otro de chat o de videoconferencia, uno de agenda de tareas, otro para crear pruebas objetivas, entre otros. Por otro lado, los entornos como blogs, wikis y redes sociales no fueron creados originalmente con fines educativos, sino que se los adoptó con posterioridad en el ámbito de la enseñanza. Son aplicaciones propias de la llamada web 2.0, generación actual de la red que se caracteriza por el protagonismo de los usuarios, al permitirles participar activamente en la publicación de contenidos, interactuar y cooperar entre sí. Nacidas durante la primera década del siglo, forman parte del llamado “software social”, que está centrado en promover la comunicación entre los usuarios. Por esta razón, son herramientas muy aptas para el desarrollo de procesos de aprendizaje. Estos entornos se caracterizan por su facilidad de uso y pueden ser administrados por un usuario promedio, con conocimientos informáticos básicos. No requieren instalarse en un servidor propio, sino que existen empresas que ofrecen al público el servicio de abrir estos espacios y dejarlos instalados en sus servidores.

En muchos casos, este servicio es gratuito. Justamente porque no se originaron en el campo educativo, son ambientes más cercanos a la experiencia cotidiana de la web que pueden tener los docentes y, sobre todo, los alumnos, dada su condición de nativos digitales. En efecto, éstos suelen encontrarse ya familiarizados con estos espacios, porque los utilizan habitualmente en su vida cotidiana.

Desde el punto de vista técnico, es importante citar a Rodríguez (2012), quien expresa; “los blogs son una página web que se estructura en base a dos elementos, entradas y comentarios. Estos micro contenidos sólo pueden ser editados o, incluso suprimidos, por su propio autor”.(p.31). Esta configuración les otorga un carácter conversacional o dialógico, que es la característica más distintiva de los blogs, y los hace ideales para generar interacción entre los alumnos en relación a un tema o tarea y lograr la construcción compartida de conocimiento sobre una cuestión determinada.

### **Entornos Digitales en la Sociedad**

Todos los seres humanos poseen un conocimiento el cual debe ser reforzado a través de una alfabetización que genere de forma emergente habilidades en las personas que utilizan los entornos digitales que superen la cantidad y característica de las informaciones que procesa cada individuo. Para construir conocimiento en el individuo y dotarlo de competencias para la interpretación a las informaciones y convertirlas en información significativa, debe introducirse en un proceso de instrucción. En este proceso, la percepción del contexto en que se producen o adquieren informaciones juega una función necesaria para establecer el grado de validez de los posibles significados atribuibles a cada información. En términos individuales, esto va a constituir lo que se denomina su dominio de conocimientos.

Dentro de esta perspectiva, toda sociedad se encuentra formada como un conjunto de individuos que comparten básicamente tres ámbitos el gnoseológico, el ético y el ámbito técnico o tecnológico. El ámbito gnoseológico está formado por todo aquello que configura el conocimiento de la realidad compartida por dicha sociedad. Así se

pueden reconocer como componentes de este ámbito lo que la sociedad sabe sobre el entorno físico en que se desarrolla la vida social. Las actividades que esa sociedad reconoce como propias y adecuadas para intervenir y relacionarse con el entorno físico, así como los modos de relación entre los diversos individuos que componen esa sociedad constituyen la sociosfera. Los actos y artefactos que hacen posible intervenir en el entorno para el logro de los objetivos deseables por la sociedad.

Por otra parte, el ámbito ético de la sociedad está compuesto por todos aquellos componentes que determinan los valores y objetivos que comparten los individuos de dicha sociedad. Así lo expone Contreras (2012);

La sociedad se desarrolla en interacción con el entorno en que habita; cómo interaccionan los individuos en dicha sociedad, y cómo se pueden crear gratuitamente un edublog con servicios como Blogger y Wordpress. Van a participar en las decisiones y actuaciones que se lleven a cabo; el ámbito ético estará también involucrado en cómo y para qué se utilizarán las técnicas y tecnologías de que la sociedad dispone. (p.21).

En estos términos toda sociedad debe ser, por su propia naturaleza, una sociedad de conocimiento compartido. Se puede caracterizar como aquella en la que los procesos de desarrollo individual y social se asientan sobre la construcción compartida de significados en interacción con el mundo físico, tecnológico y social en que los individuos se desenvuelven

En este sentido, Bruner (2001) sostiene que,

El conocimiento se construye a través de la experiencia compartida en la que cada individuo evoluciona en interacción con el entorno sociocultural en que se desenvuelve. El conjunto de habilidades y competencias que cada individuo esté en disposición de utilizar para comprender las informaciones que utiliza y participar en el impulso y desarrollo de los componentes culturales de su sociedad, constituye su dominio social de conocimiento; en éste se asentará su capacidad para ser un miembro activo en la sociedad del conocimiento. (p. 78).

Cabe señalar que, la sociedad de la información, relacionada a la sociedad del conocimiento, sería aquella que hace de la transmisión de informaciones el soporte para la amplificación y desarrollo de los conocimientos, valores y tecnologías o técnicas

disponibles hacia las comunidades educativas. Actualmente, la sociedad de la información está vinculada necesariamente a las tecnologías que hacen posible dicha transmisión. En efecto, el desarrollo ha dado lugar a lo que se conoce como entorno digital que constituye un nuevo ámbito de realidad compartida en dicha sociedad.

### **Uso de las TIC en la Comunidad Educativa**

Hoy en día el avance de la tecnología ha venido abarcando cada vez más un mayor espacio dentro de las sociedades, y con el avance de las TICs se puede destacar el uso cada vez más acelerado. Su uso es notable en el campo laboral y en la educación ya que estas permiten realizar aprendizajes informalmente a través de la televisión y demás medios de comunicación social y especialmente del internet. De allí nace la necesidad de que las instituciones educativas promuevan el uso de las tics en la comunidad educativa con un fin educativo, mediante actividades fáciles de realizar.

Actualmente la comunidad educativa no sabe utilizar algunas herramientas como son: elSkype, los wikis, WQ, los Blogs, entre otros. Otro de los problemas es que no todas las escuelas no cuentan con el servicio de internet ni computadoras y es allí donde nace la necesidad de planificar actividades educativas que promuevan el uso de las tics en la comunidad con fines educativos utilizando los recursos de uso cotidiano como teléfonos celulares, la TV, las cámaras de videos, entre otros. Las tics permiten transmitir información y conocimiento es por esto que se necesita que los maestros capaciten a la comunidad educativa para poder intervenir y desarrollarse en los nuevos escenarios virtuales.

En el ámbito educativo es de suma importancia y necesario saber leer, escribir, calcular y tener conocimientos de las ciencias, historia e idiomas, pero todos estos conocimientos serán complementados con las habilidades y destrezas necesarias para

poder actuar en el espacio telemático. Es por esto que los docentes como facilitadores del aprendizaje no deben quedarse relegados en cuanto a la capacitación en esta área tecnológica para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizajes presenciales, Según Jiménez (2012) expresa;

Las tics permiten crear nuevos entornos on-line de aprendizaje, también crea una libertad en lo que se refiere al espacio y el tiempo eliminando así la coincidencia en el espacio y el tiempo de los profesores y comunidad educativa son relativamente cortos. (p.12)

Algunas de las ventajas del uso de las tics en el ámbito educativo se relacionan con la alfabetización digital. El uso didáctico es fundamental ya que facilita los procesos de enseñanza y aprendizaje, asimismo la comunicación mediante el trabajo colaborativo que permite compartir experiencias, transmitir información, formular preguntas junto con la comunidad. En este sentido, es importante la motivación de la comunidad educativa sobre la importancia y beneficios del uso de las TICS. En efecto, el desarrollo de los círculos de aprendizaje, es fundamental donde el docente y la comunidad compartan experiencias y se analice su práctica docente, y ampliar sus posibilidades de desempeño profesional para poder que la alfabetización tenga resultados satisfactorios.

En un modelo de enseñanza-aprendizaje centrado en el aprendizaje de padres y representantes, el papel del profesor es ante todo, facilitar el aprendizaje, es decir de diseñar situaciones para que los adultos aprendan y orientarlos en la realización de las actividades que dichas situaciones suponen, de tal modo que puedan alcanzar los objetivos previstos. De este modo supera el rol tradicional de transmisor de información, y se convierte en creador de oportunidades de aprendizaje. Como facilitador del aprendizaje el docente es el encargado de seleccionar y organizar los contenidos que se enseñarán a través del entorno, enunciar objetivos de aprendizaje en relación con ellos, definir las actividades virtuales que ser propondrán a los participantes, elegir la o las herramientas del entorno virtual que se utilizarán,

seleccionar o crear los materiales digitales que se emplearán como recursos didácticos, fijar tiempos de trabajo y establecer estrategias e instrumentos de evaluación.

### **LA METODOLOGIA**

La presente investigación se fundamentó en el enfoque cuantitativo. Según Hernández Sampieri y Otros (2010)

parte de una idea, que va acotándose y, una vez delimitada, se derivan objetivos y preguntas de investigación, se revisa la literatura y se construye un marco o una perspectiva teórica. De las preguntas se establecen hipótesis y determinan variables; se desarrolla un plan para probarlas (diseño); se miden las variables en un determinado contexto; se analizan las mediciones obtenidas (con frecuencia utilizando métodos estadísticos), y se establece una serie de conclusiones respecto de la (s) hipótesis. (p. 4)

Este método permite aplicar las ciencias básicas a través de la objetividad que permite el análisis de datos estadísticos para poder establecer modelos de conducta de una población estudiada. Así mismos, se requiere establecer el tipo de investigación que permitió el desarrollo del estudio; la misma es de carácter descriptivo, por cuanto se reseñan los hechos o condiciones presentes en un momento determinado. Al respecto Arias, F. (2012) señala que, “los estudios descriptivos miden de forma independiente las variables y aun cuando no se formulen hipótesis, tales variables aparecen enunciadas en los objetivos de investigación.” (p. 25)

Por otra parte, el presente estudio se enmarcó bajo la modalidad de Proyecto Factible, el mismo tiene su basamento en los lineamientos del Manual de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2012), específicamente a lo que respecta a la naturaleza de los trabajos de grado y sus modalidades, donde señala que los trabajos incluidos en la modalidad de Proyecto Factible, “consisten en la investigación, elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales; puede referirse a la formulación de políticas, programas, tecnologías, métodos o procesos.” (p. 21) De igual forma, la investigación planteada de acuerdo a los

objetivos descansa sobre una investigación de campo, la cual obedece a la interacción entre el investigador y los investigados. En concordancia con Arias (ob. Cit.) “la investigación de campo es aquella que consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar variable alguna (...)” (p. 31) El proyecto también se apoyó en una investigación de tipo documental, que como lo indica Arias (ob. Cit.) “es un proceso basado en la búsqueda, recuperación, análisis, crítica e interpretación de datos secundarios.” (p. 27)

Para poder llevar a cabo el proceso de recolección de datos es necesario tener unas unidades de análisis como son la Población y la Muestra. De acuerdo con Silva (2013)

Una población está determinada por ciertas características que la distinguen; por lo tanto, el conjunto de los elementos que posean esas características se denomina población, o universo, y se le define como la totalidad del fenómeno a estudiar, cuyas unidades de análisis poseen características comunes, las cuales se estudian y dan origen a los datos de la investigación. (p. 96)

De acuerdo con el autor, siendo la población la serie completa de unidades de análisis con características comunes que se va a investigar, fue conformada por los padres de familia de los grados décimo el cual está conformado por cincuenta (50) que están interesados en dicha alfabetización digital. Los estudiantes de sistemas en este caso ayudarán para dicho proyecto.

La muestra es parte de un colectivo, un subconjunto de unidades de análisis representativo de la población, que el investigador selecciona con la finalidad de obtener la información precisa que caracteriza al colectivo. En este sentido, Arias (ob. Cit.) “la muestra es un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible.” (p. 83) En éste caso, como la población es muy pequeña, no se procederá a calcular la muestra, ya que se considera censal. En éste caso, la muestra fue igual a la población, a los cuales se le aplicó el instrumento de recolección de datos. En este sentido Ramírez, (2008) afirma “la muestra censal es aquella donde todas las unidades

de investigación son consideradas como muestra” (p. 24) La población finita según Ramírez (Ob. Cit.), el cual infiere que:

Una población finita, es aquella cuyos elementos en su totalidad son identificables por el investigador, por lo menos desde el punto de vista del conocimiento que se tiene sobre la cantidad total. Entonces, la población es finita cuando el investigador cuenta con el registro de todos los elementos que conforman la población en estudio. (p. 92-93)

De acuerdo con el autor, se tomó el 100% de la población dando como resultado que  $P = M = 50$  padres de familia de los grados décimo aproximadamente que están interesados en dicha alfabetización digital, a los cuales se le aplicará el instrumento de recolección de datos.

Una vez elaborado el cuestionario o instrumento, según el tipo de estudio de que se trató, antes de aplicarlo de manera definitiva en la muestra seleccionada, se procedió a someterlo a prueba con el propósito de establecer su validez y confiabilidad en relación con el problema de la investigación. En éste sentido, Silva (2013) señala que,

La validez del instrumento se refiere a la relación que existe entre lo que éste mide y lo que realmente se quiere medir. Hay varios métodos para garantizar su evidencia: validez de contenido, de constructo, de criterio, interna y externa. Los de más frecuente aplicación son los dos primeros. (p. 115)

En concordancia con el autor, se procedió a la validez de contenido y de constructo. Con la validez de contenido se determinó hasta dónde los ítems de un instrumento son representativos de las variables que se desea medir. La validez de constructo verificó que el instrumento contenga todas las dimensiones, indicadores y variables que se reflejan en la operacionalización de variables. Para la determinación de la validez del instrumento se sometió a la evaluación de un panel de expertos (dos académicos expertos con experiencia en el tema que se estudia y un metodólogo) antes de la aplicación para que hicieran los aportes necesarios a la investigación y verifiquen si la construcción y el contenido del instrumento se ajustan al estudio planteado y, para tal efecto, se hizo la revisión del cuestionario.

Según Silva (2013) “La confiabilidad se refiere a la estabilidad, consistencia y exactitud de los resultados; es decir, que los resultados obtenidos por el instrumento sean similares si se vuelven a aplicar sobre las mismas muestras en igualdad de condiciones.” (p. 116) La medida de la confiabilidad se expresa en forma de coeficiente, cuyo valor oscila entre 0 y 1, donde 0 significa que el instrumento no es confiable, y 1, la máxima confiabilidad. Si se observa en el cuadro 3 la confiabilidad debe ser mayor o igual a 0,61. El criterio de confiabilidad del instrumento se determinó en la presente investigación por el coeficiente de Alfa Cronbach.

El valor del Alfa Cronbach debe situarse en el siguiente rango para que el instrumento sea confiable: 0,61 £ a £ 1. La prueba se hizo en base a trece (13) ítems, los resultados de la misma se utilizaron para alimentar el programa SPSS versión 12.0 para hallar el coeficiente Alpha de Cronbach, incluido en la tabla de confiabilidad de Méndez que determinó si el instrumento es confiable o no. En tal caso el resultado indicó que el instrumento posee una confiabilidad Muy Alta.

Las técnicas de recolección de datos son aquellas que permiten obtener todos los datos necesarios para realizar la investigación del problema que está en estudio mediante la utilización de instrumentos que se diseñarán de acuerdo a la técnica a seguir. Según Tamayo y Tamayo (2007) las técnicas e instrumentos de recolección de datos:

(...) son la expresión operativa del diseño de la investigación, la especificación concreta de cómo se hará la investigación. Se incluye aquí: (a) Si la investigación será con base en lecturas, encuestas, análisis de documentos u observaciones directas de los hechos; b) Los pasos que darán y, posiblemente; c) Las instrucciones para quién habrá de recoger los datos. (p.182).

La técnica es el procedimiento por el cual se realizó la investigación y permitió recolectar datos. Se utilizó como técnica la observación directa y participante. Según Hurtado (2008) “La observación permite obtener información sobre un fenómeno o acontecimiento tal y como éste se produce. Como procedimiento investigativo,

implica un proceso sistemático que le permite a un investigador obtener por sí mismo información con relación a un problema.” (p. 56). De acuerdo con el autor, así se constituye en un proceso pensado y planificado, sobre la realidad o parte de ella, que está en estudio. En éste caso se realizó una observación directa y participante ya que el investigador estuvo en contacto directo con los participantes.

Para Sabino (2008) un instrumento de recolección de datos:

Es en principio cualquier recurso de que pueda valerse el investigador para acercarse a los fenómenos y extraer de ellos información. De este modo el instrumento sintetiza en sí toda la labor previa de la investigación, resume los aportes del marco teórico al seleccionar datos que corresponden a los indicadores y, por lo tanto a las variables o conceptos utilizados. Las técnicas están referidas a la manera como se van a obtener los datos y los instrumentos son los medios materiales, a través de los cuales se hace posible la obtención y archivo de la información requerida para la investigación. (p. 35)

El instrumento es el que valida la técnica. Se utilizó como instrumento de recolección de datos un cuestionario en escala Likert, que consistió en un conjunto de ítems presentados en forma de afirmaciones o juicios, ante los cuales se pedirá la reacción de los participantes. Es decir, se presentó cada afirmación y se solicitó al padre de familia que externase su reacción eligiendo uno de los cuatro puntos o categorías de la escala. En efecto se elegirá la alternativa: Siempre (S), Casi Siempre (CS), Algunas Veces (AV) y Nunca (N).

Una vez aplicado el instrumento (cuestionario en escala Likert) mencionado anteriormente, se procedió con la construcción de una matriz de resultados, donde se transcribieron las opciones de respuestas escogidas por los participantes en cada uno de los ítems, el cuestionario en escala Likert. El análisis según Hernández Sampieri y Otros (ob. Cit.) “comprende dos etapas: la representación de los datos y el método para ordenarlos y presentarlos lógicamente. La representación de los datos según estos autores, se refiere a la representación estadística de los datos.” (p. 126)

Luego se efectuó el análisis de datos, tomando como parámetro las dimensiones en cada uno de los indicadores en relación a cada ítem con su respectiva frecuencia absoluta y relativa. Los resultados se presentan en cuadros descriptivos, donde se indican las alternativas de repuestas a cada ítem con las respectivas frecuencias porcentuales en razón a la totalidad de los participantes en estudio.

### **ANALISIS E INTERPRETACION DE LOS RESULTADOS**

Después de aplicado la encuesta a las 50 personas que representan la muestra se dará a continuación la presentación de estos resultados a través de cuatro dimensiones como se presenta en la operacionalización de variables de la cual fueron tomados los indicadores para realizar la encuesta con 20 ítem se realizara una representación numérica en tablas de frecuencia, seguidamente se mostraran los resultados a través de gráficos y así mismo se realizara una descripción de cada uno de los ítems presentados en la dimensión correspondiente, las mismas están expuesta de la siguiente manera; dimensión alcance, dimensión conocimiento, dimensión plan de alfabetización y dimensión entorno cada una de ellas con unos indicadores los cuales permitieron medir el alcance que tiene la misma, el conocimiento referente a entornos digitales la factibilidad de una alfabetización en entornos digitales a través de un plan.

#### **Dimensión Alcance**

La alfabetización en entornos digitales ha llegado como un proceso que el estado ha propuesto con el fin de llevar la tecnología a las instituciones educativas y otros espacios, pero es de resaltar que las comunidades educativas conformadas por los padres y representantes no han sido tomados en cuenta de una manera efectiva es por ello que primero que todo se conocerá la dimensión alcance la cual permitió ver el alcance que tiene la alfabetización en entornos digitales en la comunidad educativa, primero que todo el alcance es el acceso con el que pueden llegar estos planes de alfabetización a las comunidades específicamente en entornos digitales, la misma

presenta los siguientes indicadores; tiempo, limitaciones, proceso, actividades, comunicación y desarrollo.

Ítems	Siemp		Casi Siemp		Alg. Veces		Casi Nunca		Nunca	
	Fa	%	Fa	%	Fa	%	Fa	%	Fa	%
1.- ¿Para realizar la alfabetización en entornos digitales se debe contar con tiempo estipulado de la comunidad educativa?	35	70	10	20	5	10	0	0	0	0
2.-¿El alcance de la alfabetización ha presentado limitaciones en el momento de llevarlo a la comunidad educativa?	23	46	12	24	10	20	5	10	0	0
3.- ¿La alfabetización en entornos digitales es un proceso tecnológico que incluye a cualquier ser humano?	50	100	0	0	0	0	0	0	0	0
4.- ¿Cree usted que las actividades que se plantean en la alfabetización en entornos digitales pueden dar buenos resultados en la comunidad educativa?	25	50	12	24	5	10	8	16	0	0
5.- ¿Al llevar la alfabetización tecnológica a la comunidad mejorara el proceso de comunicación?	25	50	10	20	15	30	0	0	0	0
6.- ¿Considera usted que al llevar la alfabetización tecnológica a la comunidad se presentara un desarrollo en la misma?	30	70	20	30	0	0	0	0	0	0

Siguiendo con el análisis descriptivo de la primera dimensión la cual contiene seis ítems, la primera interrogante expone; ¿Para realizar la alfabetización en entornos digitales se debe contar con tiempo estipulado de la comunidad educativa? El 70% respondieron que siempre pues si las personas que conforman la comunidad educativa no cuentan con el tiempo para asistir a talleres y cursos es difícil que se pueda realizar la alfabetización, es por ello que primero que todo se debe motivar a la comunidad a participar y en segundo lugar demostrarle la importancia de la alfabetización en entornos digitales para que así tomen conciencia y dispongan del tiempo necesario para poder realizar la misma.

Asimismo un 20% respondieron que casi siempre, es necesario contar con el tiempo disponible de la comunidad para lograr con satisfacción el objetivo propuesto, de lo contrario sería difícil poder realizar esas alfabetizaciones además que se debe tomar en cuenta los horarios y el lugar donde se desarrolle la alfabetización, que no sea muy retirado de sus hogares, el otro 10% respondió que algunas veces, ya que algunos representantes son mujeres y se encuentran en sus hogares, pero esto son en muy pocos casos, ya que por lo que se pudo observar la mayoría de la comunidad educativa conformada por hombres y mujeres son trabajadores de medio tiempo y tiempo completo, así que se hace necesario realizar una buena planificación del tiempo en el que se va a realizar la alfabetización en entornos digitales para que la comunidad pueda asistir y los especialistas también.

Por otra parte en el ítem N° 2 expresa; ¿El alcance de la alfabetización ha presentado limitaciones en el momento de llevarlo a la comunidad educativa?, donde respondieron el 46% que siempre pues primero la comunidad educativa no ha tomado el interés necesario para asistir a la misma, no se han tomado encuentra muchos factores que intervienen como el tiempo, el lugar, la motivación, el interés, así que a las limitaciones han sido varias para que estas jornadas tan importantes para la comunidad educativa no sé, es de resaltar que aunque el estado este promoviendo la tecnología en todos los ámbitos dentro del país ha sido un poco difícil que llegue a todas las comunidades. De la misma manera otro 24% de los encuestados respondieron que casi siempre, en la comunidad objeto de estudio se han presentado limitaciones para realizar las jornadas de alfabetización.

En este sentido un 20% respondieron que algunas veces no se ha logrado el alcance de la alfabetización en su totalidad por las limitaciones que muchos de los integrantes de la comunidad educativa han puesto, ya que argumentan que el trabajo primero y no le han dado la importancia que amerita tener conocimiento con referencia a la tecnología para en muchos casos poder tener contacto más seguido con la institución educativa sin necesidad de asistir a los colegios y así como otros oficios que pueden

atender desde la comodidad de sus hogares con el uso de un equipo de computación, el otro 10% respondieron que casi nunca se han presentado limitaciones para que la alfabetizaciones tengan gran alcance en la comunidad, pues quienes toman interés son aquellos que quieren salir a delante y quieren conocer cada vez sin tomar en cuenta si el resto de la comunidad tiene algunas limitaciones a la hora de proponer una alfabetización en entornos digitales.

En el ítem número tres acota; ¿La alfabetización en entornos digitales es un proceso tecnológico que incluye a cualquier ser humano? En esta interrogante los 50 encuestados respondieron que siempre y más aún cuando el país se encuentra en una era digital donde incluye niños, jóvenes adultos, adultos mayores, todos los seres humanos que sientan curiosidad y tomen el interés por aprender y alfabetizarse en el manejo de la tecnología específicamente en entornos digitales que permiten comunicarse, opinar e intercambiar información e interactuar con un equipo de computación pero principalmente para que los padres y representantes se mantengan informados con el rendimiento de sus hijos, actividades que la institución realice, entre otros temas importantes para el interés de los padres y representantes.

De la misma manera en el ítem N° 4 la interrogante expone; ¿Cree usted que las actividades que se plantean en la alfabetización en entornos digitales pueden dar buenos resultados en la comunidad educativa?, el 50% respondió que siempre, las diferentes actividades que se utilicen a la hora de realizar la alfabetización, puede promover la integración de la misma, que tomen más importancia por sus hijos y se interesen en aprender para poder estar más al día con las actividades que desarrolla la institución, se fomente el compañerismo y sobre todo se refuercen los valores, para que haya una mejor convivencia, el 24% respondieron que casi siempre las actividades en beneficio de la comunidad trae buenos resultados, pues es también de resaltar que algunos representantes podrán mejorar en empleo en el que están pues al tener más conocimiento con referencia a la tecnología es más fácil conseguir un empleo con estas exigencias.

Un 10% respondieron que algunas veces las actividades que se utilicen a la hora de realizar la alfabetización en entornos digitales traería buenos resultados para la comunidad educativa, pues este grupo no está muy de acuerdo con los resultados que se pudiesen obtener a la hora de realizar una alfabetización tecnológica, pues conocen de la apatía de la comunidad, y en otras oportunidades se ha tratado de motivar a la comunidad a la participación de charlas, talleres y otras actividades y ha sido un poco difícil lograrlo, es por ello que solo en algunas veces se pueden obtener buenos resultados a la hora de realizar actividades en una alfabetización tecnológica y se logren buenos resultados en la comunidad educativa.

Siguiendo con la descripción de los ítems el siguiente presenta como interrogante lo siguiente; ¿Al llevar la alfabetización tecnológica a la comunidad mejorara el proceso de comunicación?, el 50% respondieron que siempre, pues se puede dar más interacción con otros integrantes de la comunidad, y esto hasta puede ayudar a resolver algunos problemas existentes en la comunidad, tomando en cuenta que la comunicación es uno de los factores más importantes dentro de una comunidad para que puedan existir buenas relaciones personales entre los miembros de una comunidad y más cuando se trata de una comunidad educativa que debe velar por los intereses de sus hijos.

Por consiguiente, el 20% respondió que casi siempre la comunicación se involucra de una manera dinámica cuando se realizan jornadas de alfabetización y más cuando se trata de medios tecnológicos que permiten mantener una comunicación directa y virtual con otras personas, así que no solo mejoraría dentro de la comunidad si no también fuera de ella pues si algunos de los integrantes de la comunidad tienen familia fuera del país se podrán comunicar con mayor facilidad al tener conocimiento del uso de los entornos digitales, y el 30% restante de los encuestados dice que algunas veces, la alfabetización promovería la comunicación entre los miembros de la comunidad educativa.

Asimismo en el ítem N° 6, el cual expone; ¿Considera usted que al llevar la alfabetización tecnológica a la comunidad se presentara un desarrollo en la misma? Un 70% respondieron que es posible que al lograr que la mayoría de los miembros de la comunidad tomen la alfabetización en serio se puede dar un gran desarrollo en la misma y se podrá llevar un avance con relación a la tecnología que actualmente es tan necesaria hasta para realizar trámites bancarios, es por ello la importancia de alfabetizarse con los entornos digitales y porque no con otros temas de importancia para la comunidad.

En este sentido el 30% restante dieron como respuesta que casi siempre estos proyectos que involucran tecnología permiten el desarrollo de una comunidad con referencia a la parte intelectual y social pues no solo es obtener conocimientos si no que se fomentan los valores, la integración de la comunidad, el buen trato y otros aspectos importantes para los seres humanos, es así que la alfabetización en entornos digitales no es solo con el fin de que los representantes tenga información de una manera eficaz de la institución si no que hayan intercambios entre los miembros de la comunidad y buena comunicación y puedan participar en la solución de problemas que aquejan a la comunidad.

### **Dimensión Conocimiento**

Esta dimensión permitió medir el conocimiento que pueden obtener los miembros de la comunidad educativa objeto de estudio y otros factores que influyen directamente con el conocimiento, el mismo permite que el individuo comprenda de una manera más efectiva y se dé el proceso de aprendizaje, esto es lo que persigue la alfabetización en entornos digitales que los padres y representantes tengan el conocimiento adecuado y puedan aplicarlos cuando necesite comunicarse algunos docentes o con la institución educativa para verificar información de su representado, como como asistencia, informaciones extracurriculares, horarios entre otras informaciones que sean de interés de la comunidad educativa, y de la misma sean utilizados para realizar tareas personales

desde el hogar o en sus trabajos. Esta dimensión cuenta con cuatro ítem importantes los cuales son; participación, interacción, proceso y comunidad educativa.

Ítems	Siemp		Casi Siemp		Alg. Veces		Casi Nunca		Nunca	
	Fa	%	Fa	%	Fa	%	Fa	%	Fa	%
7.- ¿Al obtener el conocimiento de la alfabetización en entornos virtuales de los padres y representantes se fomentara la participación en la institución?	15	30	15	30	8	16	12	24	0	0
8.- ¿Cree usted que la comunidad educativa lograra la interacción comunidad y escuela con estos entornos?	13	26	12	24	10	20	5	10	10	20
9.- ¿Al llevar la alfabetización a la comunidad educativa se dará el proceso del conocimiento?	15	30	12	24	12	24	5	10	6	12
10.- ¿Cree usted es importante la alfabetización en entornos digitales para la comunidad educativa?	25	50	25	50	0	0	0	0	0	0

Seguidamente se presentara el análisis descriptivo de los ítem 7,8,9, y 10 ya representados en tabla de frecuencia y gráfico el ítem N° 7 expresa; ¿Al obtener el conocimiento de la alfabetización en entornos virtuales se fomentara la participación entre los padres y representantes en la institución?, el 30% respondieron que siempre, pues creen que al realizar la alfabetización en entornos digitales lograrán que los padres y representantes se integren, conozcan y participen en las actividades que realiza la institución y puedan dar opiniones con referencia a fechas de reuniones y otras funciones en las cuales se hace necesaria la intervención de los padres y representantes y ellos deberían tomar conciencia de la importancia de participar y mantenerse informados de los avances de sus representados, en la actualidad es difícil que los representantes asistan a reuniones o que realicen visitas a la institución para saber cómo van sus hijos en las diferentes asignaturas, así que al tener conocimientos la comunidad

educativa, es posible que por los entornos virtuales se les facilite la interacción de parte de los representantes y la institución educativa.

Otro 30% de la muestra respondieron casi siempre, pues en muchas ocasiones pueden tener el conocimiento pero no toman el tiempo necesario para buscar la información necesaria, entonces en algunos casos se podrán dar los conocimientos de la alfabetización pero es posible que no sea usada de una manera adecuada, y pues los resultados que se esperan no se obtengan, el 16% respondieron que algunas veces, pues en otras oportunidades se ha tratado por medio de otras estrategias la participación de los padres y representantes sin obtener ningún resultado positivo, es por ello que aún se tienen dudas que al realizar una alfabetización en entornos digitales se logre en su totalidad la participación de la comunidad educativa en la institución.

En el mismo sentido el 24% de los encuestados respondieron que casi nunca, pues es de resaltar que la comunidad educativa no tiene como fortaleza la participación en la institución educativa y se puede notar cuando se realizan actividades como el día de la madre u otra fecha especial en muy pocas oportunidades se logra que los representantes asistan a la institución y si lo hacen se retiran antes de la hora de salida, cuentan con muy poco tiempo para sus hijos, pues la gran mayoría tiene trabajos en los cuales amerita tiempo y disposición sin tomar en cuenta otras actividades y oficios que tengan que hacer.

Por otra parte, el ítem N° 8, expone; ¿Cree usted que la comunidad educativa lograra la interacción con estos entornos?, el 26% respondieron que siempre, si se hace una buena alfabetización se va a lograr que la comunidad en general interactúe a diario con los entornos virtuales y se logre el objetivo propuesto a cabalidad con referencia a la alfabetización, lo más importante es lograr que los padres y representantes pierdan el miedo y se animen a usar estos medios y puedan resolver algunos problemas que se presenten a diario, otro 24% respondieron que casi siempre, es de resaltar que si se utilizan estrategias didácticas acorde al grupo, se puede lograr que la comunidad educativa pueda interactuar seguido con los entornos y no lo vean como algo peligroso,

si no como algo que les facilitan muchos procesos y beneficien por el poco tiempo libre que tienen.

Asimismo el 20% respondieron que algunas veces, a través de la alfabetización tecnológica se podrá que los representantes tengan una interacción adecuada con estos entornos digitales, pues si no se da una buena alfabetización y se mantiene en constante acercamiento con la comunidad al principio realizaran la interacción pero luego olvidaran y no tomaran el interés que ameritan los mismo, es así que todo depende del seguimiento y evaluación que se realice con estos planes de alfabetización para ver si se logra que los padres tomen ese conocimiento y lo incorporen al quehacer diario o simplemente asisten y dejan a un lado ese conocimiento. Un 10% respondieron que casi nunca se logra una interacción significativa por parte de los padres y representantes frente a los entornos digitales, pues en muchas ocasiones asisten a las jornadas obligados y no toman el interés y la importancia que tiene hoy día la tecnología, y el 20% respondieron que nunca se podrá lograr que los padres y representantes logren una interacción eficaz con los entornos digitales.

Siguiendo el orden de ideas, el ítem N° 9 reza; ¿Al llevar la alfabetización a la comunidad educativa se dará el proceso del conocimiento? Un 30% de los encuestados respondieron que siempre, pues al estar a la par con los avances tecnológicos se lograra que el proceso del conocimiento se dé de una manera efectiva logrando un aprendizaje significativo, pero también es de resaltar que el conocimiento va de la mano del interés pues si el tema llama la atención de la comunidad educativa se incentivara y se logra el conocimiento, pero si no se tiene el interés es imposible que el ser humano logre captar y comprender la información que se está presentando, asimismo el 24% respondieron que casi siempre se puede dar conocimiento, la mayoría de veces que se llevan plan de alfabetización se logra que algunos de los participantes alcanzan a tener el conocimiento con referencia a temas que son de importancia.

En este mismo sentido otro 24% respondieron que algunas veces, es necesario utilizar nuevas estrategias y actividades dinámicas para lograr que los integrantes de la

comunidad educativa tomen el interés por acudir a la alfabetización y puedan tener el conocimiento necesaria de las mismas y así poder utilizar los entornos digitales de una manera adecuada y menos estresante, otro 10% respondieron que casi nunca se da un conocimiento adecuado en el momento de realizar una alfabetización en entornos digitales, pues influyen muchos factores que no permiten que los padres y representantes logren obtener un conocimiento y lo conviertan en un aprendizaje significativo y el otro 12% restante manifiesta que nunca se da el conocimiento.

Para finalizar con esta dimensión se presenta el ítem N° 10 el cual expone; ¿Cree usted es importante la alfabetización en entornos digitales para la comunidad educativa? El 50% respondió que siempre, pues la comunidad educativa debe experimentar cambios entre ellos debe ser estar al día con lo referente a la tecnología y más cuando se tienen hijos adolescentes que tienen un dominio en entornos digitales y en muchas ocasiones exageran con el uso de los mismos, es por ello que los padres y representantes deben tener el conocimiento de los mismos y así poder controlar a sus hijos y ellos puedan interactuar de una manera adecuada con estos entornos, el otro 30% respondieron que casi siempre es importante que la alfabetización llegue a las comunidades educativas, pues esto permitirá el acceso a informaciones de la institución y podrían contribuir con el crecimiento intelectual de sus hijos, pues no es solo responsabilidad de los docentes impartir los conocimientos referentes a la tecnología con ayuda de los representantes también se puede lograr.

### **Dimensión Plan de Alfabetización**

El plan de alfabetización en entornos digitales es importante en la actualidad ya que todos los seres humanos deberían estar informados de los cambios que se presenten, en estos últimos años es de resaltar que la tecnología ha abarcado en gran parte todos los rincones de cada país es por ello que surge la necesidad que todos los seres humanos tenga un proceso de actualización con referencia a estos temas, el estado propone a la inclusión de estos medios a través de planes de alfabetización con el fin de que todo

individuo que tenga interés por aprender o incursionar en estos temas pueda hacerlo de una manera eficiente y fácil, esta dimensión propone seis indicadores los cuales son; alfabetización digital, enseñanza, habilidades, informática, tecnología y oportunidades.

Ítems	Siemp		Casi Siemp		Alg. Veces		Casi Nunca		Nunca	
	Fa	%	Fa	%	Fa	%	Fa	%	Fa	%
11-. ¿Considera usted, que la alfabetización digital es necesaria en la actualidad?	25	50	15	30	10	20	0	0	0	0
12-.¿Al llevar un plan de alfabetización permite la enseñanza a la comunidad educativa?	30	60	20	40	0	0	0	0	0	0
13-.¿Un plan de Alfabetización permitirá desarrollar habilidades en la comunidad educativa?	35	50	13	25	12	24	0	0	0	0
14-. ¿Es necesario que al llevar un plan de alfabetización a la comunidad sea dirigido por un especialista en informática?	25	50	25	50	0	0	0	0	0	0
15.- ¿Con un plan de alfabetización dirigido a la comunidad educativa mejoraría el uso de la tecnología?	30	60	10	20	10	20	0	0	0	0
16.- ¿Cree usted que al llevar un plan de alfabetización digital a la comunidad se abrirían las oportunidades de trabajo para la misma?	35	50	25	50	0	0	0	0	0	0

En estas oportunidad se realizara la descripción de estos ítems primero se conocerá el ítem N° 11 en cual expresa; ¿Considera usted, que la alfabetización digital es necesaria en la actualidad?, el 50% respondió que siempre, es importante que la comunidad educativa este en constante actualidad y más con la demanda que exige el presente donde la era digital ha abarcado todo, es así que la comunidad debe tomar un gran interés por realizar planes de alfabetización que les ayuden conocer de estos temas a interactuar con ellos y de la misma manera incorporarlos en los quehaceres de la vida cotidiana.

Asimismo un 30% respondieron que casi siempre es necesario que los padres y representantes tomen cursos de actualización y básicos para el manejo de la

alfabetización digital, es de resaltar que muchos de los integrantes de esta comunidad no cuentan con estos conocimientos así que se hace necesario que se tome en cuenta la misma y se comience a trabajar con estos planes con el fin de que la comunidad se sienta tomada en cuenta y tomen interés por estos temas que en la actualidad son muy conocidos por los jóvenes, quienes lo utilizan a diario y tienen un manejo total de las herramientas tecnológicas, de esta manera el otro 20% respondieron que algunas veces, es necesario que la alfabetización digital llegue a los hogares específicamente a los padres y representantes de las instituciones educativas.

Seguidamente se presenta el ítem N° 12 el cual acota; -¿Al llevar un plan de alfabetización permite la enseñanza a la comunidad educativa? En 60% respondieron que siempre pues los docentes están a disposición para llevar la alfabetización y de esta manera cumplir con un proceso de enseñanza acorde a las exigencias de la comunidad y los jóvenes que tiene dominio sobre el tema también están dispuestos a entregar todos conocimientos que tienen con referencia a la alfabetización en entornos digitales, para que se pueda dar el proceso de la enseñanza a la comunidad educativa. El otro 40% respondieron que casi siempre el proceso de la enseñanza se da cuando se realizan los planes de alfabetización, pues los docentes, especialistas y estudiantes siempre están a disposición para utilizar nuevas estrategias y logran que se realicen ambos procesos como lo es la enseñanza y el aprendizaje, es por ello que cuando se planifica un plan de alfabetización se deben tomar en cuenta factores importantes como el conocimiento, la enseñanza y el aprendizaje procesos que son los que permiten el éxito de los planes de alfabetización, si no se cumple ninguno de ellos es imposible decir que se realizó la alfabetización digital.

Para continuar con el análisis de resultados se trae a colación el ítem N° 13 el cual expone; ¿Un plan de alfabetización permitirá desarrollar habilidades en la comunidad educativa?, el 50% respondieron que siempre pues al tener conocimiento con referencia a la alfabetización tecnológica se podrán ver habilidades por parte de los integrantes de la comunidad educativa con referencia a los equipos tecnológicos y a los procesos que

se dan en la era digital, es por ello que cada persona desarrolla sus habilidades dependiendo de sus intereses, además al lograr que la comunidad educativa se la tecnología proporciona que día con día ellos vayan desarrollando más y más habilidades en el manejo de medios tecnológicos.

Asimismo un 25% respondieron que casi siempre, la alfabetización en entornos digitales proporciona que los integrantes puedan desarrollar habilidades, pues si no hay atención por parte de ellos no se va a lograr realmente que la comunidad educativa desarrolle habilidades y destrezas para ser utilizadas en la vida diaria, en el trabajo, en sus hogares o en sus tiempos libres, es por ello que si se cuenta con el tiempo y la disposición es posible que se desarrollen, pero si no se pone en práctica la alfabetización es imposible que fluyan las habilidades por parte de los participantes, el 24% restante dieron como respuesta algunas veces, solo si existe buena comunicación en el momento de la alfabetización y estrategias factibles es posible que se desarrollen destrezas en los integrantes de la comunidad educativa.

En el mismo orden de ideas en el ítems N° 14 se menciona; ¿Es necesario que al llevar un plan de alfabetización a la comunidad sea dirigido por un especialista en informática? El 50% respondieron que siempre, pues en la institución educativa recae siempre la obligación del manejo de equipos tecnológicos entre otras actividades en la responsabilidad del especialista de informática, es de resaltar que todos los docentes deben estar preparados para trabajar con la enseñanza del uso de la tecnología pues la alfabetización digital en muchos casos comienzan por los profesores para lograr cumplir con las exigencias que demandan en la actualidad los jóvenes, es así que todos los docentes deben estar capacitados.

El otro 50% respondieron que algunas veces debe estar a cargo de los especialistas en informática, pero es de resaltar que la el instituto Técnico N°

2 Municipio los Patios tiene capacitado a los estudiantes de los últimos años quienes ha demostrado disponibilidad a la hora de realizar jornadas de alfabetización y capacitación, así que ellos con la supervisión de los docentes pueden realizar este plan

y sería una buena estrategia y que los padres y representantes se sentirán más motivados al ver que sus propios hijos o representados son quienes están llevándoles el proceso de enseñanza con respecto a la alfabetización en entornos digitales.

En el mismo orden de ideas, en el ítem N° 15 manifiesta; ¿Con un plan de alfabetización dirigido a la comunidad educativa mejoraría el uso de la tecnología? Un 60% respondieron que siempre, pues al tener un plan de alfabetización se tendría conciencia del uso adecuado de la tecnología para obtener beneficios positivos y no un uso donde se utilice solo para ver informaciones no adecuadas, así que al realizar un plan de alfabetización la comunidad educativa estará más informada del uso de la misma y podrán utilizarla de una manera eficaz, por otra parte no solo de la información que se presentan en las redes sino también del uso de la televisión, la radio, la prensa y otros recursos tecnológicos utilizados en las TIC.

Por otra parte un 20%, dieron como respuesta que casi siempre, pues es de resaltar que se deben tomar en cuenta del uso que le dan los padres y representantes a la tecnología y desde que punto de vista se puede tomar si no se tiene conciencia pues no se lograra mejorar el uso de la misma dentro de la comunidad educativa, el Instituto debe tener presente que en el recae que los estudiantes usen de una manera adecuada las TIC para poder de esta manera educar a los padres, asimismo el otro 30% respondieron que algunas veces todo depende de uso que le den a la tecnología y las habilidades que desarrollen en algunos casos será difícil modificar el conocimiento.

En el último ítem de esta dimensión se presenta el N° 16 el cual expone; ¿Cree usted que al llevar un plan de alfabetización digital a la comunidad se abrirían las oportunidades de trabajo para la misma?, el 50 % respondieron que siempre pues a realizar la mayoría de los integrantes la alfabetización en entornos digitales lograra mejora su empleo o en otros casos buscar trabajos que tengan que ver con el uso de la tecnología, o en sus propios hogares se pueden tener sus propios negocios con la utilización y manejo de la tecnología, es de resaltar que en la actualidad se observa la era digital donde todo se maneja a través de las redes sociales y el internet, documentos

digitalizados entre otras actividades que dependen del uso de la tecnología así que abrirían las puertas a nuevos empleos y mejores para poder dedicar más tiempo a sus hijos.

Asimismo, se observó que el otro 50% respondieron que casi siempre, primero porque la comunidad educativa tendría grandes avances, desarrollos y contribuiría en que los padres y representantes logren obtener nuevos trabajos o facilitar los procesos en los oficios que realicen, así que por lo general al conocer la tecnología y tomar la importancia que tiene en la actualidad, serviría para que se fomentaran otros empleos y de la misma manera facilitara todos los procesos que tengan que ver con la tecnología de la información y la comunicación

### **Dimensión Entornos Digitales**

Los entornos digitales permiten que la didáctica sea puesta en práctica ya que en la actualidad se muestran de una manera muy flexible y es de notar en la red más grande del mundo como es el internet, permite la interacción entre la tecnología y el usuario así como redes educativas, sociales que son muy utilizadas en el presente es cuando se habla de estos entornos se llega pensar que solo se realiza a través de tutoriales pero hoy día se pueden dar en espacios abiertos, en salas interactivas o desde la comunidad del hogar que es lo que se persigue en esta investigación por parte de la institución educativa hacia los padres y representantes y porque no de estudiantes a comunidad educativa, esta dimensión cuenta con cuatro indicadores los cuales son; aprendizaje, herramientas, espacios educativos y didáctica.

Ítems	Siemp		Casi Siemp		Alg. Veces		Casi Nunca		Nunca	
	Fa	%	Fa	%	Fa	%	Fa	%	Fa	%
17.- ¿Los entornos digitales facilitan el proceso de aprendizaje en la comunidad educativa?	25	50	10	20	15	30	0	0	0	0
18.- ¿La alfabetización tecnológica se presenta como herramienta para facilitar el enlace comunidad educativa – Institución?	25	50	20	40	5	10	0	0	0	0

19.- ¿Los entornos digitales facilita la interacción entre comunidad y espacio educativo?	25	50	25	50	0	0	0	0	0	0
20.- ¿Cree usted que la didáctica se puede utilizar en el momento de la alfabetización en entornos digitales?	50	100	0	0	0	0	0	0	0	0

El ítem N° 17 manifiesta lo siguiente; ¿Los entornos digitales facilitan el proceso de aprendizaje en la comunidad educativa?, el 50 % respondieron en la opción siempre, el proceso de aprendizaje se puede dar en el momento en el que se realizan planes de alfabetización y más tratándose con la tecnología ya que la misma maneja una didáctica dinámica para captar la atención de los participantes y lograr que se realice el aprendizaje, asimismo con el uso directo de los mismos o la observación permite que se dé un aprendizaje significativo de largo plazo y pueda quedar allí para más adelante ser puesto en práctica en los quehaceres diarios.

Por otra parte otro 20% respondieron que casi siempre se puede tener

el control del aprendizaje por parte de los participantes en este caso de los padres y representantes, también influye la planificación de actividades acordes es necesario traer a colación que los entornos digitales se realizan directamente desde los equipos de computación y a través de tutoriales, pero también es necesario que se realicen encuentros directos como foros, charlas o talleres para que se puedan aclarar dudas con referencia a la información que se está implementando, el otro 30% respondieron que algunos veces, pues se considera la complejidad de los mismos y sin facilitadores a disposición sería difícil realizar el aprendizaje que se requiere.

Seguidamente se presenta el ítem N° 18 en cual expresa; ¿La alfabetización tecnológica se presenta como herramienta para facilitar el enlace comunidad educativa – Institución? El 50% respondieron que siempre, pues al obtener el conocimiento los padres y representantes por estos medios podrán interactuar y se verá la relación comunidad educativa con la institución, ya que esto es necesario tanto para los docentes, directivos como también para los estudiantes, padres y representantes, así

que al tener la alfabetización en entornos digitales sería una herramienta muy útil a la hora de realizar convocatorias, conocer el comportamientos de sus representados, las calificaciones entre otras informaciones que se requiere la interacción comunidad – institución.

Asimismo un 40 % respondieron que algunas veces, puede ser que sirva como herramienta para mejorar la relación que debe haber entre los miembros de la institución educativo y la comunidad, pero es de resaltar que a veces es difícil incluir a la comunidad educativa porque se observa apatía por parte de algunos integrantes de la misma es por ello que en algunos casos también se observa que los docentes ya están un poco decepcionados por las actitudes y respuestas que han obtenido de los padres y representantes en la programación de actividades planificadas por parte de la institución educativa, también se puede observar que un 10% respondieron que algunas veces puede servir como herramienta de interacción y en otras no.

En otro sentido el ítem N° 19 expone lo siguiente; ¿Los entornos digitales facilitan la interacción entre comunidad y espacio educativo? planteada la interrogante el 50% respondieron que casi siempre al tener conocimiento en entornos digitales esto facilitaría en gran parte la interacción entre la comunidad y la institución, ya que desde sus hogares o en un descanso de su jornada laboral puede interactuar con la institución educativa y conocer alguna información referente a su hijo, este plan ya se debería tener en la institución objeto de estudio para cubrir las necesidades que se tienen por falta de que los padres y representantes no asistan a la institución a buscar información esto proporciona que los jóvenes en muchas ocasiones tomen actitudes y conductas no adecuadas sin que sus padres tengan conocimiento, es por ello que la propuesta busca mejorar esta interacción, el 50% restante respondió que casi siempre los entornos digitales permiten esa interacción que deben tener docentes, estudiantes, padres y representantes.

Finalizando esta dimensión se presenta el ítem N° 20 el cual manifiesta; ¿Cree usted que la didáctica se puede utilizar en el momento de la alfabetización en entornos

digitales? El 100% respondieron que siempre pues la didáctica se presente como el equilibrio que debe tener lo teórico con lo práctico y en los entornos digitales es necesario conocer lo teórico pero también se debe tener la práctica para lograr el dominio con ellos, su dinamismo, la flexibilidad y otras características que influyen son propias de la didáctica y más cuando en la actualidad se propone la didáctica utilizando recursos tecnológicos así que sin duda alguna la didáctica va de la mano a la hora de realizar una alfabetización en entornos digitales.

### **Conclusiones**

Es importante resaltar que al finalizar esta investigación se presentara las conclusiones extraídas de los resultados encontrados al desarrollar los objetivos específicos propuestos en primer lugar; se diagnosticó qué alcance ha tenido la alfabetización en entornos digitales en la comunidad educativa del instituto objeto de estudio, en muchas situaciones aunque haya sido un programa promovido por parte del estado no se ha logrado que exista un alcance total en la comunidad educativa del Instituto Técnico N° 2 los Patios, es por ello que los docentes con ayuda de los estudiantes se podrán organizar y promover un plan de alfabetización en entornos digitales y lograr que la comunidad avance y se desarrolle de una mejor manera.

Asimismo se estableció el conocimiento que tiene la comunidad educativa sobre los entornos digitales, se pudo observar que son muy pocos los conocimientos que se tienen con referencia al uso de la tecnología, es de resaltar que las usan pero no de una manera adecuada, es por ello que se debe tomar en cuenta que para afianzar esos conocimientos es necesario enseñarles a los padres y representantes el verdadero significado del uso de la tecnología de una manera eficaz, la mayoría de los hogares tienen equipos de computación y otros recursos importantes para aprender a través de entornos digitales. Por otra parte se determinó la factibilidad del plan de alfabetización en entornos digitales dirigido a la comunidad educativa objeto de estudio, es posible que en la comunidad educativa se promueva un plan de alfabetización en entornos digitales, ya

que los padres y representantes manifiestan interés por la tecnología y es importante aprovecharlo para poder enseñarles la importancia del uso de la tecnología y que mejor manera de hacerlo desde la comodidad de sus hogares o desde un sitio cómodo en sus tiempos libres, utilizando los tutoriales para aprender a manejar los entornos virtuales y facilitar muchos procesos que se presentan en la cotidianidad.

En este sentido se propone el diseño de un plan de alfabetización en entornos digitales dirigido a la comunidad educativa del Instituto Técnico Patios Centro N° 2, se realizó una propuesta a través de talleres, charlas y video conferencias con el fin de orientar a los padres y representantes sobre el uso de la tecnología, las realidades virtuales, la tecnología en la sociedad, como trabajar con los entornos virtuales, el proceso de la enseñanza y el aprendizaje a través de los entornos virtuales entre otros temas importantes y de interés para la comunidad educativa.

**PLAN DE ALFABETIZACIÓN EN ENTORNOS DIGITALES DIRIGIDO A LA  
COMUNIDAD EDUCATIVA DEL INSTITUTO TÉCNICO PATIOS CENTRO  
N° 2. CUCUTA COLOMBIA.**

**Presentación**

La alfabetización por lo general se presenta en planes propuestos por el estado y se presentan cuando en estudios de investigación se observa que las comunidades tiene desconocimiento de temas importantes y se muestra un retraso, en Colombia desde hace mucho tiempo se ha realizado procesos de alfabetización y en el presente han querido buscar diferentes herramientas para llevar la alfabetización tecnología, pero en muchas ocasiones y cuando se toma conciencia es necesario que las personas que tiene la información pueden aportar un grano de arena para lograr que la mayoría de personas puedan manejar la tecnología de una manera muy fácil, es así que surge la idea de un docente en querer realizar la alfabetización tecnológica en la comunidad educativa del Instituto Técnico los Patios N° 2 , con ayuda de sus compañeros de trabajo y de los estudiantes de los últimos grados.

Ya que la tecnología ha mostrado un avance gigantesco desde todos los ámbitos de la sociedad es necesario incorporarla no solo en las instituciones educativas sino también a la comunidad educativa, pues esto ayudara a que se dé una mejor comunicación, mejore la relación entre docentes, padres y representantes y se logre la interacción que ha sido tan difícil controlar para cualquier instituto, surge la idea de alfabetizar a la comunidad educativa con referencia a entornos digitales, ya que esto sería una herramienta que ayudaría a los docentes y los directivos para que se dé la relación adecuada entre los padres y representantes, los entornos digitales se presentan de una manera muy flexible con pocas exigencias, es necesario que se disponga de tiempo aunque los mismos son manejados a través de tutoriales también es necesario que haya un seguimiento de los especialistas con referencia al tema, para ello se hace necesario que los docentes que han a participar en el plan de alfabetización tengan el dominio necesario de la tecnología para poder orientar de una manera adecuada a los participantes.

### **Objetivos de la Propuesta**

#### **Objetivo General**

Diseñar un plan de alfabetización en entornos digitales dirigido a la comunidad educativa del Instituto Técnico Patios Centro N° 2.

#### **Objetivos Específicos**

Dictar talleres sobre alfabetización y entornos digitales dirigidos a los padres y representantes del Instituto Técnico los Patios N° 2.

Realizar charlas con el fin de orientar a los padres y representantes con el tema de los entornos digitales.

Realizar un video conferencia de la importancia del uso de la tecnología en la institución y en la comunidad educativa.

#### **Justificación de la Propuesta.**

Los avances tecnológicos en la actualidad han permitido de una manera exigente facilitar muchos procesos que se dan en el devenir cotidiano, es por ello que se debe

aprovechar e incursionar en estos medios con el fin de utilizarlos y tener un manejo total de todo lo que la tecnología propone, en muchas ocasiones es difícil que lleguen a muchos lugares pero si bien es cierto que las instituciones educativas cuenta con la actualización y capacitación de los docentes en todo lo que tienen que ver la inclusión de la tecnología desde los procedimientos administrativos hasta el acto pedagógico, si en la actualidad está presente la era digital porque no hacer de las instituciones educativas la escuela digital donde todos procesos sean manejados a través de la tecnología.

Por todas las exigencias de la actualidad se hace necesario que después de actualizados y capacitados los docentes se hace necesario incursionar con los estudiantes, aunque ellos ya tienen un conocimiento informal de estos medios y el uso empírico es necesario que ellos afinen esos conocimientos y se preparen para poder enfrentar las realidades de la sociedad y se motiven para que día con día sigan sintiendo más interés por explorar e investigar con todo los avances que se presentan dando buen resultado, asimismo se hace necesario educar a los padres y representantes y la mejor manera para ello es realizar un plan de alfabetización con referencia a entornos digitales, para que aprendan a utilizarlos.

### **REFERENCIAS**

- Alfageme y Solano (2012) Alfabetización en Entornos Digitales para Adultos Mayores. (1ª. ed.) Bogotá: Trillas.
- Área (2012) Programa de Alfabetización Digital en Entornos Digitales a las Comunidades Educativas. Bogotá: Serie Educativa.
- Arias, F. (2012) El Proyecto de investigación. Introducción a la Metodología Científica. (6ª. ed.) Caracas: Episteme.
- Blanco (2012) Estrategias metodológicas para el uso de los Entornos Digitales. (2ª. ed.) Bogotá: Educación Virtual.

Barrerá (2012) El proceso de alfabetización digital en los adultos. (1ª. ed.) Bogotá: serie de manuales de educación virtual.

Barroso (2012) Tecnología Educativa para Adultos. (2ª. ed.) Bogotá: Trillas

Castillo, M. (2012) Alfabetización en Entornos Digitales y Colaborativos para la Comunidad Educativa del Colegio La Salle. Universidad Francisco de Paula Santander. Cúcuta-Colombia.

Gisbert (2014) Entornos Digitales. (1ª. ed.) Bogotá.

Gutiérrez, O.; Pérez, T.; Rojas, A. (2014) Plan de Alfabetización Digital para la Comunidad Educativa del Colegio Don Bosco, Chía. Cundinamarca. Universidad de la Sabana. Colombia.

Gutiérrez y Pineda (2014) El uso de los entornos viruales en el proceso de alfabetización de los adultos. (2ª. ed.) Bogotá.

Hernández Sampieri, R.; Fernández Collado, C.; Baptista Lucio, P. (2010) Metodología de la Investigación. (5ª. ed.) México: McGRAW-HILL Interamericana Editores, S.A. de C.V.

Hurtado de Barrera, J. (2012) El Proyecto de Investigación. Comprensión holística de la Metodología y la Investigación. (7ª. ed.) Ediciones Quirón. Caracas: Syopal.

Kanter (2012) Cómo enseñar con Entornos Digitales. (2ª. ed.) Bogotá: manuales educativos.

Marquina, R.; González, H. (2012) Estrategias Didácticas para la Enseñanza en Entornos Virtuales dirigido a la Comunidad Educativa Rómulo Gallegos. Diagnóstico, propuesta y factibilidad. Universidad de los Andes (ULA) Caracas-Venezuela.

Morles, Medina y Álvarez (2012) La Enseñanza Virtual en le Educación. (2ª. ed.) Bogotá.

Moreira, A.; Salvat, G.; y Marzal, Q. (2014) Alfabetización Digital. (2ª. ed.) Bogotá.

Páez, H. (2012) Alfabetización digital para la comunidad educativa del Colegio Simón Bolívar. Universidad de Carabobo. Facultad de Ciencias de la Educación Centro de Investigaciones Educativas. Venezuela.

Proyecto de Ley de 2013 Senado por el cual se crea la Campaña Nacional de Alfabetización Digital y se modifica el artículo 97 de la Ley 115 de 1994.

Ramírez, T. (2008) Metodología de la Investigación. Como hacer un Proyecto de Investigación. (3ª. ed.) Caracas.

Sabino, C. (2008) Cómo hacer una Tesis y elaborar todo tipo de escrito. (2ª. ed.) Caracas: Panapo.

Silva, J. (2013) Metodología de la Investigación. Elementos Básicos. (3ª. ed.) Caracas: C0-B0. Colegial Bolivariana.

Tamayo y Tamayo (2007) El Proceso Metodológico de la Investigación. (3ª. ed.) Caracas.

Villamil (2014) La Alfabetización Digital para Adultos. Nuevos Enfoques Metodológicos. (2ª. ed.) Bogotá.



*Todos los documentos publicados en esta revista se distribuyen bajo una Licencia Creative Commons  
Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional*