



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**DIRECCIÓN DE POSTGRADO**  
**MAESTRÍA EN GERENCIA AVANZADA EN EDUCACIÓN**



**PLAN ESTRATÉGICO PARA LA ASIGNATURA LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN APOYADO EN  
LAS TIC PARA LA MEJORA DEL DESEMPEÑO DOCENTE**

***Autor:*** Lcdo. Ríos Joan  
C.I.13.514.358

Julio de 2013



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
DIRECCIÓN DE ESTUDIOS DE POSTGRADO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN  
MENCIÓN GERENCIA AVANZADA EN EDUCACIÓN



**PLAN ESTRATÉGICO PARA LA ASIGNATURA LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN APOYADO EN  
LAS TIC PARA LA MEJORA DEL DESEMPEÑO DOCENTE**

}

**Autor:** Lcdo. Joan N. Ríos E.

**Tutora:** Msc. Antonia Mendoza

Barbula, Julio de 2013



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
DIRECCIÓN DE ESTUDIOS DE POSTGRADO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN  
MENCIÓN GERENCIA AVANZADA EN EDUCACIÓN



**PLAN ESTRATÉGICO PARA LA ASIGNATURA LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN APOYADO EN  
LAS TIC PARA LA MEJORA DEL DESEMPEÑO DOCENTE**

**Autor:** Lcdo. Joan N. Ríos E.

**Proyecto de investigación presentado ante la Comisión  
de la Maestría de Gerencia Avanzada en Educación**

Barbula, Julio de 2013



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
MAESTRÍA EN GERENCIA AVANZADA EN EDUCACIÓN



### AUTORIZACIÓN DEL TUTOR

Yo, Magister Antonia Mendoza titular de la cédula de identidad No. 3.183.700 en mi carácter de tutor del trabajo de Maestría titulada PLAN ESTRATÉGICO PARA LA ASIGNATURA LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN APOYADO EN LAS TIC PARA LA MEJORA DEL DESEMPEÑO DOCENTE, ante los nuevos cambios educativos presentado por Licenciado Joan Ríos titular de la cédula de identidad No. 13.514.358 para optar al título de Magister en Educación mención Gerencia Avanzada en Educación, hago constar que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se le designe.

En Valencia a los 09 días del mes de julio del año 2013.

---

Msc. Antonia Mendoza  
C.I. 3.183.700



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
MAESTRÍA EN GERENCIA AVANZADA EN EDUCACIÓN



## AVAL DEL TUTOR

Dando cumplimiento a lo establecido en el Reglamento de Estudios de Postgrado de la Universidad de Carabobo en su artículo 133, quien suscribe Msc. Antonia Mendoza, titular de la cédula de identidad N° 3.183.700. en mi carácter de Tutor del Trabajo de Maestría titulado: **“PLAN ESTRATÉGICO PARA LA ASIGNATURA LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN APOYADO EN LAS TIC PARA LA MEJORA DEL DESEMPEÑO DOCENTE”** Presentado Por el ciudadano Joan N. Ríos E. titular de la cédula de identidad N° 13.514.358 , para optar al título de Magister en Gerencia Avanzada en Educación, hago constar que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se le designe.

En Valencia a los nueve (09) días del mes de julio del año 2013.

\_\_\_\_\_  
Firma

C.I: \_\_\_\_\_



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
 DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
 MAESTRÍA EN GERENCIA AVANZADA EN EDUCACIÓN



## INFORME DE ACTIVIDADES

**Participante:** Joan N. Ríos E. Cedula de Identidad: 13.514.358

**Tutor:** Msc Antonia Mendoza Cedula de Identidad: 3.183.700

Correo electrónico del participante: joanrios@hotmail.com

**Título tentativo del trabajo:** “**PLAN ESTRATÉGICO PARA LA ASIGNATURA LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN APOYADO EN LAS TIC PARA LA MEJORA DEL DESEMPEÑO DOCENTE**”

Línea de Investigación: procesos Gerenciales

Sesión	Fecha	Hora	Asunto a Tratar	Observación
1	06-02-2012	7pm	Planteamiento del problema	
2	02-03-2012	7pm	Revisión de planteamiento y objetivos	
3	23-03-2012	7pm	Revisión capítulo I y resumen	
4	13-04-2012	7pm	Capítulo II (correcciones)	
5	04-05-2012	7pm	Capítulo II revisión listo antecedentes	
6	08-06-2012	7pm	Capítulo III (aplicación de instrumento y calculo de confiabilidad)	
7	20-07-2012	7pm	Análisis e interpretación de los resultados (revisión)	
8	08-10-2012	7pm	Capítulo V, propuesta (revisión)	
9	26-11-2012	7pm	Estructura del Plan Estratégico Gerencial	
10	15-01-2013	7pm	Estructura del Plan Estratégico Gerencial	
11	01-02-2013	7pm	Conclusiones y portada de la propuesta	

**Título definitivo:** “**PROPUESTA DE DISEÑO INSTRUCCIONAL BASADO EN LAS TIC PARA EL DESEMPEÑO DEL DOCENTE UNIVERSITARIO**”

Comentarios finales acerca de la investigación: \_\_\_\_\_

Declaramos que las especificaciones anteriores representan el proceso de dirección del trabajo de Maestría arriba mencionado.

\_\_\_\_\_  
 MSC. Antonia Mendoza  
 C.I 3.183.700

\_\_\_\_\_  
 Lcdo. Joan Rios  
 C.I 13.514.358



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
 DIRECCIÓN DE POSTGRADO  
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
 MAESTRÍA EN GERENCIA AVANZADA EN EDUCACIÓN



### Veredicto

Nosotros miembros del jurado designado para la evaluación del trabajo de grado titulado: **“PLAN ESTRATÉGICO PARA LA ASIGNATURA LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN APOYADO EN LAS TIC PARA LA MEJORA DEL DESEMPEÑO DOCENTE”** presentado por el Licenciado Joan Ríos, titular de la C.I. 13.514.358 para optar por el título de Magister en Gerencia Avanzada en Educación, estimamos que el mismo reúne los requisitos para ser considerado: **APROBADO**

**Apellido y Nombre**

**Cédula de Identidad**

**Firma**

---



---



---



---



---



---



---



---



---

Barbula, Julio de 2013

## **AGRADECIMIENTO.**

A Dios y a María Santísima que con su grandeza y su poder me han dado en todo instante de mi vida, para vencer todos los obstáculos que se me han presentado en el camino y poder culminar satisfactoriamente el trabajo especial de grado

A mi Esposa Vicmar González e hijos que me han dado todo el apoyo y comprensión en los momentos de dificultad.

A todo mis compañeros de estudios de postgrado por compartir conmigo toda la carrera y por haber pasado momentos de alegría que nunca olvidare.

A todas aquellas Personas que aportaron un granito de arena y de conocimiento en esta investigación y que este sueño se hiciera realidad que Dios los Bendiga.

A los profesores que con su enseñanza día a día me han brindado los conocimientos necesarios a lo largo de mi etapa como estudiantes gracias profesores eternamente agradecido

## **DEDICATORIA**

A Dios y María Santísima que me han dado la sabiduría y el ímpetu para la ejecución de esta investigación, ya que en los momentos de decaimiento me enviaron desde el cielo una luz de gracia que logró avivar en mí el deseo de seguir adelante.

A mis hijos Jonleiver, Victoria y a mi esposa Vicmar, por haberme ayudado, apoyado por compartir conmigo en los momentos de alegría, tristeza, dolor y triunfo.

A los profesores, que día a día dan un poco de conocimiento para que los estudiantes logren sus metas y lleguen hacer personas de bien, por la paciencia y tolerancia que me han tenido, y por brindarme siempre su mano amiga.



UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
DIRECCIÓN POSTGRADO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN  
MENCIÓN GERENCIA AVANZADA EN EDUCACIÓN



**PLAN ESTRATÉGICO PARA LA ASIGNATURA LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN APOYADO EN LAS TIC  
PARA LA MEJORA DEL DESEMPEÑO DOCENTE**

**Autor:** Lcdo. Joan N. Ríos E.

**Tutor:** Msc. Antonia

Mendoza

**Año 2013**

**RESÚMEN**

El Gerente de Aula es el eje transformador que logra la participación activa de los estudiantes, al aplicar los procesos gerenciales, alcanzando como resultado su autonomía y una toma de decisiones responsable. La aparición de nuevas herramientas tecnológicas logran posibilidades diversas de comunicación, las formas innovadoras de trabajo haciendo uso de la red, permite la creación de entornos virtuales que incrementan la productividad en diferentes ámbitos. El objetivo principal de esta investigación fue Proponer Plan Estratégico para la Asignatura Lenguaje de Programación apoyado en las TIC para la mejora del desempeño docente. Este estudio se enmarcó en una modalidad de proyecto factible, apoyado en una investigación de campo; se tomó como población a los 30 docentes de la carrera de informática. La muestra fue tipo probabilística estratificada. La recolección de la información se realizó a partir de un cuestionario estructurado con preguntas cerradas dicotómicas, las cuales fueron sometidas a la validez de contenido, construcción y juicio de expertos. Su confiabilidad se calculó a través del coeficiente Alfa Cronbach, arrojando una confiabilidad de 0,976. Los datos fueron analizados en forma porcentual, representados en tablas y gráficos estadísticos, de acuerdo a las dimensiones e indicadores adquiridos a través de la tabla de especificaciones, Los resultados obtenidos permitieron observar una deficiencia en la aplicabilidad de estrategias basadas en las Tics, además de la necesidad de diseñar estrategias basadas en las Tic para el aprendizaje de los estudiantes. En consecuencia se sostiene que las estrategias del aprendizaje más efectivas son las que explotan el principio de aprender haciendo es por ello el Plan Estratégico servirán de apoyo al docente para explotar el potencial de los estudiantes y mejorar su rendimiento académico.

**Descriptor:** Perfil profesional, Plan Estratégico, Desempeño Docente

**Línea de Investigación:** Proceso Gerencial



UNIVERSITY CARABOBO  
ADDRESS OF GRADUATE STUDIES  
FACULTY OF EDUCATION  
Master of Education

ADVANCED EDUCATION MANAGEMENT STATEMENT



PLAN ESTRATÉGICO PARA LA ASIGNATURA LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN APOYADO EN LAS TIC  
PARA LA MEJORA DEL DESEMPEÑO DOCENTE

**Autor:** Lcdo. Joan N. Ríos E.

**Tutor:** Msc. Antonia

Mendoza

**Año 2013**

**ABSTRACT**

The Classroom Manager is the core processor that manages the active participation of students in applying management processes, resulting reaching autonomy and responsible decision making. The emergence of new technological tools manage various communication possibilities, innovative forms of work making use of the network, allows the creation of virtual environments that increase productivity in different areas. The main objective of this research was to propose Strategic Plan for Programming Language Course supported by ICT to improve teacher performance. This study was part of a pattern of feasible project, supported by field research, was taken as the population to 30 teachers of computer science career. The sample was stratified probability type. The data collection was carried out using a structured questionnaire with closed questions dichotomous, which were subjected to content validity, construction and expert judgment. Its reliability was calculated by Cronbach's alpha coefficient, yielding a reliability of 0.976. Data were analyzed as a percentage, represented in tables and statistical graphs, according to the dimensions and indicators acquired through the specification table, The results obtained allow us to observe a deficiency in the applicability of the ICT-based strategies, in addition to the need to design strategies based on Tic for student learning. Consequently it is argued that the most effective learning strategies are those that exploit the principle of learning by doing is therefore the Strategic Plan will support the teacher to exploit the potential of students and improve their academic performance.

**Descriptors:** Professional Profile, Strategic Plan, Teaching Performance

**Research line:** Process Management

## INDICE

Resumen	P.P. Xiii
Introducción	1
<b>Capítulos</b>	
<b>I EL PROBLEMA</b>	
Planteamiento del Problema	3
Objetivos	8
Justificación	9
<b>II MARCO TEORICO</b>	
Antecedentes	10
Bases Teóricas	
Constructivismo Vs Conductismo.	13
Tecnologías de Información y Comunicación	13
Sociedad de la Información	14
Estrategias de Enseñanza	15
Entornos virtuales de aprendizaje	28
Entornos Virtuales en la Educación	29
Necesidades de Aprendizaje	30
Plan Estratégico	31
Desempeño docente	36
Bases Legales	38
Tabla de Especificaciones	41
<b>III MARCO METODOLOGICO</b>	
Tipo de investigación	42
Diseño de la investigación	42
Población y Muestra	45
Instrumento y recolección de datos	47
Validez y Confiabilidad	48
<b>IV ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS</b>	
Análisis e interpretación de los datos	51

<b>V</b>	<b>LA PROPUESTA</b>	
	Presentación	70
	Objetivos general y específicos	71
	Misión y visión	71
	Justificación	72
	Fundamentación legal	74
	Factibilidad de la propuesta	75
	Descripción de las Unidades	77
	Plan Estratégico	
	Conclusión	96
	Referencias Bibliográficas	99
	Anexos	

## **INDICE DE CUADROS**

<b>Índice de Cuadros, Gráficos y Tablas.</b>	<b>P.P.</b>
Cuadro N° 1 Tipo de clasificación de estrategias de aprendizaje	26
Cuadro N° 2 Tabla de especificaciones	41
Tabla N° 1 Población Docente	46
Tabla N° 2 Población Estudiantil	46
Cuadro N° 3 Resumen del procesamiento de los casos	50
Cuadro N° 4 Estadísticos de Fiabilidad	50
Cuadro N° 5 Criterio de confiabilidad	50
Cuadro N° 6 Indicador videos	52
Gráfico 1 Ítems 1, 2	52
Cuadro N° 7 indicador video conferencia	53
Gráfico 2 Ítems 3	53
Cuadro N° 8 Indicador Wiki	54
Gráfico 3 Ítems 4	55
Cuadro N° 9 Indicador códigos ejecutables	55
Gráfico 4 Ítems 5, 6	56
Cuadro N° 10 Indicador Sala de chat	57
Gráfico 5 Ítems 7	57
Cuadro N° 11 Indicador Comunidad virtual	58
Gráfico 6 Ítems 8, 9	58
Cuadro N° 12 Indicador Foros	59
Gráfico 7 Ítems 10, 11	59
Cuadro N° 13 Indicador Aprendizaje Significativo	60
Gráfico 8 Ítems 12, 13	60
Cuadro N° 14 Indicador Aprendizaje Colaborativo	61
Gráfico 9 Ítems 14, 15	62
Cuadro N° 15 Indicador Constructivismo	63
Gráfico 10 Ítems 16, 17	63
Cuadro N° 16 Indicador Facilitador	64

Gráfico 11 Ítems 18	65
Cuadro N° 17 Indicador: Tolerante	66
Gráfico 12 Ítems 19	66
Cuadro N° 18 Indicador: Comunicativo	67
Gráfico 13 Ítems 20	67
Cuadro N° 19 Estructura de la propuesta	69
Cuadro20: Desarrollo de Plan Estratégico Unidad I	78
Cuadro21: Desarrollo de Plan Estratégico Unidad II	79
Cuadro22: Desarrollo de Plan Estratégico Unidad II	80
Cuadro23: Desarrollo de Plan Estratégico Unidad II	81
Cuadro24: Desarrollo de Plan Estratégico Unidad III	82
Cuadro25: Desarrollo de Plan Estratégico Unidad IV	83
Cuadro26: Desarrollo de Plan Estratégico Unidad V	84
Cuadro27: Desarrollo de Plan Estratégico Unidad V	85
Cuadro28: Desarrollo de Plan Estratégico Unidad VI	86
Cuadro29: Desarrollo de Plan Estratégico Unidad VI	87
Cuadro30: Desarrollo de Plan Estratégico Unidad VII	88

## INTRODUCCIÓN

La incorporación de las tecnologías para el desarrollo de los países, es un factor determinante para lograr las transformaciones sociales, la formación de profesionales universitarios que se aboquen a utilizar las tecnologías como herramientas para la superación de obstáculos es una necesidad, la cual hay que abordar inmediatamente. Comenzando con la idea de que la tecnología es parte de la solución a situaciones de comunicación, investigación, colaboración y desarrollo de una cultura informática, se debe generar soluciones que permitan lograr el impulso e influenciar los cambios requeridos en los procesos educativos que a su vez impactarán en todas las áreas que integran la sociedad.

Tomando en cuenta que la tecnología aporta un desarrollo desmesurado a la sociedad y que a medida que esta avanza nos enfrenta a nuevas situaciones en qué reflexionar, es entonces imprescindible que esa reflexión se accione en soluciones que genera la integración tecnológica a los nuevos paradigmas educativos que fomente nuevas formas de trabajo.

Las tendencias tecnológicas marca las pautas a seguir, los contenidos programáticos deben tomar esta realidad y adaptarla en sus programas educativos ahora la tendencia globalizada hacia una computación social, progresa rumbo a nuevos horizontes de cooperación y colaboración a través de uso de herramientas informáticas.

Esta situación supone lograr diferentes retos para las Universidades, tal es el caso de los docentes del Colegio Universitario de Administración y Mercadeo; que aborde el diseño Instruccional en toda su extensión para el buen desempeño de gran auge y creciente necesidad en el ámbito educativo – informático

Por tal motivo, el desarrollo de esta investigación está estructurado de la siguiente manera:

**Capítulo I:** Tiene por nombre el problema donde se encuentra el planteamiento del problema, los objetivos, justificación.

**Capítulo II:** El marco teórico, está conformado por antecedentes, bases teóricas, definición de términos básicos.

**Capítulo III:** Contiene marco metodológico, clasificación de investigación, tipo de estudio, fases metodológicas, población y muestra, técnicas de recolección de datos.

**Capítulo IV** comprende la presentación del análisis estadístico de los datos obtenidos de la aplicación de los instrumentos; los resultados que serán presentados en tablas, gráficas, conclusiones y, finalmente.

**Capítulo V** se plasma la propuesta. Por último, se presenta la bibliografía y los anexos respectivos.

## **CAPITULO I**

### **PROBLEMA**

#### **Planteamiento del Problema**

Las transformaciones que está viviendo el mundo contemporáneo en materia económica, social, política y cultural, aunado a los grandes avances de la ciencia y la tecnología en estos tiempos ha producido un nuevo contexto socio histórico, donde la sociedad humana cada día debe asumir los nuevos retos que le impone la sociedad de la información y el conocimiento.

En la actualidad, se observa un rápido crecimiento en la demanda de estudios a nivel superior y según la Declaración Mundial sobre la Educación Superior en el Siglo XXI, ese crecimiento se debe a que la población está tomando conciencia con respecto a la importancia que tiene la educación superior en el espacio social, económico y cultural en sus vidas futuras. Aunado a ese incremento está el vertiginoso crecimiento y desarrollo acelerado de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y las innovaciones que éstas han provocado a nivel mundial, las cuales proyectan importantes retos educativos, sociales, tecnológicos y culturales.

Es por ello, que el auge de las tecnologías de la información y la comunicación ha creado nuevas condiciones para la aparición de sociedades del conocimiento. En virtud de ello, se puede decir entonces que la sociedad mundial de la información en gestación sólo cobrará su verdadero sentido si se convierte en un medio al servicio de un fin más elevado y deseable: la construcción a nivel mundial de sociedades del conocimiento que sean fuentes de desarrollo para todos, y sobre

todo para los países menos adelantados. Para lograrlo, existen dos desafíos planteados por la revolución de la información que revisten una importancia particular: como son el acceso a la información para todos y el futuro de la libertad de expresión. Además, que un elemento central de las sociedades del conocimiento es la “capacidad para identificar, producir, tratar, transformar, difundir y utilizar la información con vistas a crear y aplicar los conocimientos necesarios para el desarrollo humano. Es por ello, que estas sociedades se basan en una visión de la sociedad que propicia la autonomía y engloba las nociones de pluralidad, integración, solidaridad y participación”. (Matsuura Koichiro, 2005, p. 6).

Por otra parte, es insoslayable que a partir de los años 90 se ha iniciado un importante debate sobre la necesidad de llevar a cabo profundas transformaciones cuantitativas y cualitativas en la educación superior como respuesta a las nuevas demandas económicas, sociales y educativas. Aspectos tales como la apertura de los mercados, la internacionalización de las economías, la globalización y la diversificación de los sistemas productivos, los cuales reclaman a las instituciones de educación superior formar graduados preparados para actuar en un entorno cambiante, donde las competencias profesionales se presentan como factores distintivos de la calidad de la formación.

Tal como plantea, Race (1998):

Existen cuatro factores que interactúan y están provocando un cambio acelerado en el planteamiento de la formación superior: Primeramente la explosión del conocimiento: alta velocidad y cantidad de generación y a la vez, obsolescencia del mismo. Seguidamente la revolución en las comunicaciones, caracterizada por una cada vez más masiva presencia de las tecnologías de la información y la comunicación en la enseñanza superior. Por otra parte, el rápido incremento del conocimiento sobre cómo se aprende de una manera efectiva. Y como cuarto factor el fortalecimiento (empowerment) del que aprende como consecuencia del cambio de paradigma: de la docencia al aprendizaje”. An Education and training toolkit for the new millennium ? En Innovations in Education and Training International, 3, 35 (262-271).

Se puede decir entonces, que la difusión de las nuevas tecnologías acelera el desarrollo de las sociedades del conocimiento, además la contribución de las tecnologías de la información y comunicación más antiguas como el libro, la radio o la televisión herciana será también determinante en este proceso. Al igual que las nuevas tecnologías, la electricidad y las ondas radiofónicas pueden contribuir a la construcción de las sociedades del conocimiento.

Aunado a esto, Rodríguez (2003) plantea que algunos analistas aseguran que no habrá cambios, sino mutaciones que harán irreconocible la universidad del siglo XXI. Asimismo, en un contexto que parece dominado por la máquina tecnológica emerge, una vez más, la figura del profesor/a universitario como columna central del nuevo edificio, si bien éste deberá, como otros muchos profesionales, reconstruir una identidad profesional que se adapte a los nuevos papeles y funciones que desarrollará en los nuevos escenarios de actuación.

Así mismo, Salinas (1999) plantea que en la actualidad la universidad como institución, tiene tres grandes brazos que no distan mucho de los planteamientos históricos de Ortega y Gasset: la enseñanza, la investigación y el servicio, lo que puede traducirse en roles tales como creación, preservación, integración, transmisión y aplicación de conocimientos.

Estas exigencias provocadas por esta nueva sociedad del conocimiento ha tocado a las universidades y a todos sus miembros en el mundo, y particularmente en Latinoamérica y Venezuela, todos estos procesos continuos de cambios ha producido la necesidad de formularse una nueva visión, sobre el papel del docentes y los retos que estos deben asumir al igual que las universidades en el siglo XXI.

El desarrollo tecnológico actual, nos está situando en un nuevo paradigma de enseñanza que da lugar a nuevas metodologías y nuevos roles docentes, configurando un nuevo enfoque de la profesionalidad docente más centrada ahora en el diseño curricular, en la administración, gestión de actividades y entornos de aprendizajes, en

la investigación sobre la práctica, en la creación y prescripción de recursos, en la orientación y asesoramiento, en la dinamización de grupos, en la evaluación formativa, así como en la motivación de los estudiante. (Guanipa y Gonzalez, 2010, p. 44)

Es por ello, que no se puede soslayar que la educación bajo estos impactos, debe moverse hacia un escenario transnacional y virtual en el marco de la convergencia digital que refuerza las tendencias hacia una educación sin fronteras. La educación, una de las últimas fábricas nacionales, asociada a la tradicional tecnología pedagógica presencial de transferencia de saberes, y por ende con fuertes inserciones, estudiantes, currículos, infraestructuras y profesores nacionales, necesariamente debe tender a transformarse como derivación de los nuevos escenarios y de las nuevas tecnologías, en estructuras con componentes desnacionalizados, flexibles y fragmentadas a escala global, con multiplicidad de alianzas, con profesores y estudiantes dispersos por el mundo, con pertinencias globales, mayores segmentaciones disciplinarias y con nuevas unidades de gestión y de organización institucional.

En virtud de ello, es que en la actualidad se plantean las llamadas mega universidades como una modalidad de educación basada en redes digitales colaborativas de comunicación, estructuras flexibles de acceso, mayores escalas de producción, amplia variedad de ofertas, menores costos y nuevos modelos pedagógicos como la simulación digital y el uso intensivo de los hipertextos no lineales de aprendizajes. Todos estos avances cambian los parámetros de la evaluación, crean un nuevo rol de los docentes, y sientan las bases del nacimiento de una educación global desnacionalizada y despresencializada que parece estar en alta correspondencia con las necesidades de la economía global del conocimiento. Es esta educación una derivación directa de las nuevas tecnologías que además permiten los aprendizajes individualizados de la educación virtual y que sientan las bases de nuevas pedagogías en el marco de la convergencia digital y el uso de modelos de

simulación y aprendizajes no lineales basados en el hipertexto y los escenarios globales de la convergencia digital. (Ramas, 2.008, p. 19).

Esta nueva realidad en Venezuela tiene la intencionalidad de revolucionar una nueva cultura universitaria basada en nuevas prácticas docentes, gerenciales y tecnológicas, que busca estimular al talento humano, sus capacidades cognitivas, fortalecimiento de las habilidades y la parte creativa, teniendo siempre presente el humanismo y la democracia como motor de cambio y transformación social.

Esta situación merece una especial atención puesto que el papel del docente en el siglo XXI, será cada vez más complejo; es importante resaltar que este debe responder a su propia especificidad histórica cultural y los espacios geográficos que la rodean en las dimensiones ética, política, culturales, económica, jurídico, que le sean de su competencia; en este sentido podemos señalar que la universidad y los docente tienen la misión de estar al servicio de los intereses del país, esto con el fin de promover cambios y desarrollo para la búsqueda del bienestar colectivo de la sociedad.

Dentro de estas Universidades se encuentra el caso de los docentes del Colegio Universitario de Administración y Mercadeo, en la especialidad de informática en la cátedra de Lenguaje de Programación que a través de la observación directa realizada por el investigador-gracias a que labora como docente en la institución, desde el mes de enero del 2008- se pudo evidenciar que presentan fallas técnicas al momento de reflejar sus competencias en el tiempo de impartir los contenidos de sus cátedras, no son motivadores, no son emotivos, no hay esa integración docente estudiante, no están en formación permanente, están encerrados en transmitir la enseñanza y el aprendizaje de una manera radical que lo que hace es que el estudiante se desanime, todo esto nos lleva a una baja calidad de la educación a nivel universitario

Los continuos desafíos ante un contexto social dominado por el discurso de la globalización; por tal razón, es necesario que el docente asuma una actitud crítica

desde su propia formación epistemológica y su cultura investigativa.

La universidad tiene retos futuros, pero lo primero por atender es y será su presente; la universidad ha cambiado a través de la historia, motivado a que no puede permanecer inmutable, ya que esta es signo de muerte; lo inerte permanece y permanecerá siempre indiferente. Lo que tiene vida necesariamente necesita alinearse a los constantes movimientos que se van generando por la dinámica social y educativa de cada país, y en particular el caso Venezuela, donde viviran una etapa de transición paradigmática en la concepción teórica – práctica en el modo de vida.

De acuerdo a lo anteriormente expuesto el docente debe ser un profesional de la docencia que tenga como punto de partida el conocimiento y la reflexión de su tarea de manera tal que pueda proveer a sus estudiantes las condiciones favorables al logro de las experiencias de aprendizaje adecuadas al contexto social y al avance tecnológico de nuestros días, en virtud de esto se presenta la siguiente interrogante:

¿Es conveniente la evaluación de los procesos en el uso del plan estratégico en la enseñanza aprendizaje de los estudiantes de programación? ¿Cuáles serán los conocimientos y competencias que deben tener los docentes para utilizar las estrategias tecnológicas?

## **Objetivos**

### **General**

Proponer un Plan Estratégico para la Asignatura Lenguaje de Programación apoyado en las TIC para la Mejora del Desempeño Docente en el Colegio Universitario de Administración y Mercadeo (CUAM-INDUSTRIAL)

### **Específicos**

- Diagnosticar la necesidad de un Plan Estratégico para el desempeño del docente universitario en los proceso enseñanza y aprendizaje

- Determinar la factibilidad de implementación de estrategias interactivas de acuerdo a las necesidades de aprendizaje.
- Diseñar un plan estratégico gerencial en la asignatura lenguaje de programación apoyado en las TIC para mejorar el desempeño del docente en el CUAM - INDUSTRIAL

## **JUSTIFICACIÓN**

Uno de los objetivos del Colegio Universitario de Administración y Mercadeo (CUAM), es cada día brindar una educación de calidad, por ello se justifica institucionalmente la investigación ya que propone implementar un plan estratégico innovador que permita al docente formar un estudiante con alto rendimiento académico y culminarlos de forma exitosa y así tener campo abierto en el ámbito laboral. En el proceso educativo a nivel superior tendría un gran impacto en la utilización del tiempo dedicado por el docente en el avance de los contenidos abordados en clase ya que podrá interactuar más con el estudiante y proveer las condiciones favorables al logro de las experiencias adecuadas al contexto social.

Con la propuesta del Plan Estratégico de esta investigación, se aspira contribuir al acceso justo a los diversos grupos sociales a las nuevas tecnologías, favoreciendo especialmente a los sectores con mayores carencias y necesidades, ya que el principal reto que enfrenta la educación venezolana es la reducción de los desequilibrios sociales: es por ello, que la propuesta va estar orientada a el diseño de un plan estratégico donde se puedan atender las necesidades pedagógicas detectadas, diseñar nuevos ambientes de aprendizajes y además cumplir su rol de gerente de aula, de modo que la herramienta telemática dé oportunidades para desarrollar sus habilidades y competencias que faciliten su desempeño. Y a su vez esta investigación servirá como antecedente a posteriores estudios en el área.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

El desarrollo de internet ha representado un impacto significativo en el contexto educativo por el surgimiento de la educación a distancia, lo que ha generado que la educación en línea se consolide en la contemporaneidad como elemento decisivo y alternativo para el desarrollo curricular de los programas educativos. Es así como la interactividad se ha convertido en la palabra clave que refleja el conjunto de acciones didácticas relacionadas con los procesos de enseñanza aprendizaje y que se da desde los procesos online. En este contexto teórico, se presentan un conjunto de investigaciones desarrolladas en ámbitos internacionales y nacionales, así como referentes teóricos que se vinculan con esta propuesta de un Plan Estratégico para la asignatura Lenguaje de Programación, de la especialidad Informática en el Colegio Universitario de Administración y Mercadeo.

#### **ANTECEDENTES**

La primera investigación se encuentra, en un trabajo elaborado por, **Martínez (2010)**, Universidad de Carabobo, señala en su trabajo; Comunidad Virtual para promover el uso de las TIC (Tecnología de Información y Comunicación) aplicadas a la educación su objetivo fue diseñar un prototipo virtual como una herramienta de apoyo en el proceso de enseñanza - aprendizaje hacia los docentes, donde los resultados del diagnóstico determinaron que la mayoría de los profesores necesitan un espacio en la web donde puedan actualizarse con las TIC como herramienta de aprendizaje, discutir temáticas de interés académico con los compañeros y profesores e interrelacionar tanto a nivel social como académico. Esta investigadora señala que

“la metodología empleada fue de modalidad proyecto factible, ya que se aspiró al diseño de un prototipo virtual de un modelo operativo viables para dar respuesta a las necesidades de los docentes.

En relación a la presente investigación es de gran importancia ya que menciona el uso de las TIC y la necesidad que existe en los docentes de prepararse un poco más acorde a la actualidad, para sostener una enseñanza de alto nivel y a su vez los estudiantes puedan aprovechar un aprendizaje significativo

Seguidamente, en el ámbito internacional, se cita el trabajo realizado en España por **García y González (2010)**, titulado Uso Pedagógico de Materiales y Recursos Educativos de las TIC: Sus ventajas en el aula, cuyo objetivo fue determinar las ventajas en el aula del uso pedagógico de materiales y recursos educativos basados en las TIC. El trabajo se realizó bajo la modalidad documental, realizándose una investigación de carácter bibliográfico.

En la realización de esta investigación los autores consideraron un extenso tratamiento sobre la relevancia de contar e incorporar las TIC en los centros educativos españoles, ya que las mismas pueden ampliar y enriquecer el aprendizaje, desarrollando la capacidad de pensar con independencia, la creatividad, la solución de problemas, la gestión del propio aprendizaje, entre otras cosas.

Con esta investigación los autores lograron determinar la necesidad de planificar programas y acciones formativas y orientadas a facilitar el acceso al conocimiento y a las nuevas tecnologías a los distintos sectores de la sociedad, con especial referencia a los niños, jóvenes, profesores, trabajadores, directivos de los centros escolares, pues sin unos recursos humanos cualificados no puede existir, o no puede avanzar la sociedad del conocimiento.

La importancia de esta investigación es la fundamentación teórica en relación a las TIC y su aplicación en el ámbito educativo. Lo cual contribuyó a la propuesta del plan estratégico para el desempeño docente apoyado en las TIC para la asignatura lenguaje de programación que es el objetivo de la investigación realizada.

Otra investigación internacional fue realizada por **Nomura (2008)**, titulado capacitación del personal directivo, docente y administrativo en el Uso de las Nuevas

Tecnologías de la Información y Comunicaciones del Instituto Superior Tecnológico Estatal (ISTE) Trujillo – Perú , cuyo objetivo fue elaborar un Plan de Capacitación del Personal Directivo, Docente y Administrativo que labora en el I.S.T.E. “Trujillo” para desarrollar capacidades en el uso de las aplicaciones del entorno de Windows y de las comunicaciones y búsqueda de información de Internet del personal que viene aplicando el Nuevo Diseño Curricular Básico de la Educación Superior Tecnológica.

Este trabajo se realizó bajo la modalidad de proyecto factible, realizándose una investigación de campo de carácter descriptivo. De esta investigación se obtuvo información importante sobre las TIC, y su aplicación en el ámbito educativo, también se tomó como referencia los aspectos que se contemplaron para el desarrollo del plan propuesto, las cuales, con las adaptaciones respectivas facilitaron el diseño o elaboración del plan que se propone en esta investigación.

En el ámbito nacional y/o regional, se cita el trabajo realizado por **Cepeda (2010)**, titulada Programa de Capacitación Docente en el Uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación en la Universidad Nacional Experimental Politécnica Antonio José de Sucre, cuyo objetivo fue diseñar un programa de capacitación e-learning basado en el modelo de incorporación de las TIC en el proceso de innovación del docente en la Universidad Nacional Experimental Politécnica “Antonio José de Sucre” de Barquisimeto – UNEXPO. La investigación realizada fue descriptiva, de campo bajo la modalidad de proyecto factible; Se relaciona con la investigación en el uso de los espacios virtuales como herramienta para formar una nueva visión de la educación y así aportar información importante al desarrollo del plan estratégico de la asignatura lenguaje de programación lo cual facilito su desarrollo

En otro orden de ideas, **Flores (2008)** en su tesis titulada “Programa de capacitación en el uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza y aprendizaje para desarrollar competencias en el docente”. Presentado en todos los centros bolivarianos del Municipio Libertador del Estado

Carabobo. Este estudio es de tipo proyectivo, enmarcado dentro de un diseño descriptivo de campo. De este modo se puede llegar a la conclusión de que estos docentes con el poco conocimiento o dominio que poseen para manipular los equipos, estos no son aprovechados al máximo y mucho menos son incorporados al aula como una alternativa motivadora para suscitar un aprendizaje significativo, de cara a las innovaciones tecnológicas de la sociedad actual. Es de gran importancia el aporte de esta investigación por el uso de las tecnologías de información y comunicación para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje y así ofrecer un mayor desarrollo en el conocimiento del estudiante.

Por otra parte **Rivera (2008)** en su investigación titulada “Software educativo que permite a los docentes capacitarse en el uso de las tecnologías de la informática y la comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza y aprendizaje. La investigación es de tipo descriptivo, enmarcada en un diseño contemporáneo de campo con propuesta anexa, la población seleccionada está compuesta por los docentes los docentes que laboran en los colegios y liceos Bolivarianos que posean laboratorios de computación del Municipio escolar n°6 Libertador Estado Carabobo. De acuerdo a esto, se llegó a la conclusión de que los docentes no hacen uso efectivo de los beneficios que las TIC ofrecen al proceso de enseñanza y aprendizaje, además según la encuesta la mayoría de los docentes carecen de la capacitación necesaria para incluir estas nuevas tecnologías al proceso educativo. Se relaciona con la investigación en el uso de los programas educativos como herramienta para formar una nueva visión de la educación y el docente vea la efectividad del conocimiento impartido y lograr un aprendizaje significativo.

## **Bases Teóricas**

### **Constructivismo Vs Conductismo.**

Las principales teorías de aprendizaje en el último siglo XX incluyen entre otras

cosas, el condicionamiento clásico conductismo y el constructivismo. Hace tres décadas el aprendizaje tenía sus bases en el conductismo, lamentablemente con la aplicación de esta teoría es decir se volvía receptivo y se le cortaba en su totalidad la inquietud por descubrir algunos aspectos de este.

El conductismo se puede definir como una teoría:

“centrada en el aprendizaje como resultado de la manipulación del ambiente externo, donde el proceso cognitivo es irrelevante. Puede resumirse en que a todo estímulo corresponde una respuesta” Universidad de la Ciudad de México (2001)

En este enfoque los alumnos aprenden mediante un proceso de ensayo – error, guiados por un sistema de refuerzos y con repeticiones pertinentes.

Según **Carretero M. (1993)** el constructivismo sostiene que el individuo no es solamente, “El producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción entre esos factores”.

### **Tecnologías de Información y Comunicación**

Las nuevas posibilidades que hoy surgen ejercen un poderoso influjo en la satisfacción de las necesidades básicas de aprendizaje, y es evidente que ese potencial educativo apenas ha sido aprovechado. Estas nuevas posibilidades aparecen como resultado de dos fuerzas convergentes, ambas subproductos recientes del proceso de desarrollo general. En primer lugar, la cantidad de información utilizable en el mundo a menudo importante para la supervivencia y el bienestar básico es inmensamente mayor que la que existía hace sólo pocos años y su ritmo de crecimiento continúa acelerándose.

De acuerdo con la UNESCO (1998), cuando una información importante va asociada a otro gran adelanto moderno, la nueva capacidad de

comunicarse que tienen las personas en el mundo de hoy se produce un efecto de sinergia. Existe la posibilidad de dominar esta fuerza y utilizarla positiva y metódicamente para contribuir a la satisfacción de necesidades de aprendizaje bien definidas. (pag, 14)

La Didáctica Crítica propuso formas orientadas hacia el aprendizaje y propició la generación de teorías teórico–metodológicas sustentadas en la psicología gestalt y en el cognoscitismo, apoyados en las investigaciones de Jean Piaget, quien representa un parte aguas en los nuevos enfoques sobre el aprendizaje que vienen a desembocar en el Constructivismo. Metodología que con aportes de Ausubel, Vitgostki, Carl Rogers, favorecen las nuevas concepciones educativas o paradigmas que plantean la diversidad de enfoques de aprendizaje significativo, colaborativo y de estudio no dependiente, que propician la puesta en práctica de Principios fundamentales de la Educación Permanente como concepción educativa aceptada por la mayoría de los países del mundo a partir de la década de los sesenta anterior, difundida y recomendada por UNESCO en la búsqueda constante de la vinculación entre el desarrollo económico y cultural de los pueblos con la educación. (Faure y otros, Aprender a Ser/ Unesco: 1972). Paradigmas y teorías que actualmente resultan el marco de referencia imprescindible para la optimización de la aplicación de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación dentro de la perspectiva de la educación.

Como ya se ha mencionado, el constructivismo atiende distintas características del sujeto, desde su proyección teórica, el individuo se concibe como un sujeto autónomo, cuyos procesos de aprendizaje, se vislumbran como procesos invariantes de asimilación acomodación de nuevas estructuras mentales a las anteriores (procesos de desequilibrio cognoscitivo), apuntando en este sentido, al logro de aprendizajes significativos (procesos de equilibrio cognoscitivo).

Frida Díaz Barriga describe con precisión como las diversas corrientes psicológicas dan forma al constructivismo, pues afirma que éste se alimenta de las aportaciones de las diversas corrientes psicológicas asociadas genéricamente a la

psicología cognoscitiva: el enfoque psicogenético piagetiano, la teoría de los esquemas cognoscitivos, la teoría ausubeliana de la asimilación y el aprendizaje significativo, la psicología sociocultural vygostkiana, algunas teorías instruccionales, entre otras. Pues manifiesta que: ...a pesar de que estos autores se sitúan en encuadres teóricos distintos, comparten el principio de la importancia de la actividad constructiva del alumno en la realización de los aprendizajes escolares [...] La concepción constructivista del aprendizaje escolar se sustenta en la idea de que la finalidad de la educación que se imparte en las instituciones educativas es promover los procesos de crecimiento personal del alumno en el marco de la cultura del grupo al que pertenece (Díaz;1993:24).

De esta cita, podemos concluir que la construcción del conocimiento escolar es en realidad, un proceso de elaboración, donde el estudiante selecciona, organiza y transforma la información recibida de diversas fuentes, estableciendo relaciones entre dicha información y sus ideas y conocimientos previos. Su esencia radica en la posibilidad de establecer vínculos sustantivos y no arbitrarios entre el nuevo contenido a aprender, y lo que ya se sabe. Lo anterior, implica el cumplimiento de al menos, dos condiciones:

1. Disposición (motivación y actitud) del estudiante por aprender así como preparación de su estructura cognoscitiva (significación psicológica)
2. La naturaleza de los materiales y nueva información con los que entrará en contacto alumno, tienen que contar con una relación sustancial y no arbitraria (significación lógica).

Descrita la fundamentación teórica y conceptual de las diversas corrientes psicopedagógicas que han dado origen al aprendizaje significativo a través del constructivismo; se abordará el aspecto de cómo el uso de la tecnología puede contribuir al proceso de enseñanza-aprendizaje.

En un espacio educativo en el que convergen y se utilizan recursos tecnológicos existe un dinamismo permanente, propiciado por la utilización de los

recursos y los intercambios que se producen en torno a ésta. Este dinamismo permite considerar que este espacio se convierte en un contexto para la construcción de procesos de aprendizaje.

Los recursos forman parte de un ambiente, en el que intervienen las máquinas y las personas que las utilizan; por esta razón, en el abordaje de los supuestos pedagógicos de un ambiente de aprendizaje no se puede dejar de lado el principal agente que explica el empleo de tales recursos. Pensar en la persona como eje de este ambiente permite circunscribir la función y el uso de los recursos tecnológicos en un contexto educativo a la visión que ésta tenga de dichos recursos.

El primer supuesto pedagógico de dicho ambiente se dirige a la persona, pues es ella quien mediante las interacciones y las interlocuciones con otras personas y con los objetos genera una estructura dialógica; a través de esta acción le asigna sentido o significación a sus experiencias, a sus decisiones, a sus acciones y a sus intercambios personales o con objetos.

El segundo supuesto pedagógico de este ambiente es que la cultura se aprecia como mediadora entre las potencialidades de las personas y su contexto en la creación de un proceso continuo de comunicación, que les permite dialogar en ese contexto. En el espacio de los intercambios personales, las personas intervienen sobre sí mismas y sobre el mundo social.

El ambiente socio-cultural aporta los soportes necesarios para construir y crear las significaciones o el sentido de las experiencias. La cultura constituye el pensamiento por la interacción constante de las personas entre sí y sus objetos tecnológicos. Por consiguiente, la construcción de procesos de aprendizaje y su comprensión suponen un proceso social de interiorización de conceptos, de herramientas intelectuales (lenguaje, formas de pensamiento, tecnologías como la lectura, la escritura, la informática), de actitudes y de valores.

En un ambiente de aprendizaje con recurso informático confluyen personas, objetos, intereses y circunstancias. La construcción de los procesos de aprendizaje ocurre en un contexto socio-cultural.

El tercer supuesto pedagógico de dicho ambiente lo constituyen los recursos tecnológicos que se convierten en mediadores de los procesos de aprendizaje a través de las actividades que permiten realizar.

El contexto de la actividad está basado en una serie de hipótesis sobre los papeles, objetivos y medios adecuados utilizados por las personas involucradas para lograr un objetivo de aprendizaje. Este contexto guía la selección de acciones y la composición operacional de las acciones utilizadas para alcanzar su objetivo, y determina el significado funcional de dichas acciones (Wertsch, 1985, p. 220).

Las tecnologías de la información y comunicación pueden utilizarse como herramientas de aprendizaje; porque proveen recursos que pueden utilizarse, apropiarse y trascenderse en función de las metas, intereses y posibilidades que tengan las personas, no sólo en la programación, sino también en las formas de resolver los problemas en el transcurso de las actividades. Estas herramientas se relacionan con el escenario educativo a partir del trabajo que realizan el personal docente y sus estudiantes mediante las actividades o metas. Así se gestan diversos contextos de significación para la construcción de procesos de aprendizaje.

Desde este panorama, los supuestos pedagógicos de un ambiente de aprendizaje con recursos tecnológicos se fundamentan en los distintos vínculos establecidos con otras personas y con los objetos; estos últimos son capaces de emular algunas funciones mentales humanas.

En general los supuestos pedagógicos de un ambiente de aprendizaje con recursos tecnológicos, permiten entender el sentido de herramientas para desarrollar procesos cognoscitivos, afectivos y habilidades que transformen los espacios socioculturales. La vivencia del proceso de construcción del conocimiento ofrece a las personas una forma distinta de percibir su propio aprendizaje mediante la interacción con estos recursos. Desde el construccionismo se percibe el aprendizaje como un "juego de construcciones" (Papert, 1995, p. 156) mediado tanto por los materiales como por los procesos de programación y los principios "matéticos" implicados en el desarrollo de la programación.

Finalmente es posible afirmar que los ambientes de aprendizaje con recursos tecnológicos requieren ser abordados a partir de la consideración de su potencial tecnológico y el enfoque pedagógico que sustente el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

### **Sociedad de la Información**

La humanidad ha pasado por diferentes etapas, su evolución no se detiene y a medida que pasan los años, diferentes fenómenos como la industrialización y la comunicación marcaron pautas que encaminaron a la sociedad a descubrir nuevos paradigmas. Ahora las Tecnologías de Información y Comunicación ocupan este espacio, tiene un rol importante, su desarrollo constante, ofrece cada día más posibilidades de conexión, comunicación y transferencia del conocimiento, ciertas concepciones sobre las barreras geográficas y límites de tiempo desaparecen; y dan cabida a un sin fin de herramientas que nos permite el trabajo cooperativo y/o colaborativo, si necesidad de tener grandes estructuras físicas más que las necesarias para conexión al ciberespacio. La información es un elemento muy importante, la sociedad gira entorno a ella, los sectores económicos se avocan a analizar esta realidad. De acuerdo con Sancho y Millán (1995), “La información se toma o se ha tomado a veces como equivalente a saber o conocimiento”. Sin embargo, hay muchas diferencias entre información y conocimiento. La identificación entre ambos va a surgir en la década de los cuarenta, desde las teorías de la información y la cibernética. Desde estos postulados, la mente humana, se va a concebir como una máquina capaz de adquirir y manipular información, de forma que pensar se va a reducir a procesar esa información.

No obstante, ahora las tecnologías que ha impacto en factores y/o sectores como: los económicos, ocupacionales, y culturales; inclusive en los elementos de tiempo y espacio, mostrando otras formas de ver las cosas, otros arquetipo de convivencia social. Por ello, la educación a partir de esta reflexión comienza también a dar grandes pasos abriendo caminos rumbo a nuevas perspectivas de enseñanzas

haciéndose definitivo que actualmente la sociedad afronta retos mayores que van a la mano de los avances tecnológicos.

### **Estrategias de Enseñanza**

Según Juan Miguel, (1999), las estrategias de enseñanza consisten en realizar manipulaciones o modificaciones en el contenido o estructura de los materiales de aprendizaje, o por extensión dentro de un curso o una clase, con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión de los alumnos. Son planeadas por el agente de enseñanza (docente, diseñador de materiales o *software* educativo) y deben utilizarse en forma inteligente y creativa(1)

#### ✓ **Guiones de clase sugeridos para la asignatura**

Según Ifigenia Requena (2006) basándose en los pensamientos de Shank y Rumelhalrt:

propone la elaboración del guión como una actividad previa a cada encuentro de enseñanza áulico, y debe concebirse considerando los elementos mencionados: ambiente, refuerzo y recompensa, procesos grupales, estrategias, y además estructurarse de acuerdo a los momentos instruccionales. A continuación se presenta un ejemplo de un guión de clase utilizado en el diseño de las situaciones de enseñanza producidas a lo largo de esta investigación. Es necesario aclarar que en ningún caso el guión es un patrón único, sino un ejemplo, e incluso se parte del esquema planificado, por lo que el profesor de acuerdo a las circunstancias surgidas en el aula y su experiencia puede improvisar y actuar en función del logro del aprendizaje, incorporando oportunamente más ejemplos de lo previsto, o cambiando de estrategia.(pag, 124)

### **Demostración de efectividad de las estrategias constructivistas**

Tal como lo demuestra **Requena I.** (2006) en su trabajo, que existen diferentes modelos que representan los supuestos de enseñanza eficaz, pero entre todos, Cooper (2003) selecciona un modelo que conjuga las cuatro áreas de competencia docente,

con el proceso de toma de decisión en las funciones educativas. De acuerdo a este modelo, una enseñanza eficaz y efectiva será aquella que conlleve la adopción de situaciones de enseñanza según la competencia el área de competencia del profesor, y donde se ejerzan visiblemente las funciones educativas de planeación, implementación y evaluación de todas las actividades del proceso de enseñanza y aprendizaje para una toma de decisiones ajustada a la realidad. En la figura N° 1 se representa esta relación.

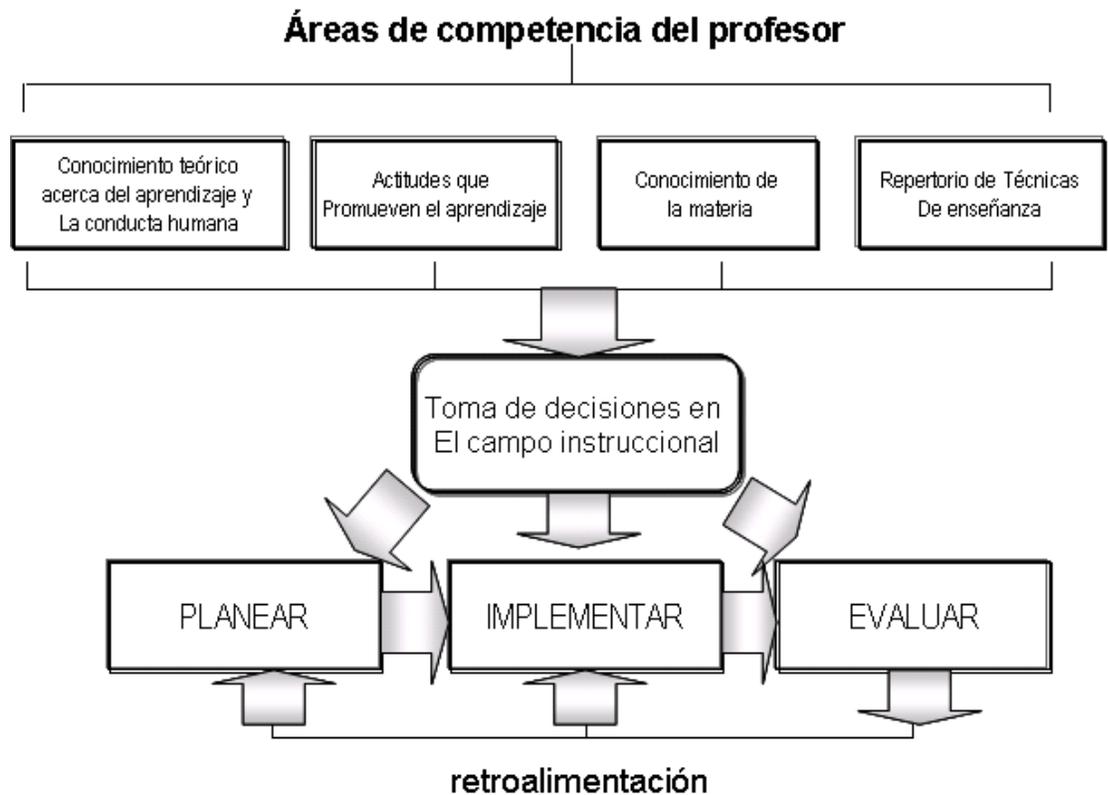


Figura N° 1. Relación entre las áreas de competencia del maestro y la toma de decisiones del proceso educativo  
Fuente: Cooper (2003)

Es por ello, que en materia a la adecuación del modelo representado, el alcance de las consideraciones para realizar planes de estudio, diseño de situaciones de enseñanza, lo cual conlleva a la implementación de actividades planificadas, y por supuesto a los procesos de evaluación y meta cognición necesarios para reconducir las situaciones reales y estrategias de enseñanza en

general, además de que se debe contar con un profesional docente integralmente formado; se obtienen las variables suficientes para calificar al proceso de enseñanza formado por el conjunto de situaciones y estrategias constructivistas propuestas para el aprendizaje significativo de la asignatura Lenguaje de Programación, como un proceso de enseñanza efectivo.

Según David Ryans (2003). La aplicación de las estrategias constructivistas como aprendizaje significativo de ciencias computables que implican la participación de un profesional docente que cubra los siguientes requerimientos:

- a) Dominio del conocimiento teórico acerca del aprendizaje y la conducta de los humanos.
- b) Evidenciar actitudes que promuevan el aprendizaje y las relaciones humanas genuinas, promulgando una filosofía educativa que guíe su comportamiento.
- c) Dominio de la materia para diferenciar lo importante de lo superficial;
- d) Deben poseer conocimientos sobre el modo en que aprenden los seres humanos, y acerca de la creación de ambientes propicios.

La práctica docente y la percepción que tienen los estudiantes de lenguaje de programación y la comprensión del pasado son los ámbitos de estudio fundamentales de la didáctica, no obstante, señalo que a pesar de estar profundamente relacionados son pocos los estudios simultáneos y resaltó la necesidad de estudiarlas integradamente y así obtener una imagen autentica de la asignatura. También se puede decir que la actitud del docente es un factor importante que producirá y promoverá el aprendizaje significativo.

Para los investigadores Díaz y Hernández señalan los diferentes tipos de estrategias en tres grandes grupos:

1. **Estrategias de apoyo:**
2. **Estrategias de aprendizaje o inducidas:**

### 3. Estrategias de enseñanza:

A continuación explican más a fondo algunas estrategias de enseñanza con el fin de que puedan implementarse en clase.

#### ✓ Estrategias de aproximación a la realidad

Evitan el aislamiento y los excesos teóricos mediante el contacto directo con las condiciones, problemas y actividades de la vida cotidiana; incrementan la conciencia social y cimientan el andamiaje de ida y vuelta entre teoría y realidad. Son útiles en todas las áreas académicas, pues facilitan trabajar con textos y otros elementos de uso cotidiano que permiten a los estudiantes que, a partir de situaciones reales, relacionen conocimientos y resuelvan problemas para consolidar aprendizajes.

Por ejemplo: a partir de la lectura y análisis de una nota informativa donde se hable de un problema social o comunitario, como la inseguridad o la falta de servicios, los estudiantes pueden hablar sobre la situación de su colonia, reconocer la importancia de la seguridad pública o el abasto —en cada caso— estudiar las posibles causas y consecuencias, reconocer a qué instancias puede acudir la ciudadanía ante situaciones similares y proponer posibles soluciones.

#### ✓ Estrategias de búsqueda, organización y selección de la información

Preparan a los estudiantes para localizar, sistematizar y organizar la información y el conocimiento a su alcance; por ello resultan adecuadas para sugerir, por ejemplo, investigaciones a mediano plazo sobre corrientes, autores, tipos de textos, periodos históricos o desarrollo científico. Por sus características promueven la comprensión y uso de metodologías para la generación y aplicación del conocimiento; desarrollan la objetividad y racionalidad, así como las capacidades para comprender, explicar, predecir y promover la transformación de la realidad.

Por ejemplo: el docente pide a los estudiantes que, por equipo, construyan una línea del tiempo (ilustrada) a través de un diagrama de flujo demuestre la lógica del programa; para hacerlo deberán consultar por lo menos cinco fuentes diferentes, deberá existir equilibrio entre impresas y electrónicas, además será necesario obtener la iconografía adecuada para la ilustración.

#### ✓ **Estrategias de descubrimiento**

Incitan el deseo de aprender, detonan los procesos de pensamiento y crean el puente hacia el aprendizaje independiente; en ellas resulta fundamental el acompañamiento y la motivación que el docente dé al grupo; el propósito es llevar a los alumnos a que descubran por sí mismos nuevos conocimientos. Por ejemplo: el docente presenta al grupo una imagen a partir de la cual se puedan inferir diversos contenidos; por ejemplo, alguna que muestre un algoritmo y ello lo demuestren con una corrida en frío; a partir de allí se puede interrogar al grupo: ¿qué ven?, ¿qué opinan?, hasta conducirlos al contenido que el docente planea trabajar.

#### ✓ **Estrategias de extrapolación y transferencia**

Propician que los aprendizajes pasen del discurso a la práctica, relacionados con otros campos de acción y de conocimiento hasta convertirse en un bien de uso que mejore la calidad de vida de las personas y que permita, al mismo tiempo, que los alumnos reconozcan el conocimiento como algo integrado y no fragmentado; para realizarlas se puede partir por ejemplo de estudiar un problema social ( La Programación), donde se analicen y redacten diversos tipos de textos (Español) y se interpreten gráficas o estadísticas (Matemáticas). Por ejemplo: a partir de realizar dos gráficas que muestren el desempeño de ambos equipos en un partido de futbol y considerando los datos relevantes, cada estudiante deberá redactar una crónica del partido.

### ✓ **Estrategias de problematización**

Posibilitan la revisión de porciones de la realidad en tres ejes: el de las causas, el de los hechos y condiciones, y el de las alternativas de solución. Impulsa las actividades críticas y propositivas, además de que permiten la interacción del grupo y el desarrollo de habilidades discursivas y argumentativas.

Por ejemplo: entre el grupo y con la guía del docente se puede señalar un problema que afecte a la comunidad, caracterizarlo, imaginar sus causas, reconocer sus consecuencias y a partir de esa información elaborar posibles soluciones que sean viables y, ¿por qué no?, buscar la forma de implementarlas.

### ✓ **Estrategias de trabajo colaborativo**

Cohesionan al grupo, incrementan la solidaridad, la tolerancia, el respeto, la capacidad argumentativa; la apertura a nuevas ideas, procedimientos y formas de entender la realidad; multiplican las alternativas y rutas para abordar, estudiar y resolver problemas.

Por ejemplo: es posible coordinar la elaboración de un sistema automatizado; para este proyecto cada integrante del grupo deberá cumplir una actividad específica.

### ✓ **Clasificación de las Estrategias**

Frida Díaz Barriga y Gerardo Hernández Rojas definen que intentar una clasificación consensual y exhaustiva de las estrategias de aprendizaje es una tarea difícil, dado que los diferentes autores las han abordado desde una gran variedad de enfoques. Las estrategias de aprendizaje pueden clasificarse en función de qué tan generales o específicas son, del dominio del conocimiento al que se aplican, del tipo de aprendizaje que favorecen (asociación o reestructuración), de su finalidad, del tipo de técnicas particulares que conjuntan, etcétera.

**Una clasificación de estrategias de aprendizaje (basada en Pozo).**

<b>Proceso</b>	<b>Tipo de estrategia</b>	<b>Finalidad u objetivo</b>	<b>Técnica o habilidad</b>
Aprendizaje memorístico	Recirculación de la información	Repaso simple	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Repetición simple y acumulativa</li> </ul>
		Apoyo al repaso (seleccionar)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subrayar</li> <li>• Destacar</li> <li>• Copiar</li> </ul>
Aprendizaje significativo	Elaboración	Procesamiento simple	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Palabra clave</li> <li>• Rimas</li> <li>• Imágenes mentales</li> <li>• Parafraseo</li> </ul>
		Procesamiento complejo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboración de inferencias</li> <li>• Resumir</li> <li>• Analogías</li> <li>• Elaboración conceptual</li> </ul>
	Organización	Clasificación de la información	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de categorías</li> </ul>
		Jerarquización y organización de la información	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Redes semánticas</li> <li>• Mapas conceptuales</li> <li>• Uso de estructuras textuales</li> </ul>
Recuerdo	Recuperación	Evocación de la información	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seguir pistas</li> <li>• Búsqueda directa</li> </ul>

Cuadro N° 1: Tipo de clasificación de estrategias de aprendizaje.  
Fuente: Pozo (1990)

✓ **La aproximación constructivista del aprendizaje y la enseñanza.**

Según Díaz y Hernández, Si bien es ampliamente reconocido que la

aplicación de las diferentes corrientes psicológicas en el terreno de la educación ha permitido ampliar las explicaciones en torno a los fenómenos educativos e intervenir en ellos, es también cierto que la psicología no es la única disciplina científica relacionada con la educación. El fenómeno educativo, debido a su complejidad y multi determinación, puede también explicarse e intervenir en él desde otras ciencias humanas, sociales y educativas.

Al respecto se podría citar como ejemplos la perspectiva sociológica y antropológica de las influencias culturales en el desarrollo del individuo y en los procesos educativos y socializadores: el análisis epistemológico de la naturaleza, estructura y organización del conocimiento científico y traducir en conocimiento escolar y personal; la reflexión sobre las prácticas pedagógicas y la función reproductora y la transmisión ideológica de la institución universitaria; el papel de otros agentes socializadores en el aprendizaje del individuo. No obstante, y reconociendo que deben diversificar la forma la forma debida para la traducción de las teorías y hallazgos de investigación psicológica para asegurar su pertinencia en el aula en concreto, y pueden apoyar al profesional de la educación en su quehacer. En este capítulo nos enfocaremos a presentar algunas de las aportaciones más recientes de la denominada concepción constructivista al terreno del aprendizaje escolar y la intervención educativa.

Es por eso que Díaz y Hernández, señala que la concepción constructivista del aprendizaje escolar y la intervención educativa, constituye la convergencia de diversas aproximaciones psicológicas a problemas como:

- El desarrollo psicológico del individuo, particularmente en el plano intelectual y en su intersección con los aprendizajes.
- La identificación y atención a la diversidad de intereses, necesidades y motivaciones de los alumnos en relación con el proceso enseñanza aprendizaje.

- El replanteamiento de los contenidos curriculares, orientados a que los sujetos aprendan a aprender sobre contenidos significativos.
- El reconocimiento de la existencia de diversos tipos y modalidades de aprendizaje escolar, dando una atención más integrada a los componentes intelectuales, afectivos y sociales.
- La búsqueda de alternativas novedosas para la selección, organización y distribución del conocimiento escolar, asociadas al diseño y promoción de estrategias de aprendizaje e instrucción cognitivas.
- La importancia de promover la interacción entre el docente y sus estudiantes, así como entre los estudiantes mismos, a través del manejo del grupo mediante el empleo de estrategias de aprendizaje cooperativo.
- La revalorización del papel del docente, no sólo en sus funciones de trasmisor del conocimiento, guía o facilitador del aprendizaje, sino como mediador del mismo, enfatizando el papel de la ayuda pedagógica que presta reguladamente al estudiante.

### **Entornos virtuales de aprendizaje**

Según Suárez Cristóbal (2003) que a partir de la necesidad teórica de analizar pedagógicamente la presencia y uso de las Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación en los procesos educativos, se propone reconocer, desde una perspectiva sociocultural, los Entornos Virtuales de Aprendizaje como un instrumento de mediación, es decir, como un componente que añade a la actividad educativa dos orientaciones: como estructura de acción externa y como fuente para la representación interna. Formulado así, un entorno virtual de aprendizaje al orientar modos propios de acción tecnológica en el proceso educativo, provoca simultáneamente en los estudiantes renovadas formas de regulación cognitiva ofreciendo así, nuevas oportunidades y estrategias como condición de aprendizaje. Esta lectura forma parte de la dimensión pedagógica necesaria para una aplicación y orientación pertinente del aprendizaje en la tele formación.

## **Entornos Virtuales en la Educación**

Los entornos y/o espacios virtuales colaborativos de aprendizaje, y específicamente los CSCL (Computer Supported Collaborative Learning), adquieren especial interés y relevancia en la medida en que la sociedad y toda interacción sociocultural adquieren y demanda nuevos roles al entrar los actores computacionales y tecnológicos en general, al escenario de la vida cotidiana. . Joyanes (1997), cita: “El Ciberespacio, palabra inventada por William Gibson en su obra “Neuromancer”, describe el espacio virtual por el que circulan datos electrónicos en PC de todo el mundo, interconectados a través de redes”. Esta definición se debe extender y entender también como el lugar donde anticipando las oportunidades presentes y potenciales que se derivan al interactuar con estos constructos humanos, máquinas, artefactos y mente factos, es oportuno considerar algunos de los procesos educativos que se ven favorecidos por el uso de las tecnologías.

En la investigación de Bravo (2002) se encuentran los siguientes:

- a) Un modelo educativo basado en recursos: incorporación de nuevas y variadas herramientas: video, teleconferencia, multimedios, Internet y otros.
- b) Mayor preocupación por los procesos, más que por los productos: se obtiene obtener productos diferenciados dependiendo de las capacidades y los ritmos de aprendizaje de los alumnos.
- c) Metodología de proyecto: el alumno construye su propio conocimiento, toma decisiones, busca y selecciona información, aporta ideas innovadoras al grupo y trabaja respetuosamente en él.
- d) Trabajo colaborativo: el alumno no aprende solo, necesita del resto para entregar y recibir conocimientos y juntos construir un conocimiento más amplio y profundo.

Adicionalmente, **Caulin y Mariño (2005)** plantean que:

- a) La informática educativa se orienta a conformar ambientes de aprendizaje para que los estudiantes tengan experiencias tendientes al cambio conceptual.
- b) La informática educativa se presenta como un dispositivo auxiliar del enseñante e incluso como una eventual objetivación de su saber, o de algunas dimensiones del mismo.
- c) La informática educativa , en todos los casos, de manera más o menos explícita, expone y realiza proyectos de formación – modernos, que atienden a las expectativas de autonomía, autodeterminación y auto reflexión como divisa para que el sujeto se constituya, vamos a decir: como héroe de su propio relato.

Se puede pensar entonces que las prácticas pedagógicas adquieren nuevas formas, diferentes esquemas de interacción sociocultural que exigen roles personales y sociales acordes a los tiempos y a las nuevas propuestas de cognición.

### **Necesidades de aprendizaje.**

M.C. María Vidal y M.C. Nidia Nolla,(2006). La identificación de las necesidades de aprendizaje, tema que abarca todo el proceso cognoscitivo en el ser humano, partiendo de las necesidades básicas, que le permite adquirir aquellos conocimientos y habilidades necesarios para sobrevivir y desarrollar las capacidades, vivir y trabajar con dignidad, mejorar la calidad de vida, tomar decisiones e incluso continuar aprendiendo, hasta el proceso de aprendizaje permanente requerido en la sociedad actual caracterizada por profundos cambios, en que la tecnología digital está transformando todos los aspectos de la vida y matiza una transición hacia una nueva era, la del conocimiento; donde es factible y necesario acceder a la información y el conocimiento, utilizando las capacidades de aprendizaje. Para desarrollar esas capacidades se precisa una estrategia consciente en la educación y formación permanentes como forma de asumir este reto contemporáneo.

Para ello se requiere de una educación básica de alta calidad para todos desde la infancia, seguida de una formación profesional pertinente a las necesidades de la sociedad, acorde con la globalización del conocimiento en que vivimos, que desarrolle en el educando la independencia cognoscitiva y la creatividad necesaria para solucionar los múltiples problemas de la profesión y la sociedad, probando que se ha aprendido a aprender lo cual, unido a las variadas ofertas de información y tecnologías y las posibilidades de acceso a ellas, garantiza la motivación para un aprendizaje activo y permanente, en el que se utilicen métodos de enseñanza dinámicos y polémicos, estrechamente vinculados a la práctica de la profesión, la que continúa a lo largo de toda su vida profesional y donde la infraestructura tecnológica permite nuevas formas de aprendizaje utilizando las diversas formas de postgrado que se dispongan vinculadas a la universidad y a los centros laborales dirigido hacia el desarrollo de competencias y un adecuado desempeño.

Los cambios sociales, el desarrollo científico y de nuevas tecnologías, provocan la rápida obsolescencia de conocimientos, y la necesidad de desarrollo profesional individual requiere de procesos educativos de actualización y perfeccionamiento de sus competencias para enfrentar con calidad la actividad laboral que se modifica en función de estos adelantos, por lo que se precisa de la aplicación de diversidad de formas de aprendizaje, que se integren entre si y enriquezcan las vías para el logro de los objetivos propuestos.

### **Plan Estratégico:**

El plan estratégico es un documento en el que los responsables de una organización(empresarial, institucional, no gubernamental, deportiva,...) reflejan cual será la estrategia a seguir por su compañía en el medio plazo. Por ello, un plan estratégico se establece generalmente con una vigencia que oscila entre 1 y 5 años (por lo general, 3 años).

Aunque en muchos contextos se suelen utilizar indistintamente los conceptos de plan director y plan estratégico, la definición estricta de plan estratégico indica que éste debe marcar las directrices y el comportamiento para que una organización alcance las aspiraciones que ha plasmado en su plan director.

Por tanto, y en contraposición al plan director, un plan estratégico es cuantitativo, manifiesto y temporal. Es cuantitativo porque indica los objetivos numéricos de la compañía. Es manifiesto porque especifica unas políticas y unas líneas de actuación para conseguir esos objetivos. Finalmente, es temporal porque establece unos intervalos de tiempo, concretos y explícitos, que deben ser cumplidos por la organización para que la puesta en práctica del plan sea exitosa. (CERTO C. Samuel, Peter J. Paul, 1997)

En el caso concreto de una empresa comercial, el plan estratégico debe definir al menos tres puntos principales:

- Objetivos numéricos y temporales, no son válidos los objetivos del tipo "Maximizar las ventas de este año", ya que no especifican una cifra y una fecha. Lo correcto sería, por ejemplo, un objetivo del tipo: "Conseguir que las ventas asciendan a 100.000 € antes de diciembre del presente ejercicio".
- Políticas y conductas internas, son variables sobre las que la empresa puede influir directamente para favorecer la consecución de sus objetivos. Por ejemplo: "Establecer una política de tesorería que implique una liquidez mínima del 15% sobre el activo fijo".
- Relación de acciones finalistas, son hechos concretos, dependientes de la empresa, y que están encaminados a solucionar una casuística específica de la misma. Por ejemplo: "Iniciar una campaña de publicidad en diversos medios: TV, radio, prensa, para apoyar la promoción de un nuevo producto".

Suele ser común, en el ámbito de los negocios, complementar un plan estratégico empresarial con uno o varios planes operativos. También en el ámbito de la

administración de empresas es posible referirse a la "consistencia estratégica". De acuerdo con Arieu (2007), "existe consistencia estratégica cuando las acciones de una organización son coherentes con las expectativas de la Dirección, y éstas a su vez lo son con el mercado y su entorno".

### **Etapas:**

Un plan estratégico se compone en general de varias etapas:

Etapa 1: Análisis de la situación.

Permite conocer la realidad en la cual opera la organización.

Etapa 2: Diagnóstico de la situación.

Permite conocer las condiciones actuales en las que desempeña la organización, para ello es necesario entender la actual situación (tanto dentro como fuera de la empresa).

Etapa 3: Declaración de objetivos estratégicos.

Los Objetivos estratégicos son los puntos futuros debidamente cuantificables, medibles y reales; puestos que luego han de ser medidos.

Etapa 4: Estrategias corporativas.

Las estrategias corporativas responden a la necesidad de las empresas e instituciones para responder a las necesidades del mercado (interno y externo), para poder "jugar" adecuadamente, mediante "fichas" y "jugadas" correctas, en los tiempos y condiciones correctas.

Etapa 5: Planes de actuación.

La pauta o plan que integra los objetivos, las políticas y la secuencia de acciones principales de una organización en todo coherente.<sup>1</sup>

Etapa 6: Seguimiento.

El Seguimiento permite "controlar" la evolución de la aplicación de las estrategias corporativas en las Empresas u organizaciones; es decir, el seguimiento permite conocer la manera en que se viene aplicando y desarrollando las estrategias y

actuaciones de la empresa; para evitar sorpresas finales, que puedan difícilmente ser resarcidas.

Etapa 7: Evaluación.

La evaluación es el proceso que permite medir los resultados, y ver como estos van cumpliendo los objetivos planteados. La evaluación permite hacer un "corte" en un cierto tiempo y comparar el objetivo planteado con la realidad. Existe para ello una amplia variedad de herramientas. Y es posible confundirlo con otros términos como el de organizar, elaborar proyecto etc.

### **Consultorías de Estrategia**

Los Planes Estratégicos suelen ser implementados mediante los aportes de las Consultorías de Estrategia.

En este sentido hay dos categorías de prestadores de estos servicios:

1- Profesionales Independientes: Suelen ser graduados de carreras vinculadas a la Administración, los cuales asisten a las empresas para el desarrollo de los mismos.

El principal beneficio es la agilidad para desarrollarlo, el coste en general más reducido y la necesaria implicación de un consultor "senior". El principal inconveniente es la falta de estructura de estos profesionales para hacer frente a las necesidades complejas de un proceso de este tipo. Por esto esta alternativa suele ser tomada por empresas de menor tamaño.

### **Formulación De Planes**

En cuanto a conceptos y con base en las premisas antes mencionadas, el siguiente paso en el proceso de planeación estratégica es formular estrategias maestras y de programas. Las estrategias maestras se definen como misiones, propósitos, objetivos y políticas básicas; mientras que las estrategias de programa se relacionan con la adquisición, uso y disposición de los recursos para proyectos

específicos, tales como la construcción de una nueva planta en el extranjero.

A diferencia de la programación a mediano plazo no existe un enfoque modelo para planear en esta área. Lo que se hace depende de los deseos de los directores en un momento dado, los cuales, a su vez, son estimulados por las condiciones a las que se enfrenta la empresa en un momento preciso.

La programación a mediano plazo es el proceso mediante el cual se prepara y se interrelacionan planes específicos funcionales para mostrar los detalles de cómo se debe llevar a cabo la estrategia para lograr objetivos, misiones y propósitos de la compañía a largo plazo. El periodo típico de planeación es de cinco años, pero existe una tendencia en las compañías más avanzadas en cuanto a tecnología, de planear por adelantado de siete a diez años. Las empresas que se enfrentan a ambientes especialmente problemáticos algunas veces reducen la perspectiva de planeación a cuatro o tres años.

El siguiente paso es desarrollar los planes a corto plazo con base en los planes a mediano plazo. En algunas organizaciones los números obtenidos durante el primer año de los planes a mediano plazo son los mismos que aquellos logrados con los planes operativos anuales a corto plazo, aunque en otras empresas no existe la misma similitud. Los planes operativos serán mucho más detallados que los planes de programación a mediano plazo. (PHILLIP KOTLER, 1993)

### **Implementación Y Revisión**

Una vez que los planes operativos son elaborados deben ser implantados. El proceso de implantación cubre toda la gama de actividades directivas, incluyendo la motivación, compensación, evaluación directiva y procesos de control.

Los planes deben ser revisados y evaluados. No existe mejor manera para producir planes por parte de los subordinados que cuando los altos directivos muestran un interés profundo en éstos y en los resultados que pueden producir.

Cuando fue desarrollada por primera vez la planeación formal en la década de los cincuenta, las compañías tendían a hacer planes por escrito y no revisarlos hasta

que obviamente eran obsoletos. En la actualidad, la gran mayoría de las empresas pasa por un ciclo anual de planeación, durante el cual se revisan los planes. Este proceso debería contribuir significativamente al mejoramiento de la planeación del siguiente ciclo.

#### **Flujos De Información Y Normas De Evaluación Y Decisión**

Los "flujos de información", simplemente deben transmitir el punto de que la información "fluye" por todo el proceso de planeación. Este "flujo" difiere grandemente, dependiendo de la parte del proceso a la que sirve y del tema de la información.

En todo proceso de planeación es necesario aplicar las normas de decisión y evaluación. Por otra parte, con el desarrollo de los planes operativos actuales, las normas de decisión se convierten en más cuantitativas, o sea, en fórmulas de sustitución de inventarios o de rendimientos sobre inversión.

#### **Desempeño docente**

La profesionalidad de la docencia hace referencia no sólo al tipo de actividad económica que realiza, al tipo de servicio público que presta, a la relevancia de este servicio en relación con el desarrollo de la sociedad y del género humano, sino también a la necesaria calificación y calidad profesional con la que se espera que lo haga.

Recogiendo palabras del Presidente del Colegio de Profesores de Chile, el docente es un profesional que debe poseer dominio de un saber específico y complejo (el pedagógico), que comprende los procesos en que está inserto, que decide con niveles de autonomía sobre contenidos, métodos y técnicas, que elabora estrategias de enseñanza de acuerdo a la heterogeneidad de los alumnos, organizando contextos de aprendizaje, interviniendo de distintas maneras para favorecer procesos de construcción de conocimientos desde las necesidades particulares de cada uno de sus alumnos.

Por ello debe superarse el rol de técnicos y asumirse como profesionales expertos en procesos de enseñanza y aprendizaje. Esta perspectiva profesional implica definir el campo de trabajo docente como una práctica investigativa. Y ello requiere contar con la capacidad de construir y evaluar sistemáticamente sus prácticas pedagógicas.

Es indispensable precisar cuál es la misión educativa específica del docente y en ese contexto, cuáles son los conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes que corresponden a esas tareas. Su misión es contribuir al crecimiento de sus alumnos y alumnas. Contribuir, desde los espacios estructurados para la enseñanza sistemática, al desarrollo integral de las personas, incorporando sus dimensiones biológicas, afectivas, cognitivas, sociales y morales.

Su función es mediar y asistir en el proceso por el cual niños y jóvenes desarrollan sus conocimientos, sus capacidades, sus destrezas, actitudes y valores, en el marco de un comportamiento que valora a otros y respeta los derechos individuales y sociales. Para realizar esta misión los docentes necesitan creer en ella y en que es posible realizarla bien.

Todo ello hace pensar en que su rol es un rol profesional y definirlo como tal, es no sólo indispensable sino un paso trascendental en la profesionalización de la docencia y en la construcción de una educación de calidad. Graciela Messina, reflexionando sobre el carácter profesional de la tarea docente, no sólo plantea que es una tarea urgente lograr que se considere que el docente es un profesional, sino que está segura que el asumirlo como “un no profesional” es un mito tanto para deslegitimar su trabajo y en consecuencia justificar las injustas condiciones de trabajo y salario, como para justificar que la “creatividad” le pertenece sólo a unos pocos, al nivel central de los ministerios de educación, que toman decisiones y hacen guías de aprendizaje, que definen currículo, dándole muy poco espacio a los docentes.

Precisando la reflexión, María Inés Abrile, ex - ministra de Educación de la Provincia de Mendoza y actual asesora del Ministerio de Cultura y Educación de Argentina afirma:

“Para responder a los requerimientos de una educación de calidad para todos es indispensable promover la profesionalización de los docentes. El proceso de conversión del rol docente en profesional es una exigencia no sólo de las transformaciones acaecidas en la organización del trabajo, sino que es una consecuencia de los procesos de descentralización, de la autonomía en la gestión de las escuelas y de los cambios que están ocurriendo en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Establecer una estructura profesional más progresiva y estrechamente asociada al crecimiento profesional y al buen desempeño, es una alternativa para superar la situación actual que otorga mérito al que permanece en el sistema (antigüedad), sin importar demasiado la calidad de su actuación profesional y los resultados que obtiene.”

## **BASE LEGAL**

A continuación se citan algunos artículos de la constitución de la República Bolivariana de Venezuela y la ley orgánica de ciencias y tecnología que permitirán conocer y analizar el marco legal y filosófico que orientan y garantizan la educación, la apropiación social del conocimiento y el acceso a las tecnologías de información y comunicación.

El artículo 110 de la constitución de la República Bolivariana de Venezuela:

“el estado reconocerá el interés público de la ciencia, la tecnología, el conocimiento, la innovación y sus aplicaciones y los servicios de formación necesarios por su instrumento fundamental para el desarrollo económico, social y político del país, así como para la seguridad y la soberanía nacional. Para el fenómeno y desarrollo de esas actividades el estado destinara recursos suficientes y creará el sistema nacional de ciencias y tecnología de acuerdo con la ley. El sector privado deberá aportar recursos para los mismos. El estado garantizará el cumplimiento

de los principios éticos y legales que deben regir las actividades de investigación científica, humanística y tecnológica. La ley determinará los modos y los medios para dar cumplimiento a esta garantía”

La ley orgánica de ciencia y tecnología e innovación en su artículo 1 plantea:

“la presente ley tiene por objeto desarrollar los principios orientadores en materia de ciencia, tecnología e innovación y sus aplicaciones, establece la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela, organizar el sistema nacional de ciencia, tecnología e innovación, definir los lineamientos que orientaran las políticas y estrategias para la actividad científica, tecnológica, de innovación y sus aplicaciones, con la implantación de mecanismos institucionales y operativos para la promoción, estímulo y fomento de la investigación científica, la apropiación social del conocimiento y la transferencia e innovación tecnológica, a fin de fomentar la capacidad para la generación y circulación del conocimiento y de impulsar el desarrollo nacional”.

Artículo 26: “El ministerio de ciencia y tecnología coordinará las actividades del estado que en el área de tecnología de información, fueron programadas....”

Numeral 4: fomentar y desarrollar acciones contundentes a la adaptación y asimilación de las tecnologías de información por la sociedad.

Con relación a la primera, se tiene que en su artículo 102 tipifica que la educación es un derecho humano, es gratuita hasta el noveno grado de básica, democrática y obligatoria, teniendo como finalidad el desarrollo del potencial creativo humano, para el ejercicio dentro de una sociedad democrática.

Por su parte, el artículo 103 establece que la educación de calidad, es un derecho de toda persona, siendo responsabilidad del Estado la creación y sustento de instituciones adecuadamente proveídas para asegurar el acceso, permanencia y culminación del ciclo escolar, de todos los ciudadanos en el sistema educativo venezolano.

En concordancia con esto, el artículo 104 de la carta magna, refiere que la educación estará a cargo de personas de comprobada capacidad catedrática y reconocida moral, para asegurar que la formación de las generaciones futuras esté en manos de

ciudadanos y ciudadanas ejemplares capaces de transmitir con su ejemplo valores y costumbres, fomentando identidad por la nación.

De acuerdo con estos artículos, la Educación tiene como finalidad la formación integral del educando, una formación para la vida y para el ejercicio de la democracia, el fomento de un ciudadano capaz de participar activa, consciente y solidariamente en los procesos de transformación social, siendo necesario para ello la consolidación de competencias secretariales de escritura, medio que les favorecerá en la adquisición de destrezas en las diversas áreas del saber.

Lo señalado anteriormente permite conocer el marco legal y filosófico que sustenta el presente estudio orientando y garantizando la educación, la apropiación social del conocimiento, y el acceso a las tecnologías de información y comunicación al cual todos tenemos derecho sin discriminación alguna.

**Tabla de Especificaciones**

<b>Objetivo</b>	<b>Definición Conceptual</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>
<p>• <b>Diagnosticar la necesidad de un Plan estratégico para el desempeño del docente universitario en el proceso enseñanza aprendizaje</b></p>	<p>El plan estratégico es un documento en el que los responsables de una organización(empresarial, institucional, no gubernamental, deportiva,...) reflejan cual será la estrategia a seguir por su compañía en el medio plazo. Por ello, un plan estratégico se establece generalmente con una vigencia que oscila entre 1 y 5 años (por lo general, 3 años). Aunque en muchos contextos se suelen utilizar indistintamente los conceptos de plan director y plan estratégico, la definición estricta de plan estratégico indica que éste debe marcar las directrices y el comportamiento para que una organización alcance las aspiraciones que ha plasmado en su plan director.(CERTO C. Samuel, Peter J. Paul, 1997)</p>	Aula virtual	Videos	<b>1, 2</b>
			Video conferencias	<b>3</b>
			Wiki	<b>4</b>
			Códigos ejecutables	<b>5, 6</b>
			Sala de chat	<b>7</b>
			Comunidad virtual	<b>8, 9</b>
			Foros	<b>10, 11</b>
		Estrategias de aprendizaje	-Aprendizaje Significativo	<b>12, 13</b>
			-Aprendizaje Colaborativo	<b>14, 15</b>
			-Constructivismo	<b>16, 17</b>
		Desempeño docente	Facilitador	<b>18</b>
			Tolerante	<b>19</b>
			Comunicativo	<b>20</b>

## **CAPÍTULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

En toda investigación existe la necesidad de que los hechos se estudien y la relaciones que se establezcan entre estos, los resultados que se obtengan y las evidencias significativa que se encuentren, tengan íntima relación con el problema a estudiar, lo cual permite la producción de nuevos conocimientos que reúnan las condiciones de fiabilidad, objetividad y validez delimitando lo procedimiento de orden metodológico, a través de los cuales se intentará de dar respuesta a la interrogante objeto de investigación. En consecuencia el procedimiento metodológico de la presente investigación detalla todos los pasos que se siguieron para darle la consistencia al trabajo con los requerimientos establecidos para desarrollar los aspectos que conforman su operatividad, población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.

#### **Tipo y Diseño de Investigación**

El tipo de investigación se enmarcará bajo la modalidad de proyecto factible, se realizará en el Colegio Universitario de Administración y Mercadeo (CUAM-INDUSTRIAL). La misma se conoce como plantea Palella y Martins (2006) como aquella que "Consiste 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 y métodos o procesos." (p. 88).

Así mismo, para el desarrollo de esta investigación se tomó en cuenta las siguientes fases para su elaboración:

**Fase I:** Diagnóstico de las necesidades.

**Fase II:** Estudio de Factibilidad.

**Fase III:** Diseño de la Propuesta.

### **Fase I: Estudio Diagnóstico**

En esta fase se integró el uso del cuestionario para conocer la realidad objeto de estudio. Para Hernández, Fernández y Baptista (2010) un cuestionario consiste "en un conjunto de preguntas respecto de una o más variables a medir" (p.310). Estas interrogantes fueron aplicadas a informantes clave (personas que cumplen el perfil de mi investigación, educadores y que están en las materias relacionada con la plataforma virtual) del CUAM INDUSTRIAL en la cuales los docentes que imparten esta materia en la especialidad de informática, jefe de departamento y estudiantes del primer semestre hasta el quinto semestre, lo que permitió obtener al final, una lista de coincidencias de los informantes que representan los hallazgos observados; los mismos han establecido las capacidades de los docentes en el uso de las TIC y de qué forma son transmitido a los estudiantes.

Así mismo se efectuó un diagnóstico del escenario investigado con la finalidad de indagar sobre las necesidades de información en el uso de herramientas de la comunicación basada en la Web, en los docentes que conformaron la muestra de estudio; en cuyo caso se utilizó como técnica de recolección de datos, del cuestionario mencionado. Es importante señalar que los ítems para este instrumento fueron escogidos y de acuerdo a la experiencia del autor de la presente investigación en prácticas anteriores durante el desarrollo de esta materia. El instrumento está descrito en el apartado de técnicas y recolección de información facilitando la comprensión de los mismos, siendo igualmente anexados a esta investigación.

## **Fase II: Estudio de Factibilidad.**

Consistió en determinar si es factible la elaboración de la propuesta como alternativa de solución a la problemática planteada en la investigación. Para Ponte (2000) es pertinente realizar "un estudio de factibilidad para determinar la infraestructura tecnológica y la capacidad técnica que implica la implantación del sistema en cuestión, así como los costos, beneficios y el grado de aceptación que la propuesta genera en la institución" (p. 1).

Esta etapa permitirá comprobar la posibilidad de diseñar la propuesta de un Plan Estratégico para los docentes de programación del cuam industrial, considerando los aspectos: técnico, operativo y económico.

### **Factibilidad Técnica**

En este sentido se pudo analizar tres tipos de elementos: el proceso técnico, a través del cual se trató de adecuar el proceso a los objetivos del proyecto y a los artefactos físicos y digitales, como un todo; aquí es donde se describe la tecnología seleccionada y sus implicaciones, determinando cómo se hacen las cosas. El segundo elemento son los requisitos técnicos, el cual se refiere a los elementos indispensables, ya sean de orden material, humano o institucional; Todos ellos deben especificarse y demostrar que pueden ser utilizados cuando sean requeridos.

Por último, el rendimiento técnico, donde debe aclararse el resultado y la evaluación, de acuerdo a la técnica específica que se deriva de la naturaleza del proyecto, determinando qué resultó de ella.

**Fase III: De la Propuesta.** Representa la tercera fase identificada en el esquema general, es definida por (Mendoza citado por Hernández, 2008) como “la fase en la

cual se define el proyecto con fundamento en los resultados del diagnóstico”. Es en esta fase donde se diseña la propuesta de solución a las necesidades, con especificación del modelo, objetivos, metas, procesos técnicos, actividades, recursos y calendarización. La importancia de esta fase radica, en que se combinan los recursos humanos, técnicos y financieros, poniendo en juego el máximo de creatividad, para la obtención de ciertos logros en la solución de una problemática en un contexto y tiempo determinado.

En el mismo marco de referencia, el diseño de la investigación se apoyará en una investigación de campo, que según la UPEL (2.008) es “el análisis sistemático de problemas en la realidad, con el propósito bien sea de describirlos, interpretarlos, entender su naturaleza y factores constituyentes, explicar sus causas y efectos, o predecir su ocurrencia, haciendo uso de métodos característicos de cualquiera de los paradigmas o enfoques de investigación conocidos o en desarrollo.” (p.18)

Además, el estudio se encuentra apoyado en una investigación de campo que según Palella y Martins (2010), “Consiste en la recolección de datos directamente de la realidad donde ocurren los hechos, sin manipular o controlar variables. Estudia los fenómenos sociales en su ambiente natural.”

### **Población**

La determinación de la población y la selección de la muestra representativa, son dos aspectos de gran importancia para la elaboración y ejecución de cualquier trabajo de investigación, ambos suministran los datos e informaciones que se requieren para abordar el problema que se estudia. Para Grasso (2006) la población "es el conjunto de sujetos u objetos que poseen en común cierto o ciertos atributos especificables" (p. 74).

Por estas razones, fue necesario definir y caracterizar tanto la población como la muestra que se tomó para la realización de la investigación. Hernández, Fernández y

Baptista (2010) igualmente definen la población como "el conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones" (p.304); concepto que es compartido por Hurtado (2000) al afirmar que: "la población es el total de los individuos o elementos a quienes se refiere la investigación, es decir, todos los elementos que vamos a estudiar, por ello también se le llama universo" (p.79).

**Tabla N°1 Población Docente**

<b>Especialidad</b>	<b>Docente</b>	<b>Total</b>
<b>Informática</b>	<b>120</b>	<b>120</b>
<b>Total</b>	<b>120</b>	<b>120</b>

**Fuente: Ríos (2012)**

**Tabla N°2 Población Estudiantil**

<b>Especialidad</b>	<b>Estudiante</b>	<b>Total</b>
<b>Informática</b>	<b>225</b>	<b>225</b>
<b>Total</b>	<b>225</b>	<b>225</b>

**Fuente: Ríos (2012)**

### **Muestra**

Con respecto a la muestra, se trata de cualquier parte o grupo de unidades de una

población o universo que posee las mismas características, definida por Hernández, Fernández y Baptista (2010) como: "el subgrupo de la población del cual se recolectan los datos y debe ser representativo de dicha población" (p.302). En el estudio que se presenta, la muestra es de tipo probabilística estratificada y es relevante mencionar que la muestra de la presente investigación está conformada por treinta (30) docentes de lenguaje de programación del primer semestre al quinto semestre.

### **Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos**

Las técnicas de recolección constituyen el medio por el cual el investigador del proyecto se relaciona con los participantes, en tal sentido, Arias (2006) expone que un instrumento de recolección de datos "es cualquier recurso, dispositivo o formato (papel o digital), que se utiliza para obtener, registrar o almacenar información". (p.98).

La Universidad Nacional Abierta - UNA (2008), indica que: "la técnica es el conjunto organizado de procedimientos que se utilizan durante el proceso de recolección de datos"; mientras que el instrumento: "consiste en un formulario diseñado para registrar la información que se obtiene durante el proceso de recolección" (p.307).

La técnica a utilizar debe describir el procedimiento y las condiciones bajo las cuales se recogen los datos, es decir, implica una descripción detallada de cómo se realizará la investigación planteada. La selección de técnicas e instrumentos adecuados al estudio en la detección de necesidades de comunicación en los estudiantes y docentes, va a depender de factores tales como: el tipo o diseño de la investigación, los objetivos propuestos, las características del problema y la factibilidad de realizar la investigación (recursos, medios, tiempo y acceso a las fuentes de información).

En este caso, la técnica para la recolección de datos será un cuestionario, para docentes, Dicho cuestionario, se elaborará mediante una escala tipo Lickert, el cual estará compuesto por 5 alternativas cerradas de orden Policotómico (siempre, casi siempre, algunas veces, rara vez y nunca)

En el análisis y comprensión de los datos que serán recolectados, los primeros pasos necesarios son la clasificación y tabulación de los mismos. El análisis de los datos establece que la información debe ser tabulada, ordenada y sometida a tratamiento por técnicas, estadísticas descriptivas y luego los resultados de los análisis pueden presentarse mediante cuadros, tablas, diagramas, gráficas, entre otras.

En este sentido, la recopilación, organización, presentación, análisis e interpretación de los resultados se realizará mediante un análisis centrado en estadística descriptiva; es decir, todos los datos fueron procesados en términos de frecuencia y porcentaje para obtener los resultados claros y visibles en la investigación, en términos de frecuencia y porcentaje de respuesta. Los resultados se plasmarán en gráficos y tablas, del mismo modo se procederá a ordenar los datos e interpretarlos, mediante el análisis de las respuestas en función de su frecuencia, se realizó la interpretación estadística para obtener los resultados y de esta manera relacionarlos con los referentes teóricos de la investigación.

Por otro lado se realizará, una entrevista semi-estructurada que según Palella y Martins (2006), se “basan en una guía de asuntos o preguntas y el entrevistador tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información sobre los temas deseados” (p.597).

### **Validez y Confiabilidad del Instrumento**

La validación constituye un elemento importante para toda investigación, pues le permite al autor corregir los detalles que contenga el instrumento ante de su aplicación.

## **Validez**

Una vez elaborado el instrumento, se validará a través de juicios de expertos, la cual según un Palella y Martins (2.006) consiste "en entregarle a 3, 5 ó 7 expertos, (siempre números impares), en la materia objeto de estudios y en metodología y/o construcción de instrumentos; un ejemplar de los instrumentos con una respectiva matriz acompañada de los objetivos de la investigación, el sistema de variable y una serie de criterios para cualificar las preguntas", (p.147).

## **Confiabilidad**

La Confiabilidad del Instrumento, que según Sabino (2001), se refiere a: La consistencia interna, a su capacidad para discriminar en forma constante entre un valor y otro; es decir, cuando producen constantemente los mismos resultados al aplicarlos a una misma muestra, es decir, cuando siempre los mismos objetos aparecen valorados en la misma forma (p. 130).

Para efectos de interpretación Chourio (2001), sostiene que cualquier instrumento de recopilación de datos que sea aplicado por primera vez y reporte un coeficiente de confiabilidad de por lo menos 0,60 se puede considerar que posee una confiabilidad satisfactoria. El coeficiente de confiabilidad de los instrumentos de recolección de datos se calculó utilizando el Programa estadístico PASW Statistics 18 en base a lo planteado por Hernández, Fernández y Baptista (2006) el Coeficiente Alfa de Cronbach, el cual por su parte mide la consistencia interna de los ítems, entendiendo por tal; el grado en que los ítems de una escala se correlacionan entre sí. Ésta confiabilidad varía entre 0 y 1 (0 es la ausencia total de consistencia, y 1 es consistencia perfecta).

## Fórmula del Coeficiente Alfa de Cronbach

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[ 1 - \frac{\sum S^2 \text{Items}}{S^2 T(\text{puntajes totales})} \right]$$

### Resumen del procesamiento de los casos

		N	%
Casos	Válidos	20	100,0
	Excluidos <sup>a</sup>	0	,0
	Total	20	100,0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

### Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,976	10

Rango	Confiabilidad (Dimensión)
0,81 – 1,00	Muy Alta
0,61 – 0,80	Alta
0,41 – 0,60	Media
0,21 – 0,40	Baja
0 – 0,20	Muy Baja

Fuente: Palella y Martins (2.006).

## **CAPITULO IV**

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS**

A continuación se muestra el resultado y análisis de cada uno de los gráficos, también se diseñaron los cuadros donde se muestran los contenidos con sus estrategias correspondientes, analizados según los objetivos planteados en la investigación. Una vez aplicado el instrumento de recolección de información, se sometieron los resultados obtenidos mediante un análisis porcentual de ítems.

Tal como lo expresa Balestrini (2006), “Al culminar la fase de recolección de la información, los datos, han de ser sometidos a un proceso de elaboración técnica, que permite recontarlos y resumirlos; antes de introducir el análisis diferenciado a partir de procedimientos estadísticos; y posibilitar la interpretación y el logro de conclusiones a través de los resultados obtenidos”. En este sentido, esta fase de desarrollo del Proyecto de Investigación, comprende, además de la incorporación en algunos lineamientos generales para el análisis e interpretación de los datos; su codificación y tabulación; sus técnicas de presentación; y el análisis estadístico que se introducirán a los mismos.

Dentro de este orden de ideas, es importante señalar que dicho análisis e interpretación de datos, es la forma de reducir la información; ya que esta se obtiene a través de técnicas que permite recolectarlos. Consiguiendo así proporcionar respuestas a las interrogantes en función de los objetivos planteados, que se encuentran enmarcados en la investigación.

En la presente investigación se realizó un cuestionario compuesto por 20 Ítems bajo una unidad de medición Policotómica, con la finalidad de obtener Información en cuanto a la propuesta del diseño instruccional basado en las Tic para el desempeño del docente universitario, ante la innovación tecnológica, hay que mencionar que dicho instrumento fue aplicado a los docentes universitarios, para lo cual se tomo como muestra los 30 docentes.

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

**Dimensión:** Aula virtual

**Indicador:** Videos

**Ítems:**

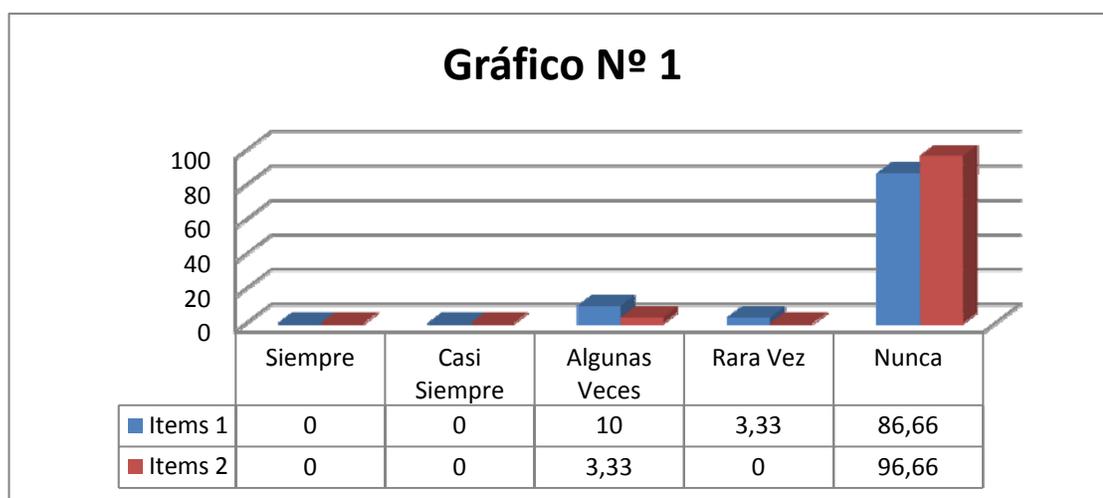
1.- Con qué frecuencia usa las Tic en la enseñanza de lenguaje de programación

2.-Utiliza como recurso didáctico la presentación de videos.

**CUADRO N°6**

Items	RESPUESTAS										Total	
	siempre		Casi siempre		Algunas veces		Rara vez		nunca			
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	-	-	-	-	3	10	1	3,33	26	86,66		100
2	-	-	-	-	1	3,33	-	-	29	96,66		100

**Fuente:** Rios. 2012



En el indicador videos, se recogió información que permitió registrar en el Ítems 1 que

indica si utiliza las Tic para la enseñanza de lenguaje de programación, 86,66% de los docentes manifestaron que nunca utilizan las Tic para la enseñanza de programación, mientras que 10% algunas veces y 3,33% rara vez utilizan las Tic, con relación al Ítems 2 que indica si utiliza como recurso didáctico la presentación de videos, 96,66% de los docentes manifestaron que nunca usan los videos como recurso didáctico en la enseñanza de programación, mientras que 3,33% algunas veces utilizan los videos como recurso didáctico, de esta manera se puede comprobar que este recurso didáctico son utilizados muy pocos por el profesor en el aula, sin embargo algunos profesores si están utilizando esta herramienta para lograr en sus estudiantes un mejor aprendizaje.

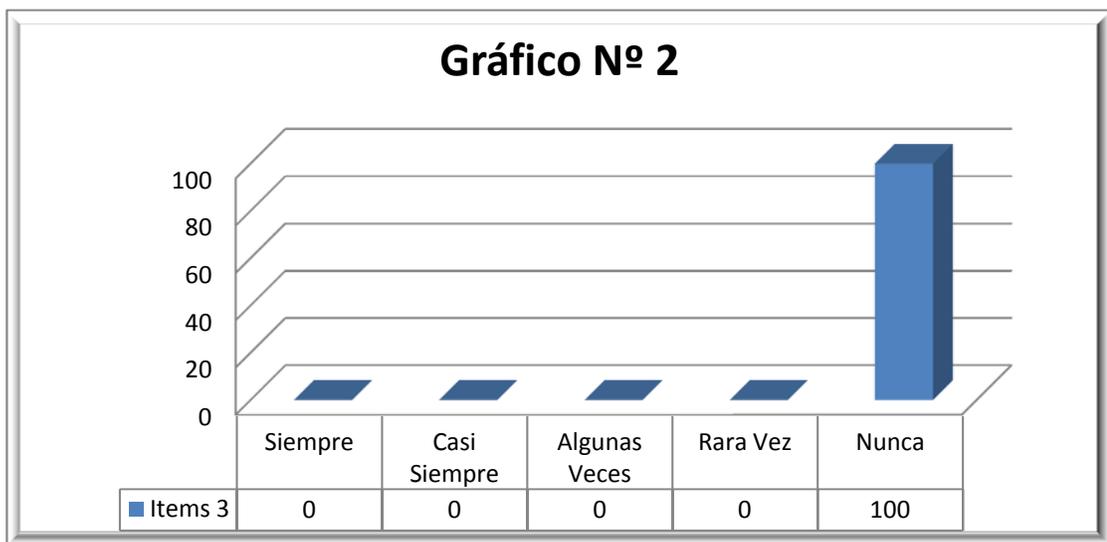
**Dimensión:** aula Virtual  
**Indicador:** Video conferencias  
**Ítems:**

3.- Utiliza la motivación para el desarrollo del contenido en la aplicación de videoconferencias

**CUADRO N°7**

N°	RESPUESTAS										Total	
	siempre		Casi siempre		Algunas veces		Rara vez		nunca		F	%
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
3	-	-	-	-	-	-	-	-	30	100		100

**Fuente:** Rios. 2012



Continuando con el otro indicador de aula virtual como lo es las videoconferencias, a partir de la información que permitió recoger el ítem N° 3 que indica si los profesores utilizan la motivación para el desarrollo del contenido en la aplicación de videoconferencias, se evidenció que en un 100% de la población expresó que nunca utilizan la motivación para el desarrollo de videoconferencias; asegurando que esta estrategia motivacional no es utilizada.

Las videoconferencias son una estrategia de aprendizaje que el docente debe manejar ya que es un espacio donde el estudiante observa y puede crear su propio conocimiento de acuerdo a lo planteado en la video conferencia y así construir su propio conocimiento y salir de lo tradicional. Siguiendo la misma idea, Abreus (2006) dice que, uno de los medios más utilizados en el proceso de enseñanza y aprendizaje es el video, esto se debe a la facilidad de manejo del medio a un bajo costo, en el se pueden analizar de forma inmediata los mensajes grabados por los profesores.

**Dimensión:** Aula Virtual

**Indicador:** Wiki

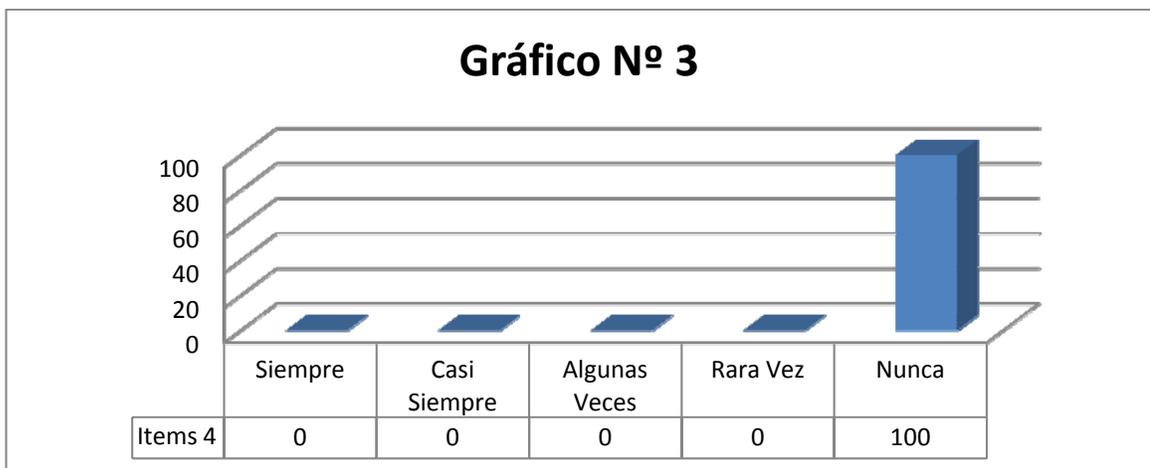
**Ítems:**

4.- Proporciona en el aula el uso del wiki como herramienta de aprendizaje

**CUADRO N°8**

Ítems	RESPUESTAS											Total	
	siempre		Casi siempre		Algunas veces		Rara vez		nunca				
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	30	100		100

**Fuente:** Rios. 2012



Prosiguiendo con el otro indicador de aula virtual como lo es el wiki, a partir de la información que permitió recoger el ítem N° 4 que indica si los profesores Proporciona en el aula el uso del wiki como herramienta de aprendizaje, se demostró que un 100% de la población expresó que nunca utilizan la estrategia del wiki; afirmando que esta herramienta de aprendizaje no es utilizada.

El wiki es una estrategia de aprendizaje que el docente debe manejar ya que es un entorno virtual donde se crea la diferencia de lo tradicional donde el estudiante observa, escucha y puede crear su propio conocimiento de acuerdo a lo que quiere el docente.

**Dimensión:** Aula virtual

**Indicador:** Códigos ejecutables

**Ítems:**

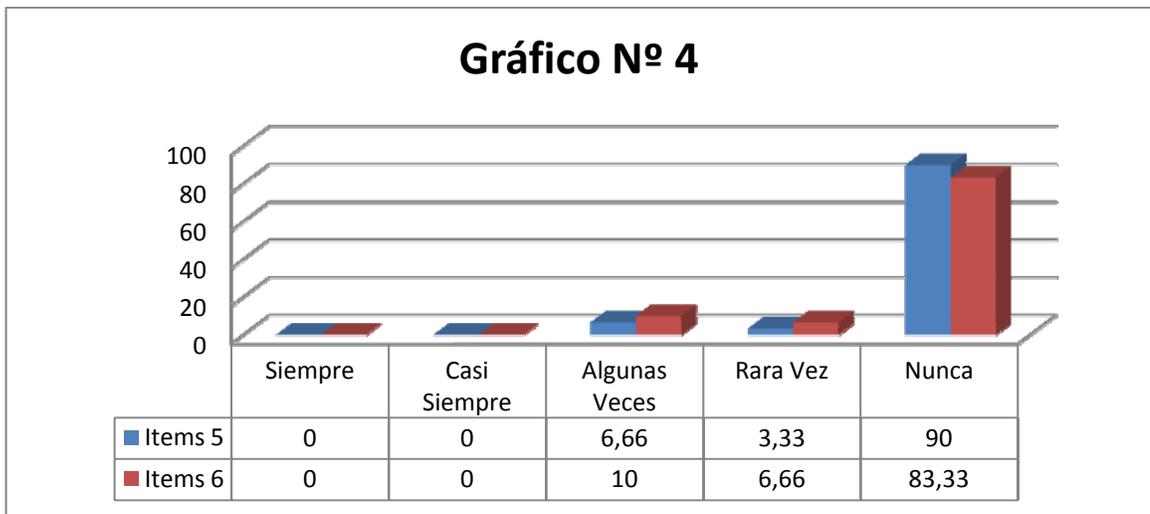
5.- Promueve la investigación de códigos ejecutables de forma didáctica

6.- Le facilita a los estudiantes guías de códigos ejecutables.

**CUADRO N°9**

Ítems	RESPUESTAS										Total	
	siempre		Casi siempre		Algunas veces		Rara vez		nunca			
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
5	-	-	-	-	2	6,66	1	3,33	27	90		100
6	-	-	-	-	3	10	2	6,66	25	83,33		100

**Fuente:** Rios. 2012



Otra de las funciones del aula virtual está representada por el indicador códigos ejecutables, de acuerdo a la información recaudada a través del ítem N° 5 que indica si promueve la investigación de códigos ejecutables de forma didáctica, 90% de los docentes manifestaron que nunca utilizan esta estrategia para reforzar el aprendizaje de los estudiantes mientras que 6,66% algunas veces y el 3,33% respondió que rara vez, de acuerdo a las respuestas obtenidas se puede constatar que la mayor parte de los docente no promueven los códigos para reforzar los conocimientos obtenidos de un tema. Siguiendo el indicador antes mencionados y con la información del ítem 6 que indica si el docente le facilita a los estudiantes guías de códigos ejecutables para desarrollo de algún contenido, 83,33% de los docentes manifestaron que nunca aplica estas estrategias mientras que 10% las aplica alguna veces y por otro lado 6,66% respondió que rara vez, observando la información recaudada por este ítem se puede notar que pocos docentes utilizan esta estrategia para reforzar los contenidos pero sin embargo algunos docentes la aplican como herramienta didáctica para realizar actividades en el laboratorio de programación.

**Dimensión:** aula Virtual

**Indicador:** Sala de chat

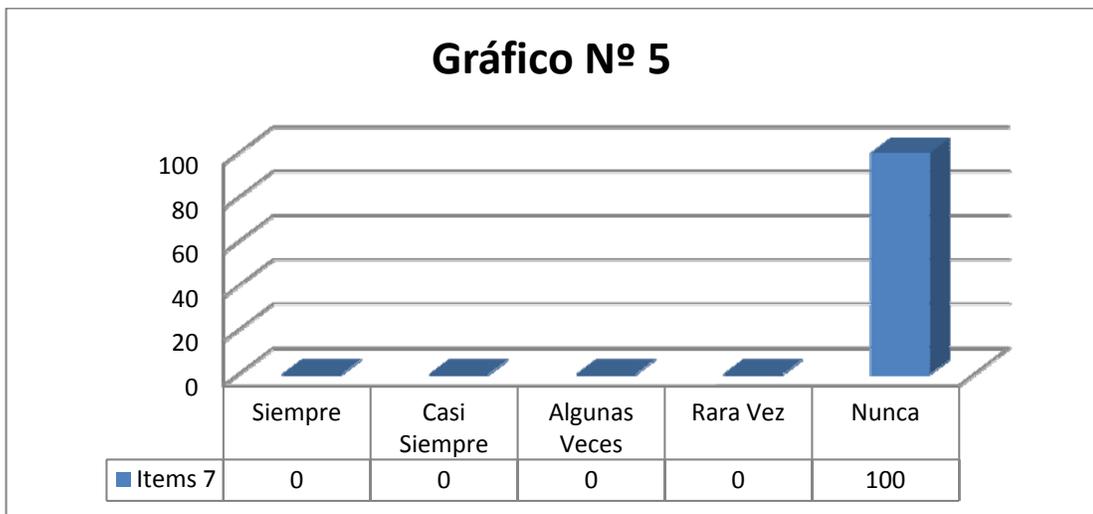
**Ítems:**

7.- Promueve las salas de chat para la discusión del contenido.

**CUADRO N°10**

Items	RESPUESTAS										Total	
	siempre		Casi siempre		Algunas veces		Rara vez		nunca			
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
7	-	-	-	-	-	-	-	-	30	100		100

**Fuente:** Ríos. 2012



Continuando con el otro indicador de aula virtual como lo es la sala de chat, que permitió recoger información el ítem N° 7 que indica si los profesores promueven el uso de las salas de chat para la discusión de un contenido, se demostró que un 100% de la población expresó que nunca utilizan la estrategia; aprobando que esta herramienta de aprendizaje no es utilizada. El uso de las salas de chat puede solventar muchas dudas con respecto a los códigos y entre estudiantes e inclusive el docente puede participar para llegar aclarar las dudas de los estudiantes.

**Dimensión:** Aula virtual

**Indicador:** Comunidad virtual

**Ítems:**

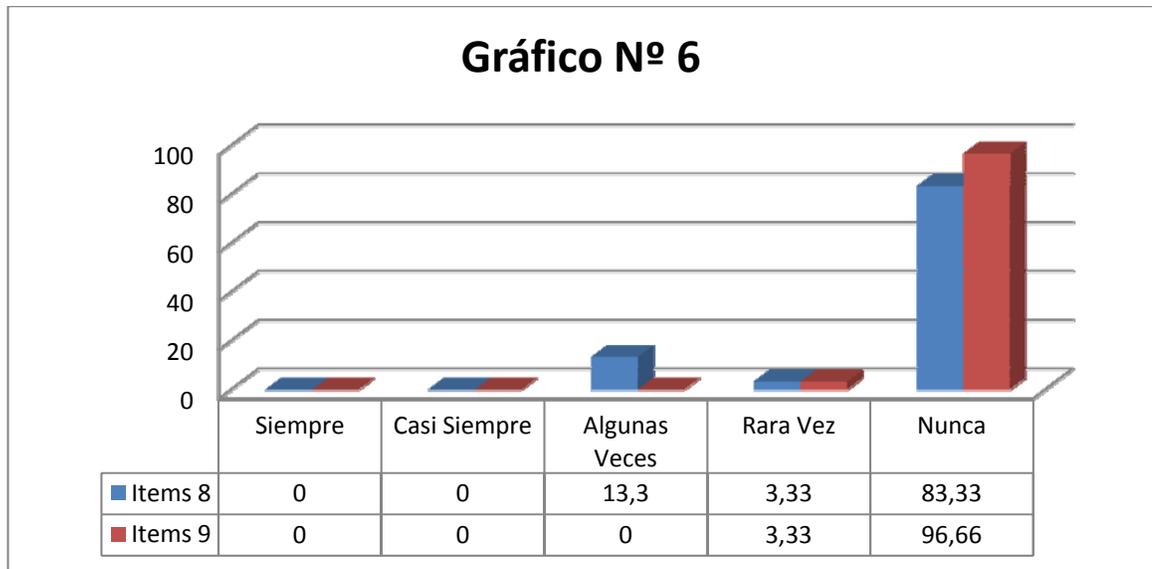
8.- Utiliza el internet como recurso tecnológico

9.- Maneja como recurso el uso de comunidades virtuales

**CUADRO N°11**

Items	RESPUESTAS											Total	
	siempre		Casi siempre		Algunas veces		Rara vez		nunca				
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
8	0		0		4	13,33	1	3,33	25	83,33		100	
9	0		0		0		1	3,33	29	96,66		100	

**Fuente:** Rios. 2012



Siguiendo con otro indicador de aula virtual como lo es la comunidad virtual, de acuerdo con la información recolectada en el ítems 8 que indica si utiliza el internet como recurso tecnológico, 83,33% de los docentes manifestaron que nunca utilizan esta estrategia para reforzar el aprendizaje de los estudiantes mientras que 13,33% algunas veces y el 3,33% respondió que rara vez, de acuerdo a las respuestas obtenidas se puede constatar que la mayor parte de los docente no utilizan el internet como recurso para reforzar los conocimientos. Continuando con el indicador antes mencionados y con la información del ítem 9 que indica si el docente maneja como recurso el uso de comunidades virtuales, 96,66% de los docentes manifestaron que nunca aplica estas estratégicas mientras que 3,33% respondió que rara vez, observando la información recaudada por este ítem se puede notar que la mayor parte de la población docente no utiliza este recurso para aclarar dudas o solucionar problemas.

**Dimensión:** Aula virtual

**Indicador:** Foros

**Ítems:**

10.- Utiliza como recurso tecnológico los foros virtuales.

11.- Incentiva a los estudiantes a participar en los foros de discusión

**CUADRO N°12**

Ítems	RESPUESTAS										Total	
	siempre		Casi siempre		Algunas veces		Rara vez		nunca			
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
10	0		0				2	6,66	28	93,33		100
11	0		0				1	3,33	29	96,66		100

**Fuente:** Rios. 2012



Otro de los indicadores de aula virtual son los foros, de acuerdo a la información recaudada a través del ítem N° 10 que indica si los docentes utilizan como recurso tecnológico los foros virtuales, 93,33% de los docentes manifestaron que nunca manejan esta estrategia para reforzar el aprendizaje de los estudiantes mientras que el 6,66% respondió que rara vez, de acuerdo a las respuestas obtenidas se puede confirmar que la mayor parte de los docente no utilizan este recurso. Siguiendo el indicador antes mencionados y con la información del ítem 11 que

indica si el docente incentiva a los estudiantes a participar en los foros de discusión 96,66% de los docentes manifestaron que nunca aplica estas estrategias mientras 3,33% respondió que rara vez, observando la información reunida por este ítem se puede percibir que la mayoría de los docentes no utilizan esta estrategia para reforzar los contenidos pero sin embargo algunos docentes la aplican como herramienta didáctica.

**Dimensión:** Estrategias de Aprendizaje

**Indicador:** Aprendizaje Significativo

**Ítems:**

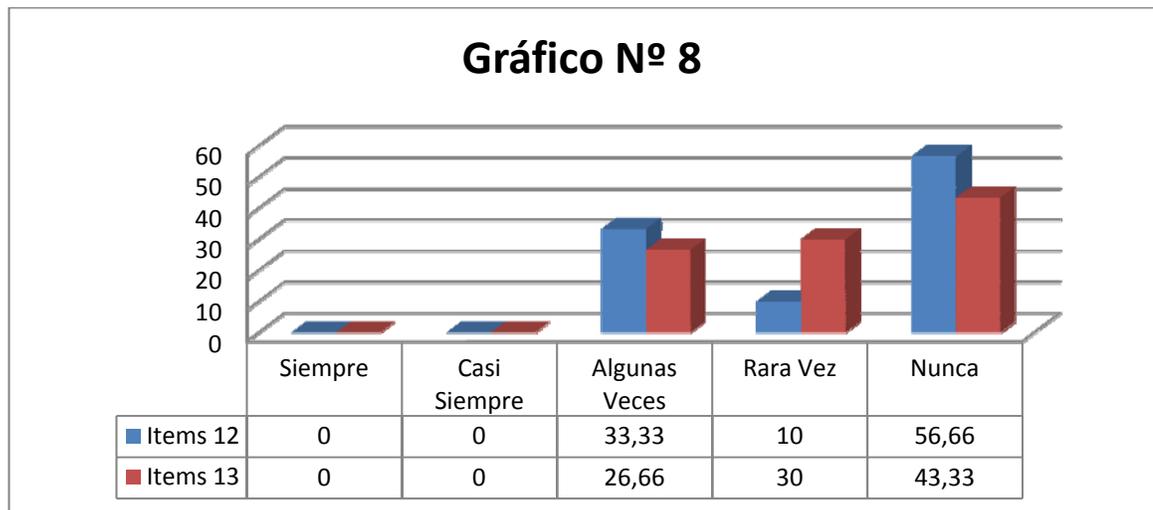
12.- Considera que el uso de las Tic lleva al estudiante a un proceso de interacción de las nuevas informaciones.

13.- Aplica estrategias que generen aprendizaje significativo en sus estudiantes

**CUADRO N°13**

Ítems N°	RESPUESTAS										Total	
	siempre		Casi siempre		Algunas veces		Rara vez		nunca			
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
12	0		0		10	33,33	3	10	17	56,66		100
13	0		0		8	26,66	9	30	13	43,33		100

**Fuente:** Ríos. 2012



En el indicador aprendizaje significativo, a partir de la información recaudada por el ítem N° 12, indica si el docente considera que el uso de las Tic lleva al estudiante a un proceso de interacción de las nuevas informaciones, 56,66% de los docentes se ubicaron en la opción nunca, mientras que otro grupo selecciono 33,33% algunas veces y el resto 10% rara vez, de esta manera se pudo determinar que algunos de los docente revisan los conocimientos de estos y los relaciona con los contenidos que va desarrollar, Por otra parte en el ítems N°13 representado por el indicador antes señalado que interroga si aplica estrategias que generen aprendizaje significativo en sus estudiantes, sus respuestas fueron, 43,33% arrojó que nunca generan estrategias innovadoras, el 30% consideró que rara vez y el 26,66% algunas veces, determinando así que la mayor parte de los encuestados no generan estrategias innovadoras que permiten al estudiante ampliar sus conocimientos.

**Dimensión:** Estrategias de Aprendizaje

**Indicador:** Aprendizaje Colaborativo

**Ítems:**

14.- Genera la participación recíproca entre los estudiantes.

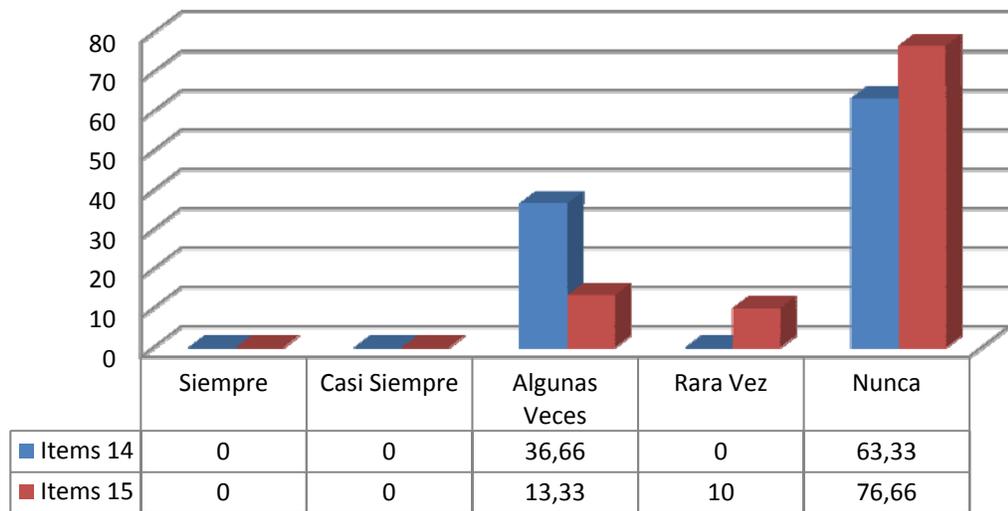
15.- Origina en sus estudiantes el aprendizaje colaborativo

**CUADRO N°14**

Ítems	RESPUESTAS											Total	
	siempre		Casi siempre		Algunas veces		Rara vez		nunca				
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
14	0		0		11	36,66	0		19	63,33		100	
15	0		0		4	13,33	3	10	23	76,66		100	

**Fuente:** Ríos. 2012

**Gráfico N° 9**



Otra de las estrategias de aprendizaje está representada por el indicador aprendizaje colaborativo, se evidenció a partir de la información suministrada por el ítems N° 14 que indica si genera la participación recíproca entre los estudiantes, los resultados obtenidos se ubicaron 63,33% de los docentes marcaron la opción nunca y mientras que 36,66% en la opción algunas veces, lo que se puede visualizar a través del gráfico es que la mayoría de los docentes no genera una participación recíproca entre los estudiantes.

En el mismo indicador el ítems N° 15 que interroga si origina en sus estudiantes el aprendizaje colaborativo, para el desarrollo de los contenidos, las respuestas fueron 76,66% en la opción nunca y por otro lado 13,33% se coloca en la alternativa de algunas veces, en este ítems se puede observar que la mayoría de los docentes no aplica aprendizaje colaborativo y una minoría de los docentes encuestados realizan estrategias de aprendizajes que logra en los estudiantes la integración y de esta manera logran un mejor aprendizaje.

**Dimensión:** Estrategias de Aprendizaje

**Indicador:** Constructivismo

**Ítems:**

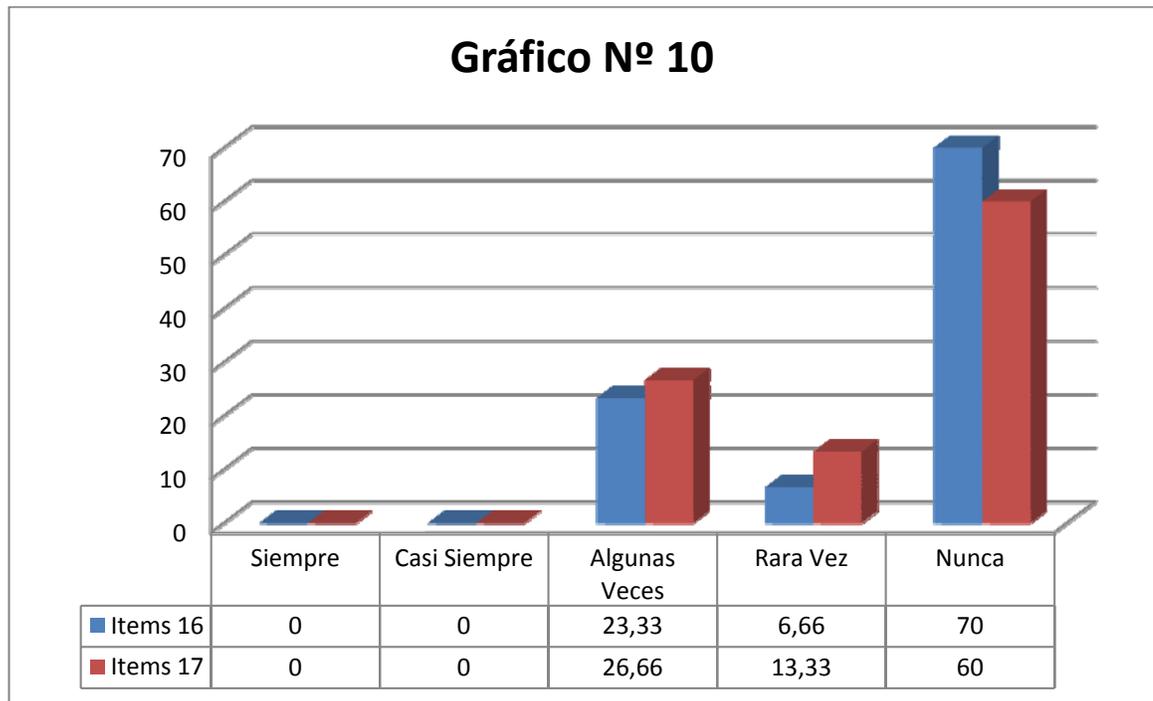
16.- Con qué frecuencia utiliza estrategias que los estudiantes construyan su propio conocimiento.

17.- Proporciona herramientas tecnológicas a los estudiantes que le permitan crear procedimientos para resolver problemas.

**CUADRO N°15**

Ítems N°	RESPUESTAS											Total	
	siempre		Casi siempre		Algunas veces		Rara vez		nunca				
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
16	0		0		7	23,33	2	6,66	21	70		100	
17	0		0		3	10	1	3,33	26	86,66		100	

**Fuente:** Ríos. 2012



En el indicador constructivismo, representado por el ítem 16 que indica con qué frecuencia utiliza estrategias que los estudiantes construyan su propio conocimiento,

los resultados obtenidos se ubicaron 70% en la opción de nunca, mientras que en la opción algunas veces el 23,33 y el 6,66% en la alternativa de rara vez, de esta manera se pudo determinar que estas estrategias de aprendizaje son utilizadas con menor frecuencia por los docente en el aula.

Por otra parte el ítems N°17 representado por el indicador antes señalado, dice que si se proporciona herramientas tecnológicas a los estudiantes que le permitan crear procedimientos para resolver problemas, las respuestas fueron 86,66% en la opción nunca, mientras que 10% se coloca en la alternativa de algunas veces y 3,33% se mantuvo en la alternativa de rara vez, en este ítems se puede observar que hay algunos docentes utilizan herramientas tecnológicas pero en su mayoría no la utilizan.

Continuando con ese orden de ideas Perkins, (1991) asevera que “los modelos de procesamiento de la información han adoptado el modelo de computadora de la mente como un procesador de información. El constructivismo agrega que este procesador de información debe verse justamente como un sorteador de datos, pero manejando su flexibilidad durante el aprendizaje – haciendo hipótesis, probando las interpretaciones tentativas, etc”

**Dimensión:** Desempeño Docente

**Indicador:** Facilitador

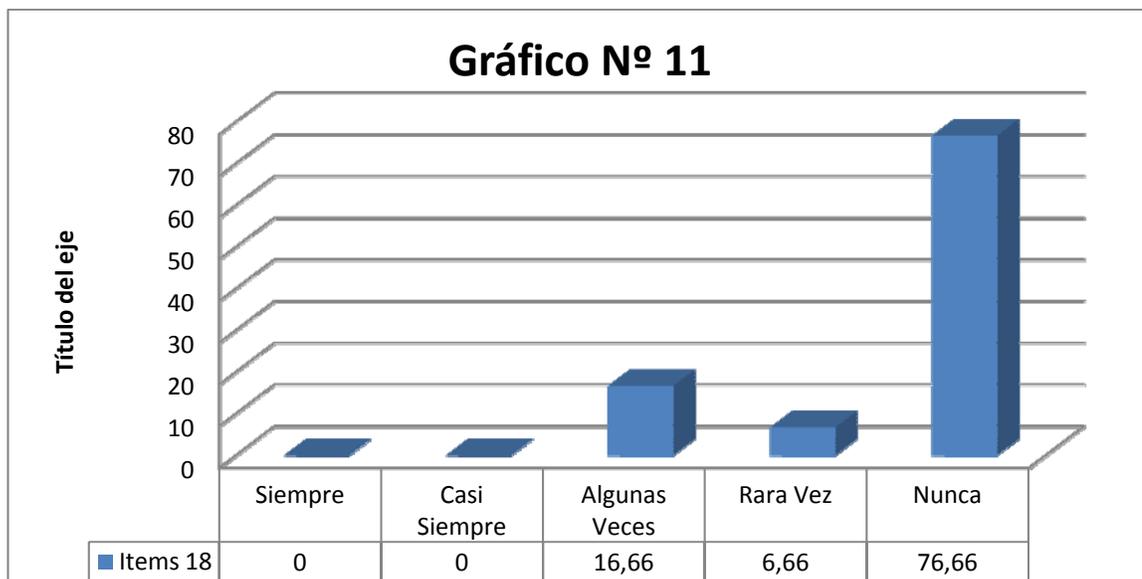
**Ítems:**

18.- Desarrolla el contenido de sus clases de forma participativa

**CUADRO N°16**

Ítems	RESPUESTAS											Total	
	siempre		Casi siempre		Algunas veces		Rara vez		nunca				
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
18	0		0		5	16,66	2	6,66	23	76,66		100	

**Fuente:** Ríos. 2012



Continuando el desempeño del docente en el indicador facilitador, a partir de la información que permitió recolectar el ítem N° 18 que indica si los docentes desarrollan el contenido de sus clases de forma participativa, 76,66% manifestaron que nunca explican de diferentes maneras los contenidos mientras que 16,66% se ubicó en la opción algunas veces y por otra parte, 6,66% se ubicó en la opción rara vez, lo que se puede evidenciar que la mayor parte de los docentes no utilizan herramientas para que sus clases sean comprendidas de la mejor manera.

Precisando la reflexión, María Inés Abrile, ex - ministra de Educación de la Provincia de Mendoza y actual asesora del Ministerio de Cultura y Educación de Argentina afirma:

“Para responder a los requerimientos de una educación de calidad para todos es indispensable promover la profesionalización de los docentes. El proceso de conversión del rol docente en profesional es una exigencia no sólo de las transformaciones acaecidas en la organización del trabajo, sino que es una consecuencia de los procesos de descentralización, de la autonomía en la gestión de las escuelas y de los cambios que están ocurriendo en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Establecer una estructura profesional más progresiva y estrechamente

asociada al crecimiento profesional y al buen desempeño, es una alternativa para superar la situación actual que otorga mérito al que permanece en el sistema (antigüedad), sin importar demasiado la calidad de su actuación profesional y los resultados que obtiene.”

**Dimensión:** Desempeño Docente

**Indicador:** Tolerante

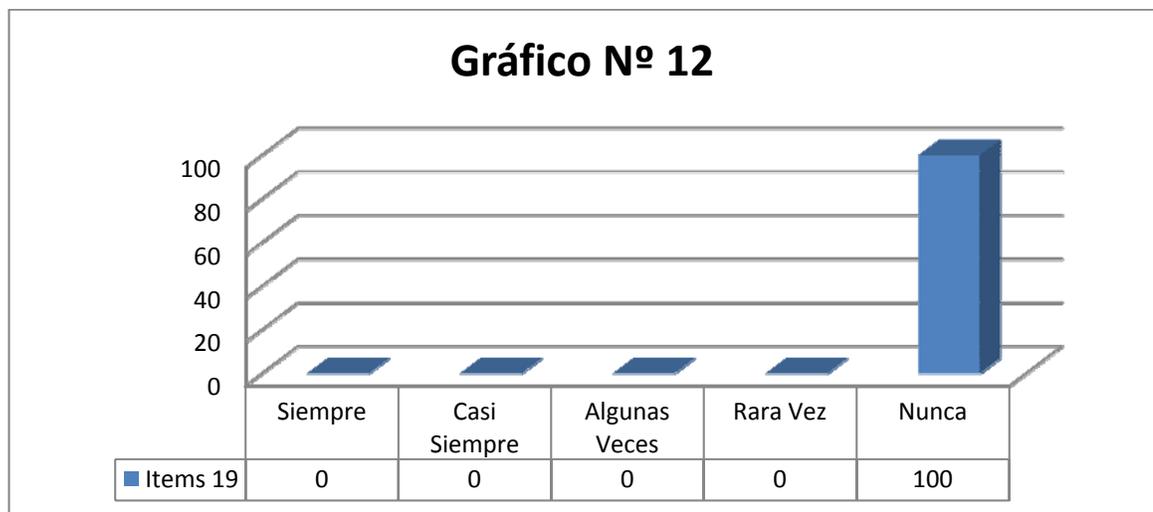
**Ítems:**

19.- Acepta sugerencia de sus estudiantes con relación al contenido

**CUADRO N°17**

Ítems	RESPUESTAS											
	siempre		Casi siempre		Algunas veces		Rara vez		nunca		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
19	0		0		0		0		30	100		100

**Fuente:** Ríos. 2012



En el indicador de tolerancia, representado por el ítem 19 que indica si el docente acepta sugerencia de sus estudiantes con relación al contenido, los resultados obtenidos se ubicaron en un 100% en la opción de nunca, de esta manera se pudo determinar que el docente se rige de la forma tradicional que es lo que dice y no

acepta sugerencias de sus estudiantes para darle interactividad a la clase.

Graciela Messina, reflexionando sobre el carácter profesional de la tarea docente, no sólo plantea que es una tarea urgente lograr que se considere que el docente es un profesional, sino que está segura que el asumirlo como “un no profesional” es un mito tanto para deslegitimar su trabajo y en consecuencia justificar las injustas condiciones de trabajo y salario, como para justificar que la “creatividad” le pertenece sólo a unos pocos, al nivel central de los ministerios de educación, que toman decisiones y hacen guías de aprendizaje, que definen currículo, dándole muy poco espacio a los docentes.

**Dimensión:** Desempeño Docente

**Indicador:** Comunicativo

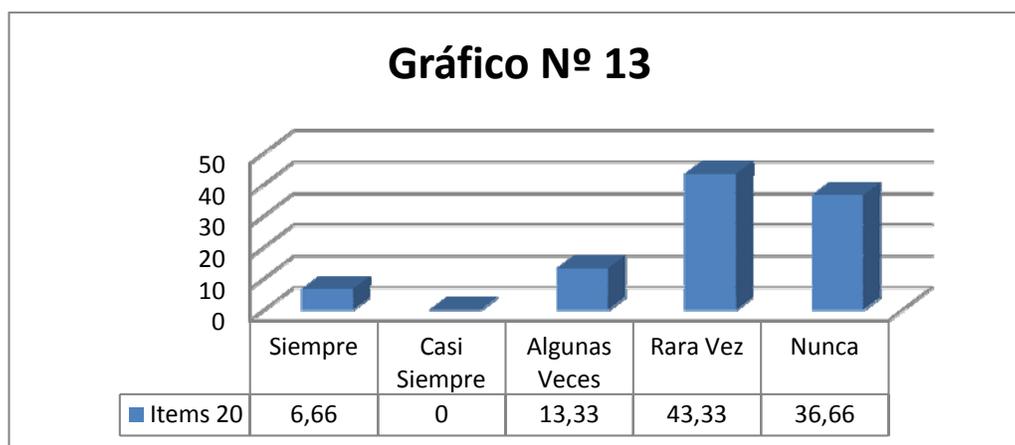
**Ítems:**

20.- Mantiene comunicación directa con sus estudiantes

**CUADRO N°18**

Items	RESPUESTAS										Total	
	siempre		Casi siempre		Algunas veces		Rara vez		nunca			
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
19	2	6,66	0		4	13,33	13	43,33	11	36,66		100

**Fuente:** Ríos. 2012



Continuando el desempeño del docente en el indicador comunicativo, a partir

de la información que permitió recolectar el ítem N° 20 que indica si los docentes mantienen una comunicación directa con sus estudiantes, 43,33% manifestaron que rara vez conversan con sus estudiantes en relación al contenido, mientras que 36,66% se ubico en la opción nunca, el 13,33% en algunas veces y por otra parte, 6,66% se ubicó en la opción siempre lo que se puede evidenciar que la mayor parte de los docentes tienen comunicación con sus estudiantes.

## **CAPITULO V**

### **LA PROPUESTA**

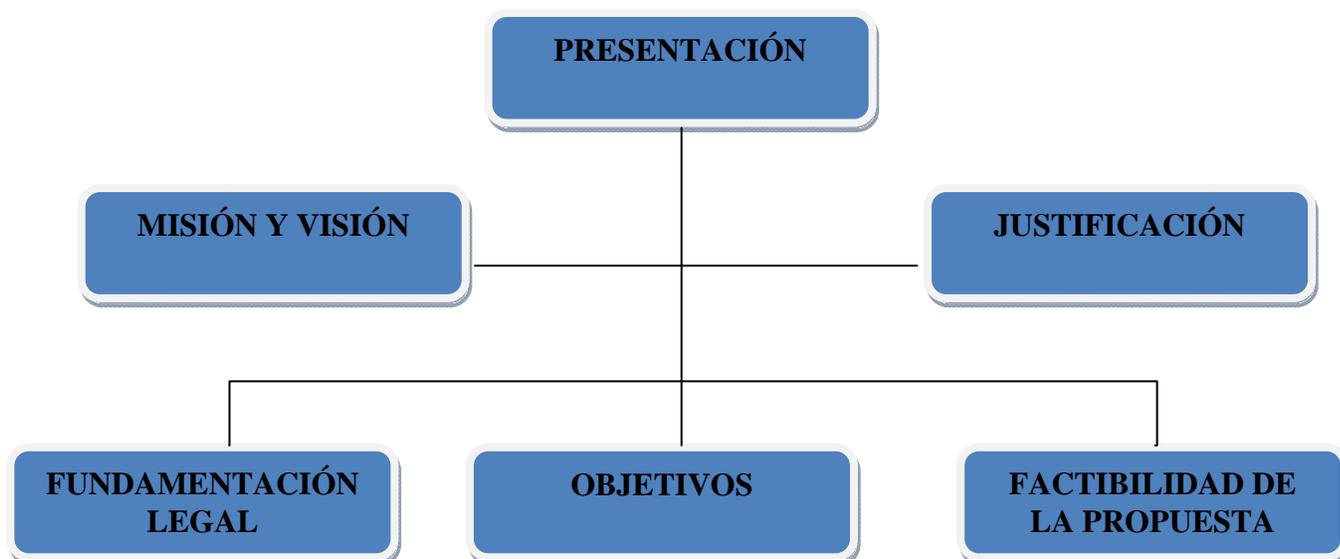
Propuesta de Plan Estratégico para la asignatura Lenguaje de Programación apoyado en las TIC para la Mejora del Desempeño Docente, en el Colegio Universitario de Administración y Mercadeo (CUAM INDUSTRIAL), Municipio Valencia, Estado Carabobo.

#### **Contenido:**

- 1.- Presentación.
- 2.-Objetivo General y específicos.
- 3.- Misión y Visión
- 4.- Justificación.
- 5.- Fundamentación Legal.
- 5.- Factibilidad de la propuesta.

#### **Cuadro N°. 19**

##### **Estructura de la Propuesta**



## **PRESENTACIÓN.**

De acuerdo al diagnóstico realizado el gerente de aula como promotor de estrategias basadas en las TIC, el cual dio como resultado que existe una carencia en cuanto al uso de las TIC en la materia lenguaje de programación, con el propósito de lograr y continuar con la formación integral del docente y los estudiantes del Colegio Universitario de Administración y Mercadeo, para incentivar en ellos, el uso de la tecnología, es por ello que se propone un Plan Estratégico basado en las TIC para el desempeño del docente universitario, producto de una investigación del contexto educativo del instituto universitario antes mencionado, dicha propuesta está fundamentada en la presentación de estrategias para el desarrollo de la materia con la participación de los protagonistas del proceso educativo (estudiantes y docentes), y consistirá en que el Gerente de Aula será él promotor de estrategias basadas en las TIC, tales como videos, foros, info guías, salas de chat, entornos virtuales, dinámicas didácticas entre otros.

El uso de las TIC bien constituidos en los docentes, es la garantía para una mejor sociedad del conocimiento. En donde sean ellos los que incentiven el proceso educativo en sus estudiantes, quienes a partir de su realidad y necesidades se podrán transformar de forma positiva para su contexto, tomando en cuenta las alternativas que nos presentan las TIC en el desarrollo de los contenidos entre otros.

Desde este punto de vista, se considera esencial la promoción del Plan Estratégico basado en las TIC para el desempeño del docente, ya que actualmente, se observa el poco uso de las TIC en la enseñanza de programación.

En relación a la informática, se suele describir su desarrollo como un proceso autónomo que sigue una lógica propia al margen de cualquier dinámica social. Se piensa así que la tecnología sigue su propio curso al margen de la intervención humana. La tesis de la “tecnología autónoma” patrocina una relación unidireccional entre tecnología y sociedad. Se considera que los desarrollos tecnológicos influyen significativamente en el orden social, mientras que la tecnología se muestra, por el

contrario, impermeable a la influencia de factores sociales. La influencia de la tecnología en el ámbito social se produce, pues, desde el exterior

Finalmente, esta propuesta estará formada por una visión, misión y un desarrollo de contenido que explicara cómo hacerles llegar los conocimientos de las TIC a los docentes universitarios las cuales es un plan estratégico como propuestas para lograr esta transformación en el docente y los estudiantes mejoren el rendimiento académico.

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo General:**

Proponer un Plan Estratégico basado en las TIC para el Desempeño del Docente Universitario

### **Objetivos Específicos:**

Desarrollar competencias para la interacción y dominio de la herramienta de comunicación con mayor uso de las TIC

Facilitar a los docentes fundamentos teóricos y prácticos para la aplicación de estrategias basadas en las TIC para el aprendizaje de los estudiantes.

Adaptar de forma creativa estrategias interactivas de acuerdo a su factibilidad y a las necesidades de aprendizaje.

## **MISIÓN Y VISIÓN DE LA PROPUESTA**

### **MISIÓN**

Dar a conocer a los estudiantes, docentes y personal en general de la institución, un aporte significativo sobre el Plan Estratégico basado en las TIC, logrando a través

de él, la transformación del docente y el aprendizaje de los estudiantes, dinámica, proactiva y diferente a como normalmente se ha venido dando la educación en Venezuela, con la finalidad de generar cambios en el sistema educativo a nivel universitario e incorporarse en la tecnología.

## **VISIÓN**

Promover el Plan Estratégico basado en la TIC para incentivar a los docentes a la puesta en práctica de estos, para desarrollar en los estudiantes el potencial que tiene el uso de las TIC en el trayecto de su carrera y la incorporación de las mismas, el docente al agregar esta herramienta tecnológica en su contenido programático vera los resultados inmediatamente en la participación y mejora en el rendimiento académico de sus estudiantes

## **Justificación.**

Hoy las instituciones universitarias no son entes aislados sino que pueden estar en permanente conexión con otras fuentes de información a través de la web como medio para acceder a la información y a la comunicación. Las redes de comunicación se van expandiendo cada vez más, lo que hace que igualmente se extiendan los programas multimedia y los programas de realidad virtual que se expanden cada día, la situación está cambiando gracias al desarrollo vertiginoso de las posibilidades que ofrecen los ordenadores personales. Estos modelos de utilización de las TIC tienen profundas implicaciones desde el punto de vista curricular. En un principio se distingue la informática como algo separado de los contenidos del currículo y poco a poco las TIC se han venido integrando en algunas áreas (especialmente científicas y tecnológicas), poniendo en evidencia que pueden ser un soporte de gran potencial para el desarrollo de los contenidos.

Para la integración de las TIC no tenemos que adquirir necesariamente una formación como informáticos sino como usuarios. Ante la incursión de los ordenadores en diversos ámbitos de la vida social, el instituto respondió, en un

principio, con la alfabetización informática, para el uso de diversos lenguajes de programación. Esta transformación obedece a múltiples circunstancias, entre las que destacamos a título ilustrativo que los sistemas hipertextuales se acercan a las formas de pensamiento humano y, por lo tanto, permiten que el estudiante acceda a la información en forma libre, lo cual ayuda a su apropiación, y que el uso Web proporcionan al estudiante experiencias de acercamiento a realidades, lo que supone una nueva forma de conocimiento social.

Para que la integración de las TIC en educación a nivel universitario pueda efectuarse de una manera apropiada es necesario profundizar las acciones orientadas a la formación de los docentes. Los usos educativos de las TIC no surgen de forma automática porque exista la posibilidad técnica, sino porque hay profesores con proyectos educativos que aprovechan la potencia comunicativa del ordenador para llevarlos a cabo. Se justifica que los profesores tienen conocimientos sobre la tecnología pero no le dan el uso adecuado. Sólo en la medida que tengan la experiencia directa y que perciban sus posibilidades reales, pueden cambiar su práctica pedagógica habitual.

Los profesores deben tener la disposición para emplear el plan estratégico para así mejorar la atención de sus estudiantes, ya sea en el diagnóstico, selección y organización de contenidos, asesoramiento, estrategias interactivas. La reflexión acerca de la pertinencia y del impacto sobre el uso de las TIC en la materia lenguaje de programación podrá mejorar el desarrollo de las actividades.

### **Descripción de las Unidades del programa:**

Estas unidades comprenden el desarrollo de los cuadros del plan estratégico para la materia lenguaje de programación del Colegio Universitario de Administración y Mercadeo, donde irán plasmados los contenidos acompañados de sus estrategias interactivas, recursos y técnicas de evaluación, las cuales servirán para

facilitar a los docentes para que utilicen las herramientas necesarias de las estrategias basadas en las TIC para promover en sus estudiantes los conocimientos necesarios para el desarrollo de su carrera. También se pretende en estas unidades lograr que el personal docente y estudiantes se familiarice con el Plan Estratégico basado en las TIC y observar la diferencia que existe en comparación con el método habitual de enseñanza y la necesidad de proyectarlos y ser multiplicadores de estos conocimientos.

### **Fundamentos Legales:**

Desde el punto de vista legal se pueden citar algunos artículos de las leyes venezolanas, como lo establecido en el artículo 6 numeral 5.d. de la Ley Orgánica de Educación (2009), que establece:

...Para la independencia y cooperación de la investigación científica y tecnológica... (p13).

Con lo antes señalado se deja claro que es necesario incentivar al docente y al estudiante en el uso de la tecnología y motivarlos a ser investigadores.

Simultáneamente, los principios rectores de la educación universitaria y se puede percatar en la Ley Orgánica de Educación (2009) en el artículo 33 donde expresa:

La educación universitaria tiene como principios rectores fundamentales los establecidos en la Constitución de la República, el carácter público, calidad y la innovación, el ejercicio del pensamiento crítico y reflexivo, la inclusión, la pertinencia, la formación integral, la formación a lo largo de toda la vida, la autonomía, la articulación y cooperación internacional, la democracia, la libertad, la solidaridad, la universidad, la eficiencia, la justicia social, el respeto a los derechos humanos y la bioética, así como la participación e igualdad de condiciones y oportunidades. En el cumplimiento de sus funciones, la educación universitaria esta abierta a todas las corrientes del pensamiento y desarrolla valores académicos y sociales que se reflejan en sus contribuciones a la sociedad... (p.29)

Entonces se observa que el papel del docente es de vital importancia, ya que es el principal protagonista para formar en principios la educación de sus estudiantes, orientándolos en todo momento, dejando en sus estudiantes una formación significativa en el desarrollo de su carrera como un profesional ético.

Por consiguiente, la Ley de Universidades con su reglamento (2008), expresa en el artículo 146, “Además de establecer las normas pedagógicas internas que permitan armonizar la enseñanza universitaria con la formación iniciada en los ciclos educacionales anteriores, las universidades señalarán orientaciones fundamentales tendientes a mejorar la calidad general de la educación en el país ...” (p 52)

En este artículo se demuestra que el Estado manda a fortalecer y a reforzar la enseñanza adquirida en los niveles anteriores, por tal motivo el docente es el protagonista en el desarrollo profesional del estudiante.

### **Factibilidad de la Propuesta**

A fin de garantizar la presente propuesta, a continuación se darán a conocer los elementos que la hacen factible.

### **Factibilidad Institucional - Recursos Humanos**

Dentro de los recursos humanos necesarios para el desarrollo de la presente propuesta se requerirá de la colaboración del personal docente y apoyo de la coordinación académica que labora en el Colegio Universitario de Administración y Mercadeo, es decir, se encuentra expresada en la voluntad y disposición de los docentes; de igual forma se contará con el apoyo de Especialista del departamento de sistemas y el asesoramiento Gerencial de la coordinación de informática.

### **Factibilidad de Recursos Materiales**

Para tales efectos, se requerirá de recursos materiales en los que se destacan equipos de computación, red de computadoras, intranet, equipo de fotocopiado, entre

otros.

### **Factibilidad Económica**

En este aspecto debe considerarse la inversión requerida para la actualización del docente, la inversión en equipos y la red, el costo real dependerá de lo que la institución quiera invertir en los recursos materiales.

### **Factibilidad Técnica Operativa**

Se hace presente mediante la receptividad de los docentes, al implementar las estrategias propuesta, logrado así un mejor rendimiento académico en los estudiantes.

### **Factibilidad Social**

Esta corresponde con los beneficios aportados por el instituto, personal docente y estudiantes a partir de la aplicación de las estrategias por el gerente de aula.

La aplicabilidad de este plan será factible en la medida en que la población universitaria sea receptiva y abierta al cambio, lo cual generará los recursos humanos, materiales y financieros para su ejecución en todas sus fases.

A continuación se realizará la descripción de la planificación de las estrategias interactivas a través de módulos:

## CONCLUSIONES

Desde una visión general se puede observar el producto de la investigación que se basa en los continuos avances tecnológicos lo que ha dado a diario a evolucionar constantemente por esta razón se llega a determinar que la informática como herramienta de enseñanza aprendizaje unida con la programación mejora el interés del estudiante con la interactividad y dinámica que esta nos presta.

Algunos docentes de lenguaje de programación mejor conocida como una materia de puros códigos, nos muestran la aplicación de los contenidos en el día a día, es por ello importante resaltar que cuando se realizo el cuestionario a los docentes de la materia programación se pregunto si utilizaban las Tic y la mayoría respondió que poco y si la aplicaban generaban un proceso de interacción de las nuevas informaciones.

Por tal motivo esto mejorara el rendimiento del estudiante ya que no verán la materia solo códigos ejecutables, las estrategias interactivas le darán otra visión a la materia de ser más dinámica y así incentivar a la investigación y al buen uso de los medios tecnológicos y los conocimientos adquiridos serán significativos por ser explorados por ellos.

Dado esto el importante papel que juega el docente en incorporar las estrategias interactivas el cual utilizará como herramienta para facilitar la enseñanza aprendizaje de los estudiantes ya que la informática por ser interactiva y dinámica capta la atención de los mismos en su totalidad y a su vez le va ser útil para su desarrollo personal y profesional.

Esto permitirá que los continuos avances tecnológicos que se dan día a día y que crecen a pasos agigantados, se pueda tener en los estudiantes de la materia lenguaje de programación un máximo rendimiento de su potencial y coeficiente intelectual reflejándose totalmente en su rendimiento académico.

En esta investigación se diseñó un plan estratégico para los contenidos de la materia lenguaje de programación con la finalidad de que el docente pueda enseñar a los estudiantes con la utilización de las tecnologías como medio de apoyo para la enseñanza aprendizaje de una forma muy sencilla utilizando entornos virtuales, donde se presentan foros, actividades en aplicaciones, enlaces de información, video conferencias, videos, wiki, descarga de guías digitales y otros medios audiovisuales, que reforzaran los conocimientos de los estudiantes vistos en clases, y que el mismo sea significativo, a través de la interacción y participación activa docente-estudiante, incentivándolo hacia su aprendizaje y proporcionando refuerzos inmediatos. El estudiante puede controlar, intervenir y tomar decisiones, de esta experiencia. Todo esto gracias a la virtud atrayente que tiene la tecnología aplicada en la educación ya que las estrategias actuales producen un aprendizaje monótono en los estudiantes.

Por último, la concreción de resultados esperados, conduce a reflexionar sobre el producto ya que el docente debe incorporar a su plan estratégico el uso de las Tic, esto conlleva a la revisión profesional del docente en el uso de las nuevas tecnologías de informática y en la educación.

## **RECOMENDACIONES**

En base al estudio de la propuesta de Plan Estratégico basado en las Tic para el Desempeño del Docente Universitario, se presentan las siguientes recomendaciones:

El profesor de la asignatura lenguaje de programación debe analizar los resultados obtenidos en la investigación para incorporar el plan estratégico como herramienta informática desde el comienzo del próximo trimestre y así mejorar la atención y el rendimiento de los estudiantes.

Es importante que el docente este actualizado y maneje herramientas informatizas, para aplicar las estrategias de enseñanza aprendizaje de forma tal que el conocimiento generado pueda tener éxito y sea efectivo.

Para lograr el éxito del plan estratégico es necesario que el docente minimice el paradigma de la materia, con la ayuda de las estrategias interactivas, y que servirá de crecimiento tanto para el docente como para el estudiante.

Para lograr una educación de calidad, es necesario que la institución luego de ver los resultados obtenidos en la investigación, preste la colaboración necesaria a los docentes de informática especialmente a los de lenguaje de programación para que implemente las estrategias interactivas y así extenderlo a las demás materias.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arnold, M. (1989), Teoría de Sistemas, Nuevos Paradigmas: Enfoque de Niklas Luhmann. Revista Paraguaya de Sociología. AÑO 26 n° 75. Mayo-Agosto. Páginas 51-72.
- Balestrini, M. (2002). Como se Elabora el Proyecto de Investigación. Caracas, Venezuela: Consultores Asociados.
- Bravo 2002, Procesos educativos [Documento on line] Disponible en [http://aula.Virtual.ucv.cl/aula\\_virtual/cinda/cdlibros/25.pdf](http://aula.Virtual.ucv.cl/aula_virtual/cinda/cdlibros/25.pdf)
- Carretero 1993, El constructivismo, [Documento on line] Disponible en <http://es.Scribd.Com/doc/13983152/Que-Es-Constructivismo-Mario-Carretero>
- Caulin y Mariño 2005 la informática educativa [Documento on line] Disponible en <http://www.unne.edu.ar/unnevieja/Web/cyt/com2005/8-Exactas/E-026.pdf>
- Cepeda, A. (2010). Programa de capacitación docente en el uso de las tecnologías de la información y comunicación en la Universidad Nacional Experimental Politécnica “Antonio José de Sucre”. Trabajo de grado no publicado, Universidad Centro occidental Lisandro Alvarado, Barquisimeto.
- Certo C. Samuel, Peter J. Paul, Dirección Estratégica, Tercera Edición, Madrid, Mc Graw Hill, 1997 [Documento on line] Disponible en [http://es.wikipedia.org/wiki/Plan\\_estrat%C3%A9gico#cite\\_ref-1](http://es.wikipedia.org/wiki/Plan_estrat%C3%A9gico#cite_ref-1)
- Constructivismo vs conductismo, Universidad de la ciudad de Mexico 2001, [Documento on line] Disponible en <http://www.bizresearchpapers.com/6.%20Vera-De%20la%20torre-Ceja%20FV.pdf>
- Cooper 2003, Demostración de efectividad de las estrategias constructivistas [Documento on line] Disponible en [http://www.ujap.edu.ve/pasion/index.php?option=com\\_content&task=view&id=64&Itemid=67](http://www.ujap.edu.ve/pasion/index.php?option=com_content&task=view&id=64&Itemid=67)
- Declaración mundial (1998) [Documento on line] Disponible en [http://www.unesco.org/education/educprog/wche/declaration\\_spa.htm](http://www.unesco.org/education/educprog/wche/declaration_spa.htm)
- David Ryans 2003, Aplicación de las estrategias constructivistas [Documento on line] Disponible en <http://pendientedemigracion.ucm.es/centros/cont/descargas/documento5183.pdf>
- Díaz; 1993, La concepción constructivista del aprendizaje escolar, [Documento on line] Disponible en <http://redescola.ilce.edu.mx/redescolar/biblioteca/articulospdf/estrategia.pdf>

- Díaz Barriga, Frida y otros. (1999). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo, Editorial Mc Graw Hill 2da edición.
- Díaz Barriga Frida, Hernández Rojas Arceo Gerardo. Estrategias docentes para un aprendizaje significativo disponibles: <http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/biblioteca/articulos/pdf/estrategia.pdf>.
- Domínguez, I (2003), realizó una tesis titulada “desarrollo de una intranet de servicios para la gerencia de recursos humanos de cervecería polar del centro” disponible en: [Http://sistemasdeconocimiento.org/Materiales\\_de\\_Difusion/archivos\\_pdf/perfil\\_csc.pdf](Http://sistemasdeconocimiento.org/Materiales_de_Difusion/archivos_pdf/perfil_csc.pdf)
- García, A. y González, L. (2010), Uso pedagógico de materiales y recursos educativos de las TIC: sus ventajas en el aula. Trabajo de ascenso no publicado. Universidad Pontificia de Salamanca, Madrid
- García, J. (2004), Universidad de Salamanca, presenta un Programa Educativo de Procesos de Formación en Espacios Virtuales en el área de doctorado disponibles en: <Http://www.iuce.usal.es/doctorado/>
- Grasso 2006, Población [Documento on line] Disponible en <http://biblioteca2.Ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAR7387.pdf>
- Gromaz, M Y Rodriguez. M.(2006) Departamento de e-learning del centro de supercomputación de Galicia, Cesga disponible en: <Http://www.cesga.es>.
- Guanipa y González 2010, Artículo El desarrollo Tecnológico actual [Documento on line] Disponible en <http://www.publicaciones.urbe.edu/index.php/REDHECS/article/viewArticle/590/1482>
- Hernández 2008 [Documento on line] Disponible en <http://es.scribd.com/doc/15731953/Proyecto-factible>
- Hurtado 2000, La Población [Documento on line] Disponible en [http://ramirezgonzalezbermudez.blogspot.com/2009\\_07\\_01\\_archive.html](http://ramirezgonzalezbermudez.blogspot.com/2009_07_01_archive.html)
- Joyanes, L. (1997). Cibersociedad: Los retos sociales ante un nuevo mundo digital. Editorial Mc Graw Hill Interamericana de España.
- Juan A. como elaborar una tesis, guía metodológica para elaborar proyectos de investigación, tesis de grado, postgrado y/o trabajos de ascenso.
- Juan Miguel (1999), Estrategias de enseñanza [Documento on line] Disponible en <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educación/revista/a4n24/4-24-4.pdf>

- López Portillo Esther (2007) Estrategias didácticas y Aprendizaje significativo disponible en: [http://sepiensa.org.mex/contenidos/2007/d\\_estrateguias/estrategias1.html](http://sepiensa.org.mex/contenidos/2007/d_estrateguias/estrategias1.html)
- M.c. Maria Vidal y M.c. nidia nolia 2006, Necesidades de Aprendizaje [Documento on line] Disponible en [http://bvs.sld.cu/revistas/ems/vol20\\_03\\_06/ems12306.htm](http://bvs.sld.cu/revistas/ems/vol20_03_06/ems12306.htm)
- Martínez, Egle (2010), Comunidad virtual para promover el uso de las TIC aplicadas en la Educación como una herramienta de apoyo en el proceso de Enseñanza Aprendizaje área de estudio Postgrado de la Universidad de Carabobo Valencia Estado Carabobo Venezuela
- Martínez I. (2008), Necesidades de Capacitación y Formación del Docente [Documento on line] Disponible en: <http://148.213.1.36/saestuc2/encuentro/pdf>.
- Matsuura Koichiro, “existen dos desafíos” [Documento on line] Disponible en: [http://www.ibe.unesco.org/fileadmin/user\\_upload/Publications/Institutional\\_Docs/IBE\\_STRATEGY08\\_sp.pdf](http://www.ibe.unesco.org/fileadmin/user_upload/Publications/Institutional_Docs/IBE_STRATEGY08_sp.pdf)
- Mejías, Z (2001) en su trabajo titulado, Estudios Descriptivos de las estrategias utilizadas por los docentes de la Segunda Etapa de Educación Básica en el área de Ciencias de la Naturaleza y Tecnología en las escuelas Antonio José de Sucre, disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos55/parabolas-como-estrategias/parabolas-como-estrategias2.shtml>
- Nomura, Z. (2008), Capacitación del personal directivo, docente, y administrativo en el uso de las nuevas tecnologías de información y comunicación del Instituto Superior Tecnológico Estatal “Trujillo”. Trabajo de grado no publicado, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima, República de Perú.
- Palella S. y Martins F. (2004). Metodología de la Investigación Cuantitativa. Fondo Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Venezuela: FEDUPEL.
- Palella, S; y Martins, F. (2006) Metodología de la Investigación Cuantitativa. Caracas, Venezuela. Fondo Editorial de la UPEL
- PHILLIP KOTLER (1993), Formulación de planes estratégicos "Dirección de la Mercadotecnia (Análisis, Planeación, Implementación y control ) 7a. . edición. Prentice Hall [Documento on line] Disponible en <http://www.monografias.Com/trabajos7/plane/plane2.shtml#ixzz2X2x5VyUO>

- Ponte (2000), Estudio de factibilidad, [Documento on line] Disponible en <http://es.scribd.com/doc/94910155/factibilidad>
- Race 1998, Factores que interactúan y están provocando un cambio acelerado en el planteamiento de la formación superior [Documento on line] Disponible en <http://www.Fvet.uba.ar/institucional/subir/adjuntos/userfiles/COMPETENCIAS DOCENTES.pdf>
- Ramas 2008, Las mega Universidades [Documento on line] Disponible en [http://www.virtualeduca.org/documentos/observatorio/libro\\_la-reforma-de-la-virtualizacion-de-la-universidad-claudio-rama-udg-2012.pdf](http://www.virtualeduca.org/documentos/observatorio/libro_la-reforma-de-la-virtualizacion-de-la-universidad-claudio-rama-udg-2012.pdf)
- Requena, Ifigenia (2006). Efectividad de estrategias constructivistas en el logro de aprendizaje significativo en asignaturas del área de las ciencias computables. Una guía de acción para el estratega docente. Trabajo de grado
- Rodríguez, D. y M, Arnold. (1991). Sociedad y Teoría de Sistemas. Editorial Universitaria. Santiago. Chile.
- Rodríguez 2003, Plantea que algunos analistas aseguran que no habrá cambios sino mutaciones que harán irreconocible la Universidad del Siglo XXI . [Documento on line] Disponible en <http://www.fvet.uba.ar/institucional/subir/adjuntos/userfiles/COMPETENCIASDOCENTES.pdf>.
- Salinas 1999, Plantea que en la actualidad la Universidad tiene tres grandes brazos la enseñanza, la investigación y el servicio. [Documento on line] Disponible en <http://www.fvet.uba.ar/institucional/subir/adjuntos/userfiles/COMPETENCIAS DOCENTES.pdf>
- Sancho, J. y Millan, L.M. (1995). Hoy ya es Mañana, Tecnología y educación: un diálogo necesario. Sevilla. Editorial Mad.s.l.
- Snowdon, D., Churchill, E. F., Munro A. J. (2001). Collaborative virtual environments: Digital Spaces and places for CSCW: an introduction. Springer verlag
- Silva J. (2007), Universidad Santiago de Chile, señala en su trabajo: Diseño y modelación de Entornos Virtuales de Aprendizajes disponibles en: <http://www.utn.edu.ar>
- Sosa, R. (2005). B-Learning y teoría de aprendizaje constructivista en las disciplinas informáticas: un esquema de ejemplo a aplicar.
- Suarez Cristóbal 2003, Entornos virtuales de aprendizaje [Documento on line] Disponible en [http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev\\_numero\\_04/n4\\_art\\_suarez.htm](http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_04/n4_art_suarez.htm)

Suárez Guerrero Cristóbal. Los entornos virtuales de aprendizaje como instrumento de mediación disponibles en: [http://www.usal.es/~teoríaeducación/rev\\_nuemro\\_04/n4\\_art\\_suarez.htm](http://www.usal.es/~teoríaeducación/rev_nuemro_04/n4_art_suarez.htm)

UNESCO. (1998). Informe mundial sobre la educación.

Universidad José Antonio Páez. (2006). Las normas para la elaboración y presentación de los anteproyectos, proyectos y trabajos de grado.

Universidad Nacional Experimental Libertador (UPEL) 1998. Caracas. Autor.Reyes, A. y Velásquez, J. (2008) Investigación de campo

UPEL. (2006). Manual de trabajos de grado de especialización y maestría y tesis doctorales, fedupel, Caracas.

Tamayo y Tamayo (2003), Universidad Nacional de Colombia sede Manizales en su trabajo Diseño de Espacios de Trabajo Colaborativos, disponibles en: <http://www.garavito.colciencias.gov.com>

WILSON. (1995): Cómo valorar la calidad de la enseñanza. Madrid, Paidós.

## **ANEXOS**



2013

COLEGIO UNIVERSITARIO DE  
ADMINISTRACIÓN Y MERCADERO

# PLAN ESTRATÉGICO

## PROPUESTA

Plan Estratégico basado en las Tic para el Desempeño del Docente Universitario en el Colegio Universitario de Administración y Mercadeo, con el propósito de producir cambios profundos y favorables en el desarrollo de las clases de lenguaje de programación y integrar al personal docente a los procesos gerenciales.



Autor: JOAN RIOS

### CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Id.	Nombre de tarea	Comienzo	Fin	Duración	may 2012					jun 2012				jul 2012		
					29/4	6/5	13/5	20/5	27/5	3/6	10/6	17/6	24/6	1/7	8/7	15/7
1	Planteamiento del Problema	01/05/2012	11/05/2012	1,8s	■											
2	Objetivos y Justificación	14/05/2012	18/05/2012	1s						■						
3	Antecedentes	21/05/2012	08/06/2012	3s						■						
4	Bases Teóricas y Bases legales	11/06/2012	22/06/2012	2s						■						
5	Tabla de Especificaciones	25/06/2012	29/06/2012	1s										■		
6	Tipo de Investigación y Diseño de investigación	02/07/2012	06/07/2012	1s										■		
7	Población y Muestra	09/07/2012	13/07/2012	1s										■		
8	Instrumento y recolección de datos y validez y confiabilidad	16/07/2012	20/07/2012	1s										■		

**FUENTE: Ríos(2012)**



COLEGIO UNIVERSITARIO DE ADMINISTRACIÓN Y MERCADEO  
C.U.A.M.  
PLAN ESTRATÉGICO

**OBJETIVO GENERAL:** Proponer un Plan Estratégico basado en las Tic para el Desempeño del Docente Universitario

Unidad	Competencia Específica	Contenido: Procedimental	Contenido: Conceptual	Contenido: actitudinal	Estrategias, Actividades y Recursos del Docente	Tareas de los Estudiantes	Estrategias de Evaluación. Técnicas e instrumentos
I	<ul style="list-style-type: none"> <li>Defina el entorno principios básicos de Visual FoxPro 9.0</li> <li>Identifica los tipos de datos básicos utilizados en Visual FoxPro 9.0</li> <li>Maneja los parámetros visuales en Visual FoxPro 9.0</li> <li>Crear programas en Visual FoxPro 9.0 utilizando entrada y salida de datos.</li> <li>Identifica las diferentes estructuras de control.</li> </ul>	<p>El estudiante como primera actividad de esta unidad visualizara un video y lo analizará el mismo y deberá elaborar un informe.</p> <p>El estudiante reforzará el contenido socialmente con sus compañeros en la participación en el foro discusión.</p> <p>El estudiante seguirá las pautas dadas por el docente y podrá realizar preguntas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Entornos y principios de Visual FoxPro</li> <li>Caja de herramientas y caja de propiedades</li> <li>Tipos de datos básicos utilizados en Visual FoxPro</li> <li>Instrucciones de entrada y salida</li> <li>Estructura de control</li> <li>Estructura IF, Do case, For y do While</li> </ul>	<p>El estudiante asume el trabajo individual y social en una visión constructivista.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El docente formula las pautas y esquemas que proporcionan la comprensión del contenido.</li> <li>Video sobre los principios de visual FoxPro.</li> <li>Foro discusión del video de los principios de visual FoxPro</li> <li>Wiki sobre el manejo y estructura de visual FoxPro.</li> <li>Foro sobre el manejo y estructura de visual FoxPro</li> <li>Resolución de ejercicios</li> <li>Guías digitales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Investigación sobre el entorno de visual FoxPro.</li> <li>Resolución de actividades en la web.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Informe</li> <li>Revisión de Respuestas y Resultados en los foro (Clave de Respuestas)</li> <li>Prueba estructurada</li> <li>Escala de estimación</li> </ul>

**CUADRO 20: DESARROLLO DE PLAN ESTRATÉGICO**



COLEGIO UNIVERSITARIO DE ADMINISTRACIÓN Y MERCADEO  
C.U.A.M.  
PLAN ESTRATÉGICO

**OBJETIVO GENERAL:** Proponer un Plan Estratégico basado en las Tic para el Desempeño del Docente Universitario

Unidad	Competencia Especifica	Contenido: Procedimental	Contenido: Conceptual	Contenido: actitudinal	Estrategias, Actividades y Recursos del Docente	Tareas de los Estudiantes	Estrategias de Evaluación. Técnicas e instrumentos
II	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseña aplicaciones en Visual FoxPro 9.0 que establezcan conexión e integración entre las tablas definidas.</li> <li>• Delinea aplicaciones en Visual FoxPro 9.0 que establezcan conexión e integración entre las tablas definidas.</li> <li>• Diseña programas que generen reportes de impresión con Visual FoxPro 9.0</li> </ul>	El estudiante observara identificará, diseñara y delineara aplicaciones en visual FoxPro que establezcan conexión entre tablas definidas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definición y utilización del manejador de bases de datos</li> <li>• Creación de procedimientos para el manejo de una tabla determinada</li> <li>• Construcción e integración de varios objetos               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Incluir registros.</li> <li>• Buscar registros.</li> <li>• Modificar Registros.</li> <li>• Eliminar registros.</li> <li>• Filtrar datos</li> </ul> </li> </ul>	El estudiante se adaptara al desempeño del nuevo plan estratégico basado en las tic en la materia lenguaje de programación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente participa e incentiva a los estudiantes en el uso de las Tic.</li> <li>• Resolución de ejercicios</li> <li>• Video conferencia sobre la conexión e integración entre las tablas definidas.</li> <li>• Sala de chat para aclaratoria sobre la integración de tablas.</li> <li>• Conformación de una comunidad virtual integrada por docente y estudiantes donde se puedan aclarar las dudas sobre la construcción de objetos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El estudiante debe integrarse a las actividades propuesta por el docente.</li> <li>• Descargar guías sobre la integración de tablas definidas</li> <li>• Manuales de construcción de objetos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar un programa done integren tabla definidas e integre objetos.</li> <li>• Participación en la conferencia y en la sala de chat</li> <li>• Escala de estimación</li> </ul>

**CUADRO 21: DESARROLLO DE PLAN ESTRATÉGICO**



COLEGIO UNIVERSITARIO DE ADMINISTRACIÓN Y MERCADEO  
C.U.A.M.  
PLAN ESTRATÉGICO

**OBJETIVO GENERAL:** Proponer un Plan Estratégico basado en las Tic para el Desempeño del Docente Universitario

Unidad	Competencia Especifica	Contenido: Procedimental	Contenido: Conceptual	Contenido: actitudinal	Estrategias, Actividades y Recursos del Docente	Tareas de los Estudiantes	Estrategias de Evaluación. Técnicas e instrumentos
II	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diseña aplicaciones en Visual FoxPro 9.0 que establezcan conexión e integración entre las tablas definidas.</li> <li>Delinea aplicaciones en Visual FoxPro 9.0 que establezcan conexión e integración entre las tablas definidas.</li> <li>Diseña programas que generen reportes de impresión con Visual FoxPro 9.0</li> </ul>	<p>El estudiante identificará, diseñara y delineará aplicaciones en visual FoxPro que establezcan conexión entre tablas definidas.</p> <p>El estudiante desarrollará y diseñara programas que generen reportes de impresión</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Integración de listados por pantalla e impresora utilizando el manejador de reportes de Visual FoxPro.</li> <li>Definición de las medidas y sistema la salida de un texto en la impresora.</li> </ul>	<p>El estudiante estará en la capacidad de formular bases de datos a través de tablas.</p> <p>El estudiante estará en capacidad de crear programas en visual FoxPro</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guías de ejercicios</li> <li>Participación en la comunidad virtual integrada por docentes y estudiantes.</li> <li>Aplicación del wiki para la explicación de medidas y sistemas de un texto en la impresora</li> <li>Descarga de códigos ejecutables.</li> <li>El docente induce al manejo de herramientas de comunicación e interacción multimedia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Resolver ejercicios propuestos.</li> <li>Los estudiantes ejecutaran programas en donde pondrán en practica los códigos de reportes por pantalla e impresora</li> <li>Los estudiantes descargaran códigos ejecutables y los pondrán en practica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Revisión y practica de códigos ejecutables.</li> <li>Observación</li> <li>Lista de cotejos</li> </ul>

**CUADRO 22: DESARROLLO DE PLAN ESTRATÉGICO**



COLEGIO UNIVERSITARIO DE ADMINISTRACIÓN Y MERCADEO  
C.U.A.M.  
PLAN ESTRATÉGICO

**OBJETIVO GENERAL:** Proponer un Plan Estratégico basado en las Tic para el Desempeño del Docente Universitario

Unidad	Competencia Especifica	Contenido: Procedimental	Contenido: Conceptual	Contenido: actitudinal	Estrategias, Actividades y Recursos del Docente	Tareas de los Estudiantes	Estrategias de Evaluación. Técnicas e instrumentos
II	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conceptualiza el uso de SQL en visual FoxPro 9.0.</li> <li>• Identifica los niveles de conformidad de SQL en visual FoxPro 9.0.</li> <li>• Crea programas en visual FoxPro 9.0, donde se desarrolla con los botones de comando instrucciones de ejecución en SQL</li> </ul>	<p>El estudiante construirá bases de datos e identificara los niveles de conformidad de SQL.</p> <p>El estudiante desarrollará y diseñara programas que generen reportes de impresión con la aplicación SQL</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicación de SQL en visual FoxPro 9.0.</li> <li>• Niveles de conformidad en SQL.</li> <li>• Funciones en SQL que permiten el manejo de reg.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mostrar</li> <li>• Agregar</li> <li>• Eliminar</li> <li>• Relacionar</li> </ul> </li> </ul>	<p>El estudiante al culminar la unidad tendrá la capacidad de enlazar tablas en SQL con el programa Visual FoxPro</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descarga de guías de ejercicios sobre el uso de SQL en lawebdelprogramador.com</li> <li>• Taller sobre los niveles de conformidad de SQL</li> <li>• Aplicación del wiki con las especificaciones del proyecto.</li> <li>• Video conferencia sobre el desarrollo de proyectos.</li> <li>• El docente induce al uso de la pagina web lawebdelprogramador.com para la descarga de guías</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo de Proyecto aplicando todos los conocimientos adquiridos</li> <li>• Los estudiantes realizaran programas con las especificaciones propuestas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisión del taller sobre conformidad de SQL.</li> <li>• Avances del proyecto.</li> <li>• Informe sobre video conferencia</li> <li>• Observación</li> <li>• Lista de cotejo.</li> </ul>

**CUADRO 23: DESARROLLO DE PLAN ESTRATÉGICO**



COLEGIO UNIVERSITARIO DE ADMINISTRACIÓN Y MERCADEO  
C.U.A.M.  
PLAN ESTRATÉGICO

**OBJETIVO GENERAL:** Proponer un Plan Estratégico basado en las Tic para el Desempeño del Docente Universitario

Unidad	Competencia Especifica	Contenido: Procedimental	Contenido: Conceptual	Contenido: actitudinal	Estrategias, Actividades y Recursos del Docente	Tareas de los Estudiantes	Estrategias de Evaluación. Técnicas e instrumentos
III	<ul style="list-style-type: none"> <li>Organiza programas en FoxPro 9.0 que utilizan instrucciones en SQL en el manejo de información a través de la definición de las propiedades de los objetos.</li> <li>Crea programas utilizando SQL según el requerimiento solicitado por una organización</li> </ul>	<p>El estudiante desarrollará programas en visual FoxPro siguiendo instrucciones en SQL con el manejo de información a través de la definición de propiedades de objetos.</p> <p>El estudiante creará programas utilizando SQL siguiendo requerimientos solicitados por una organización</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Generar consultas parametrizadas</li> <li>Aplicación y definición de SQL en la propiedad de recordsource y visualización de los resultados a través del objeto Grid</li> </ul>	<p>El estudiante reconocerá las instrucciones de Sql a través de la propiedades de los objetos y requerimientos solicitados por una organización</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El docente sugiere la búsqueda en la red de los elementos que consideren necesarios para el desarrollo del proyecto.</li> <li>Resolución de ejercicios</li> <li>El docente propondrá una sala de chat para aclarar las dudas con respecto al desarrollo del proyecto</li> <li>Desarrollo de Proyecto.</li> <li>El docente propondrá una expo informática para la presentación de los proyecto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollo de Proyecto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Entrega final del Proyecto</li> <li>Defensa y ejecución del proyecto final</li> <li>Escala de estimación numérica.</li> </ul>

**CUADRO 24: DESARROLLO DE PLAN ESTRATÉGICO**



COLEGIO UNIVERSITARIO DE ADMINISTRACIÓN Y MERCADEO  
C.U.A.M.  
PLAN ESTRATÉGICO

**OBJETIVO GENERAL:** Proponer un Plan Estratégico basado en las Tic para el Desempeño del Docente Universitario

Unidad	Competencia Especifica	Contenido: Procedimental	Contenido: Conceptual	Contenido: actitudinal	Estrategias, Actividades y Recursos del Docente	Tareas de los Estudiantes	Estrategias de Evaluación. Técnicas e instrumentos
IV	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conceptualiza: Internet, intranet y sitio web.</li> <li>• Maneja los términos más utilizados en el ámbito Internet.</li> <li>• Identifica los organismos de Gestión en Internet.</li> <li>• Distingue las formas de conexión a Internet.</li> </ul>	<p>El estudiante participara en el foro discusión generando opiniones relacionados con el tema.</p> <p>El estudiante identificara las diversas conexiones de internet y se adaptara al desempeño en la red.</p>	<p>Definición de Internet, intranet y sitio web.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de servicios de servidores WEB</li> <li>• Definición del URL</li> <li>• Organismos de Gestión en Internet.</li> <li>• Formas de conexión a Internet.</li> <li>• TELNET, FTP, E-MAIL, Ghopher</li> <li>• WIDE AREA INFORMATION SERVICES (WAIS)</li> <li>• WORLD WIDE WEB (WWW)</li> <li>• Navegadores</li> <li>• INTERNET RELAY CHAT (IRC)</li> <li>• Hosting de Publicación Web</li> </ul>	<p>El estudiante deberá tener una participación activa en los foros creando una matriz de opinión entre sus compañeros.</p> <p>Conocerá las distintas formas de conexión a internet.</p> <p>Reconocerá los términos y diferentes organismos de gestión en internet</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Videoconferencia sobre el internet, intranet y sitios web.</li> <li>• Foro discusión sobre la contextualización del internet, intranet y los sitios web.</li> <li>• Guías digitales.</li> <li>• Asignación de ejercicios.</li> <li>• Promocionar el uso de la intranet del instituto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación en el foro discusión.</li> <li>• Resolución de ejercicios</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informe sobre videoconferencia</li> <li>• Revisión y defensa</li> <li>• Prueba Estructurada</li> <li>• Escala de estimación</li> </ul>

**CUADRO 25: DESARROLLO DE PLAN ESTRATÉGICO**



COLEGIO UNIVERSITARIO DE ADMINISTRACIÓN Y MERCADEO  
C.U.A.M.  
PLAN ESTRATÉGICO

**OBJETIVO GENERAL:** Proponer un Plan Estratégico basado en las Tic para el Desempeño del Docente Universitario

Unidad	Competencia Especifica	Contenido: Procedimental	Contenido: Conceptual	Contenido: actitudinal	Estrategias, Actividades y Recursos del Docente	Tareas de los Estudiantes	Estrategias de Evaluación. Técnicas e instrumentos
V	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maneja documentos en Lenguaje de Hipertexto.</li> <li>• Identifica los parámetros para incluir objetos dentro del documento HTML.</li> <li>• Realiza aplicaciones utilizando Html, Xml, ASP.</li> </ul>	<p>El estudiante manejará documentos de lenguaje de hipertexto y reconocerá los parámetros para incluir objetos en HTML. Mediante códigos Html, Xlm y Asp el estudiante podrá realizar aplicaciones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué es un Hipertexto?</li> <li>• ¿Qué es el HTML?</li> <li>• Versiones de HTML               <ul style="list-style-type: none"> <li>- THML 2.0</li> <li>- THML 3.0 y 3.2</li> <li>- THML 4.0</li> </ul> </li> <li>• El código</li> <li>• Elementos que componen un archivo HTML.</li> <li>• Formato de frase.</li> <li>• Otros elementos</li> <li>• Caracteres extendidos en HTML</li> <li>• Caracteres de control</li> <li>• Comandos Básicos de XML</li> <li>• Comandos Básicos de ASP</li> </ul>	<p>El estudiante reconocerá caracteres de control y los comandos básicos de Html, Xml y Asp</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Video sobre el lenguaje de hipertexto.</li> <li>• Sala de chat para discutir lo que se visualizo en el video</li> <li>• Descarga de códigos ejecutables.</li> <li>• Diseño de pantallas poniendo en practica los códigos descargados.</li> <li>• Aplicación del wiki para explicar los elementos que componen un archivo Html.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño de pantallas .</li> <li>• Aplicación de código HTML</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño de pantallas</li> <li>• Resultados del desarrollo de las pantallas web</li> <li>• Construcción de pantallas con código Html</li> <li>• Portafolio</li> </ul>

**CUADRO 26: DESARROLLO DE PLAN ESTRATÉGICO**



COLEGIO UNIVERSITARIO DE ADMINISTRACIÓN Y MERCADEO  
C.U.A.M.  
PLAN ESTRATÉGICO

**OBJETIVO GENERAL:** Proponer un Plan Estratégico basado en las Tic para el Desempeño del Docente Universitario

Unidad	Competencia Especifica	Contenido: Procedimental	Contenido: Conceptual	Contenido: actitudinal	Estrategias, Actividades y Recursos del Docente	Tareas de los Estudiantes	Estrategias de Evaluación. Técnicas e instrumentos
V	<ul style="list-style-type: none"> <li>Maneja documentos en Lenguaje de Hipertexto.</li> <li>Identifica los parámetros para incluir objetos dentro del documento HTML.</li> <li>Realiza aplicaciones utilizando Html, Xml, ASP</li> </ul>	El estudiante ejecutara a través de caracteres de control los comandos en Html, Xml y Asp.	Caracteres de control <ul style="list-style-type: none"> <li>Comandos Básicos de XML</li> <li>Comandos Básicos de ASP</li> <li>Desarrollo de aplicaciones utilizando Html, Xml, ASP</li> </ul>	El estudiante manejara documentos procesados en lenguaje Html y las aplicaciones Xml y Asp	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participación en la comunidad virtual integrada por docentes y estudiantes para la aclaratoria de comandos Xlm y Asp.</li> <li>Guías de ejercicios</li> <li>Cuadro Comparativos del desarrollo de aplicaciones utilizando Html, Xlm y Asp.</li> <li>Foro discusión sobre los cuadros comparativos.</li> <li>del desarrollo de aplicaciones utilizando Html, Xlm y Asp.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizar los cuadros comparativos.</li> <li>Participar en la comunidad virtual.</li> <li>Resolución de ejercicios de la guía.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Revisión de ejercicios</li> <li>Participación en el foro discusión</li> <li>Portafolio</li> </ul>

**CUADRO 27: DESARROLLO DE PLAN ESTRATÉGICO**



COLEGIO UNIVERSITARIO DE ADMINISTRACIÓN Y MERCADEO  
C.U.A.M.  
PLAN ESTRATÉGICO

**OBJETIVO GENERAL:** Proponer un Plan Estratégico basado en las Tic para el Desempeño del Docente Universitario

Unidad	Competencia Especifica	Contenido: Procedimental	Contenido: Conceptual	Contenido: actitudinal	Estrategias, Actividades y Recursos del Docente	Tareas de los Estudiantes	Estrategias de Evaluación. Técnicas e instrumentos
VI	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Domina los conocimientos básicos de los enlaces.</li> <li>• Realiza aplicaciones de los enlaces, listas, imágenes, formularios,</li> <li>• tablas y marcos en documentos HTML.</li> </ul>	El estudiante manejara los conceptos básicos de enlace, como también realizará aplicaciones de listas, imágenes, formularios, tablas y marcos en documentos HTML.	<p>La etiqueta &lt;A&gt; y las URLs</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Anclas</li> <li>• Listas desordenadas, Ordenadas.</li> <li>• Hipervínculos a Imágenes y enlaces internos y externos</li> <li>• Características en función del texto (Alineación, fuente, tamaño, color)</li> </ul>	El estudiante dominara los conocimientos básicos de enlaces de listas, imágenes, formularios, tablas y marcos en Html	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Video como incorporar el wiki en el diseño de pantallas web.</li> <li>• Guías de ejercicios</li> <li>• Talleres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo de página web</li> <li>• Creatividad</li> <li>• Diseño</li> <li>• codificación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo de Proyecto</li> <li>• Evaluación de las pantallas de la página Web</li> <li>• Portafolio</li> </ul>

**CUADRO 28: DESARROLLO DE PLAN ESTRATÉGICO**



COLEGIO UNIVERSITARIO DE ADMINISTRACIÓN Y MERCADEO  
C.U.A.M.  
PLAN ESTRATÉGICO

**OBJETIVO GENERAL:** Proponer un Plan Estratégico basado en las Tic para el Desempeño del Docente Universitario

Unidad	Competencia Especifica	Contenido: Procedimental	Contenido: Conceptual	Contenido: actitudinal	Estrategias, Actividades y Recursos del Docente	Tareas de los Estudiantes	Estrategias de Evaluación. Técnicas e instrumentos
VI	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Domina los conocimientos básicos de los enlaces.</li> <li>• Realiza aplicaciones de los enlaces, listas, imágenes, formularios,</li> <li>• tablas y marcos en documentos HTML.</li> </ul>	<p>El estudiante deberá participar en la sala de chat y atenderá a las pautas dadas por el docente para aclarar las dudas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de los elementos de un formulario (Cajas de texto, opción check, list check, botones)</li> <li>• Agrupación de elementos</li> <li>• Desactivación de elementos.</li> <li>• Mapas gestionados por el cliente</li> <li>• Cómo usar un mapa.</li> <li>• Uso de tablas (definición de filas y columnas)</li> <li>• Manejo de los Marcos integrados.</li> </ul>	<p>El estudiante que cursa la materia por medio del chat observara todas las dudas de sus compañeros de clase y podrá contribuir en la solución de las mismas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Video sobre los estilos de páginas web para orientar al estudiante en el diseño de su página</li> <li>• Sala de chat para aportar sugerencias en el diseño de las paginas web</li> <li>• Guías de códigos ejecutables</li> <li>• Desarrollo de Proyecto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo de página web</li> <li>• Creatividad</li> <li>• Diseño</li> <li>• codificación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación en la sala de chat.</li> <li>• Resolución de ejercicios.</li> <li>• Avances de la construcción de la página Web</li> <li>• Escala de estimación y Portafolio</li> </ul>

**CUADRO 29: DESARROLLO DE PLAN ESTRATÉGICO**



COLEGIO UNIVERSITARIO DE ADMINISTRACIÓN Y MERCADERO  
C.U.A.M.  
PLAN ESTRATÉGICO

**OBJETIVO GENERAL:** Proponer un Plan Estratégico basado en las Tic para el Desempeño del Docente Universitario

Unidad	Competencia Especifica	Contenido: Procedimental	Contenido: Conceptual	Contenido: actitudinal	Estrategias, Actividades y Recursos del Docente	Tareas de los Estudiantes	Estrategias de Evaluación. Técnicas e instrumentos
VII	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica las características y comandos de la Programación PHP.</li> <li>Utiliza My SQL para interconexión contra base de datos.</li> <li>Establece la importancia de manejar el Lenguaje Javascript en el diseño de páginas web.</li> </ul>	El estudiante desarrollará una página web con la aplicación de comandos en PHP, la interconexión de bases de datos con My Sql y la aplicación de códigos en javascript	Lenguajes de Script <ul style="list-style-type: none"> <li>Definición, características y comandos de programación PHP</li> <li>Interconexión contra bases de datos por medio de PHP (se recomienda utilizar My SQL)</li> <li>Javascript</li> <li>Capas.</li> <li>Definición</li> <li>Propiedades</li> <li>Comandos básicos</li> <li>Conexión a bases de datos por medio del agente de conexión Java.</li> </ul>	Identificará las características y comandos de la Programación PHP.  Establecerá la importancia de manejar el Lenguaje Javascript en el diseño de páginas web	<ul style="list-style-type: none"> <li>Descarga de guía sobre los comandos de programación php.</li> <li>Video sobre las interconexiones de bases de datos por medio de php.</li> <li>Foro discusión sobre la interconexión de bases de datos por medio de php.</li> <li>Tareas Previas</li> <li>Desarrollo de Proyecto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollo de página web</li> <li>Creatividad</li> <li>Diseño</li> <li>codificación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participación en el foro discusión.</li> <li>Presentación y defensa de la página Web final</li> <li>Escala de estimación y Portafolio</li> </ul>

**CUADRO 30: DESARROLLO DE PLAN ESTRATÉGICO**



COLEGIO UNIVERSITARIO DE ADMINISTRACIÓN Y MERCADEO  
C.U.A.M.  
PLAN ESTRATÉGICO

**UNIDAD I:** Proponer un Plan Estratégico basado en las Tic para el Desempeño del Docente Universitario

**Desempeño del Docente**

El docente dará la bienvenida e invitara a la visualización de los videos y formula las pautas y esquemas que proporcionan la comprensión del contenido.

El docente habilita documentos y videos actualizados en torno a los principios de visual FoxPro.

El docente le facilitara guías digitales y videos para el reforzamiento del contenido.

El docente propondrá foros de discusión para reforzar el contenido

El docente evaluara la participación en los foros y enviara respuesta sobre la participación del estudiante



COLEGIO UNIVERSITARIO DE ADMINISTRACIÓN Y MERCADEO  
C.U.A.M.  
PLAN ESTRATÉGICO

**UNIDAD II:** Proponer un Plan Estratégico basado en las Tic para el Desempeño del Docente Universitario

**Desempeño del Docente**

El docente hará hincapié en el Plan Estratégico en el trabajo colaborativo en la web.

El docente habilitará una videoconferencia relacionada a la conexión e integración de tablas definidas.

El docente promocionara una sala de chat para la aclaratoria sobre la integración de tablas.

El docente promocionará la incorporación de la comunidad virtual para la aclaración de dudas sobre la construcción de objetos



COLEGIO UNIVERSITARIO DE ADMINISTRACIÓN Y MERCADEO  
C.U.A.M.  
PLAN ESTRATÉGICO

**UNIDAD III:** Proponer un Plan Estratégico basado en las Tic para el Desempeño del Docente Universitario

**Desempeño del Docente**

El docente reforzara las pautas para el desarrollo de proyectos y sugiere la búsqueda en la red de los elementos que consideren necesarios para el desarrollo de los mismos.

El docente propondrá una sala de chat para aclarar las dudas en la resolución de ejercicios y desarrollo del proyecto.

El docente propondrá una expo informática para la presentación de los proyectos



COLEGIO UNIVERSITARIO DE ADMINISTRACIÓN Y MERCADEO  
C.U.A.M.  
PLAN ESTRATÉGICO

**UNIDAD IV:** Proponer un Plan Estratégico basado en las Tic para el Desempeño del Docente Universitario

**Desempeño del Docente**

El docente incentivara a sus estudiantes a la visualización de la videoconferencia para mejorar la contextualización del contenido.

El docente motivara a sus estudiantes en la participación del foro discusión.

El docente asignará ejercicios y facilitará guías digitales y así promocionará el uso del internet.

El docente evaluará la pertinencia de cada participación conforme al uso del internet ( se solicitará al menos dos (2) intervenciones por estudiante)



COLEGIO UNIVERSITARIO DE ADMINISTRACIÓN Y MERCADEO  
C.U.A.M.  
PLAN ESTRATÉGICO

**UNIDAD V:** Proponer un Plan Estratégico basado en las Tic para el Desempeño del Docente Universitario

**Desempeño del Docente**

El docente facilitará documentos, videos y materiales para el reforzamiento de los contenidos.

El docente incentivará a los estudiantes en la participación de la comunidad virtual y en la sala de chat para aclarar las dudas con los códigos ejecutables

El docente evaluará la participación en la comunidad virtual, sala de chat y el foro discusión.

El docente supervisara la creatividad en el diseño de pantallas poniendo en práctica los códigos ejecutables descargados



COLEGIO UNIVERSITARIO DE ADMINISTRACIÓN Y MERCADEO  
C.U.A.M.  
PLAN ESTRATÉGICO

**UNIDAD VI:** Proponer un Plan Estratégico basado en las Tic para el Desempeño del Docente Universitario

**Desempeño del Docente**

El docente facilitará documentos, videos y materiales para el reforzamiento de los contenidos.

El docente incentivará a los estudiantes en la participación en la sala de chat para aclarar las dudas con los códigos ejecutables en el diseño de páginas web

El docente ejercitará y evaluará la participación de sus estudiantes al uso en la sala de chat como inquietud para mejorar el trabajo virtual

El docente supervisara la creatividad en el diseño de pantallas poniendo en práctica los códigos ejecutables descargados.



COLEGIO UNIVERSITARIO DE ADMINISTRACIÓN Y MERCADEO  
C.U.A.M.  
PLAN ESTRATÉGICO

**UNIDAD VII:** Proponer un Plan Estratégico basado en las Tic para el Desempeño del Docente Universitario

<b>Desempeño del Docente</b>
<p>Descarga de guía sobre los comandos de programación php.</p> <p>Video sobre las interconexiones de bases de datos por medio de php.</p> <p>Foro discusión sobre la interconexión de bases de datos por medio de php.</p> <p>Asignación de Tareas Previas</p> <p>Desarrollo de Proyecto</p>