

Nombre del Docente: » Lucia Rodríguez Acosta » Beatriz Gaibisso » Marianela del Rio	Nombre del Proyecto: Globalización en el siglo XXI	Áreas: Informática y Ciencias sociales	Asignaturas: Informática e Historia
Tema: "El impacto de la globalización y la tecnología en nuestra sociedad"	Habilidades: Manejo de las TIC Manejo de la red social facebook Creatividad Trabajo colaborativo Pensamiento crítico Comprensión	Nivel educativo/Edad: Ciclo Básico y 1° de Bachillerato (entre 12 y 16 años)	
Fundamentación: La realización de este proyecto busca brindarles una visión diferente a los estudiantes de la globalización y el desarrollo de la tecnología, a través de la utilización de las TIC y el correcto uso de las redes sociales. Es importante que los estudiantes puedan comprender que la utilización de estos nuevos recursos, las TIC, pueden mejorar su aprendizaje pues nos acercan a la vida cotidiana. La utilización de estos recursos por parte de los estudiantes democratizará y atenderá las inteligencias múltiples, para que todos tengan las mismas posibilidades de aprender. El rol docente con esta metodología se convertirá en guía, en tutor de la información relevante que se va seleccionando, acompañando el proceso de cada estudiante . Así ellos serán capaces de crear sus propios textos con sus ideas e integrar conceptos buscando formar ciudadanos críticos. Con el apoyo de las tecnologías los estudiantes serán el centro del aprendizaje y según la Pirámide de Aprendizaje lograr el 75% - 90% y no el 5% memorizando.			
Marco teórico: En los tiempos actuales estamos atravesando el profundo desarrollo del proceso de la globalización y el progresivo aumento y avance de la tecnología. "La globalización es el proceso por el que la creciente comunicación e interdependencia entre los distintos países del mundo unifica mercados, sociedades y culturas, a través de una serie de transformaciones sociales, económicas y políticas que les dan un carácter global. La sociedad de la información es vista como la sucesora de la sociedad industrial. Relativamente similares serían los conceptos de sociedad post-industrial, post-fordismo, sociedad postmoderna, sociedad del conocimiento, entre otros." (1)			

¿Pero... qué es la sociedad de la información? La sociedad de la información en la que vivimos actualmente, es esta sociedad en la que la creación, distribución y manipulación de la información forman parte importante de las actividades culturales y económicas.

En pocas palabras ya en las sociedades actuales los empleos (al menos la mayoría de ellos) no están asociados a las fábricas como sucedía en el siglo XIX y parte del siglo XX, sino a la generación almacenamiento y procesamiento de todo tipo de información. Los sectores relacionados con las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), desempeñan un papel particularmente importante dentro de este esquema. Es por ello que podemos decir que desde el punto de vista económico, de la economía globalizada, «la sociedad de la información concede a las TIC el poder de convertirse en los nuevos motores de desarrollo y progreso.» (2)

Pero al hablar de globalización no solo nos referimos a los cambios tecnológicos sino a profundos cambios sociales, culturales, en la cual nuestros estudiantes están inmersos. Es una realidad que ellos deben conocer y saber cómo enfrentarla, ya que como todo cambio social, el proceso de globalización no solamente produce cambios positivos. "Las luchas por la defensa de las identidades culturales toman a menudo formas de agresión violenta generando reacciones que se podrían llamar de esquizofrenia social y sentimientos de soledad y tristeza individual, en un mundo más antagónico, injusto y dividido". (3) La segmentación de los países y de las sociedades hacen surgir tres tipos de actores:

Los GLOBALIZADORES que poseen el conjunto de los capitales, de los recursos, de los conocimientos y el monopolio de las informaciones; (lo que podríamos llamar países desarrollados)

Los GLOBALIZADOS que son trabajadores y consumidores que tienen escasos y superficiales conocimientos; (países subdesarrollados y de Tercer mundo)

Los EXCLUÍDOS que no tiene acceso a los conocimientos, ninguna importancia como consumidores y tienen un papel insignificante en la producción (países de Tercer mundo).

A continuación especificaremos algunos de los principales cambios culturales que produce el desarrollo de la tecnología y de la globalización. Estos cambios culturales se refieren tanto a los contenidos de valores, de los hábitos, de las pautas de conducta, el cambio en la estructura laboral y económica, la movilidad de profesionales en todo el mundo, los puestos de trabajo «on line» y el autoempleo, las nuevas necesidades técnicas y tecnológicas, imponen el estudio y análisis de un nuevo sentido a la vida laboral y profesional en todo el planeta.

"CAMBIOS EN LA FAMILIA

El cambio fundamental que se ha producido es de disociación entre la conyugalidad (vínculos de pareja) y filiación (vínculos entre padres e hijos).

En la familia tradicional estos dos vínculos eran indisolubles. En la actualidad, en cambio, la conyugalidad ha perdido su carácter indisoluble porque es una relación social, la filiación en cambio mantiene dicho carácter porque es el vínculo natural.

EVOLUCION DEL INDIVIDUALISMO

Los cambios en la familia están vinculados con unos de los fenómenos culturales más importantes de la sociedad occidental: "el individualismo".

Las nuevas formas de individualismo pone el acento en la auto expresión, en el respeto a la libertad extrema, en la expansión de la personalidad, de sus cualidades especiales y su excepcionalidad. El credo de nuestra época es que cada persona es única, es o debiera ser libre, etc. Pero esta mayor autonomía subjetiva está acompañada cada vez mayor de la dependencia material.

NUEVAS TECNOLOGÍAS

Los cambios culturales en la sociedad actual están íntimamente vinculados con las tecnologías de la información. Estas tecnologías tienen un impacto significativo no solo en la producción de bienes y servicios, sino en el conjunto de las relaciones sociales.

AUMENTO DE LA DESIGUALDAD

Es preciso señalar que uno de los fenómenos más importantes en las transformaciones sociales actuales producto de la globalización, es el aumento significativo de la desigualdad social." (4)

Pero entonces... ¿Qué papel cumple la educación dentro de este mundo globalizado?

Los docentes estamos inmersos en esta sociedad que evidentemente nos exige otro tipo de preparación diferente de la que exigían pedagogías anteriores. Debemos estar preparados por lo tanto no solamente en contenidos tradicionales, "sino también en todo aquello que tiene que ver con el impacto global y mediático que proporcionan las nuevas tecnologías de información, la educación y la comunicación." (5)

Las experiencias del aprender y del enseñar se hacen más ricas cuando se convierten en actividades compartidas, integrando las experiencias de otras personas, ya sea oralmente, por escrito, personalmente o a través de redes.

Toda novedad genera temores. Cuando el libro se hizo masivo, también se consideró un peligro para la educación y la creatividad. El comienzo del siglo XXI ha estado inmerso en los avances vertiginosos que producen las nuevas tecnologías. El pensamiento, la filosofía, la biología -todas las ciencias- se han visto influenciadas, mediatizadas y ayudadas por el imparable avance del mundo de los ordenadores y su extensión en redes por el orbe. El ciudadano de los países industrializados convive desde su nacimiento con las nuevas tecnologías. En los países del tercer mundo, aún dominados gracias a la sociedad informatizada, sus ciudadanos están lejos del acceso mayoritario al mundo digital. No obstante, la sociedad informatizada se hace más accesible cada día a todos los habitantes, directa o indirectamente, social y colectivamente o individualmente, ya sea mediante ordenadores, móviles, juegos de ordenador o máquinas que están a disposición, cada día, de un mayor número de ciudadanos del mundo.

Educar en la tecnología no es solamente educar para utilizar máquinas. La tecnología, presente desde el primer instrumento que realizó la especie humana, se caracteriza por su creatividad. Las necesidades exigen objetivos, que para lograrlos demandan planificación y técnicas. Los resultados deben finalmente ser verificados, y vuelta a empezar solucionando problemas. El acto de ordenar y caracterizar el pensamiento es un acto tecnológico que se manifiesta al exterior a través de hechos tangibles: libros, máquinas, diagramas, programas, organigramas, sistemas, etc., o lo que es lo mismo, lo que hasta ahora se ha dado en llamar tecnología.

FUENTES:

(1) fuente: <http://www.profesorenlinea.cl/>

(2) fuente: «Innovación, emprendimiento, tecnología. HERRAMIENTAS PARA EL FUTURO CRECIMIENTO. Economía - Tecnología. Sociedad del conocimiento.» HGLOBAL GROUP Learning

(3) fuente: «Los derechos humanos y la educación: una mirada pedagógica en el contexto de la globalización» / Jesús Escamilla Salazar, coordinador

(4) fuente: «GLOBALIZACIÓN Y EDUCACIÓN INTERCULTURAL» Juan Carlos Tedesco IIEP – UNESCO. Buenos Aires

(5) fuente: «El impacto de la globalización en el campo laboral docente.» Es una adaptación aplicada a las respuestas docentes, del artículo: Propuestas críticas y creativas para vivir en la nueva sociedad mediática, publicado en la revista «Ágora digital» , nº 3. Primer semestre 2002.» © Enrique Martínez-Salanova Sánchez
http://www.uhu.es/cine.educacion/articulos/globalizacion_impacto_docente.htm

Descripción:

La visión de este proyecto es mostrar el impacto que la globalización y las TIC provocan en la sociedad, en la cultura, especialmente en la educación. El trabajo colaborativo en las redes sociales, en las wiki o con otras herramientas 2.0 redundará en aprendizaje significativo. Con estos medios podemos lograr que la educación formal se complemente con la educación informal.

El uso de las redes sociales permite ese acercamiento, el conocimiento del otro para realizar tareas bajo el seguimiento del docente para avanzar en el proceso profundizando el conocimiento, hasta en forma personalizada.

Se propone el trabajo en grupos colaborativos de alumnos y también de docentes, compartiendo experiencias y materiales para lograr cambiar las estrategias de aprendizaje en la educación para que esta sea realmente integradora y base de la sociedad del SXXI.

La creación de una Webquest pretende facilitar el trabajo colaborativo entre los estudiantes fomentando el uso de las TIC. Se fomentará así el uso de la Webquest como herramienta y estrategia de aprendizaje.

La webquest es un método de aprendizaje bastante simple en el que destacan las siguientes características:

- 1 - Es una investigación dirigida en la que la información que se utiliza se haya esencialmente en Internet.
- 2 - El profesor da una estructura y guía la búsqueda de información en Internet: selecciona unos buenos sitios web y marca unas tareas claras y factibles.
- 3 - La enorme cantidad de recursos que pone a nuestra disposición la red posibilita que se potencie el espíritu crítico del alumno.
- 4 - Es un modelo básicamente cooperativo, en el que los alumnos deben aprender a trabajar en grupo.
- 5 - Fomenta el dominio de la navegación por Internet y las técnicas que posibilitan la elaboración de material para ser puesto en la red.

Objetivos de Aprendizaje:

- 1 - Generar y potenciar el buen uso y conocimiento de las redes sociales.
- 2 - Conocer e identificar la realidad del siglo XXI analizando el impacto de la globalización en la sociedad, cultura, familia, educación y la economía.
- 3 - Analizar la importancia de los medios de comunicación de masas y de la tecnología en el desarrollo del proceso de Globalización.

Tiempo/ Cantidad de Sesiones:
3 semanas
9 clases de 45 minutos

4 - Potenciar el conocimiento, uso e información de las Tic en el aula mediante la creación y posterior exposición de la Webquest.			
5 - Ordenar y estructurar información digital, en base a esquemas de clasificación dados o propios para recuperarla y reutilizarla.			
Saberes: 1 - ¿Qué es la globalización? 2 - ¿A que llamamos sociedad de la información? 3 - ¿Qué son las redes sociales? 4 - ¿Cuál es la importancia del impacto que provoca el desarrollo de la tecnología en la sociedad? 5 - ¿Qué es una Webquest? 6 - Desventajas y ventajas del impacto del proceso de Globalización en nuestra sociedad Forma de aprendizaje – Individual / Grupal / Presencial / E-learning / Mixto Se busca realizar un proyecto grupal de hasta cuatro miembros con una modalidad mixta ya que se trabajara en forma real dentro del aula y virtual mediante la red social de Facebook.; los estudiantes luego de finalizar el aula, deberán conectarse y participar desde sus hogares en el grupo cerrado de Facebook Mediante la presente planificación se busca también desarrollar el trabajo colaborativo entre los estudiantes y docentes, así como también el aprendizaje constructivo y crítico.		1	<i>Presentación del Proyecto: Exposición por parte de los docentes de la temática. Se plantea la actividad. Se explica como se crea una Webquest.</i>
		2	Creación del primer debate en el aula sobre la temática del proyecto.
		3	Trabajo sobre la red social a utilizar: Facebook. Creación del grupo cerrado. Se comparten materiales.
		4	Segundo debate en el aula sobre la importancia de las redes sociales en el ámbito educativo . Los estudiantes presentan adelantos.
		5	Se propone un debate virtual por medio de facebook sobre las características de la sociedad de la información y los medios de comunicación de masas. Los estudiantes presentan adelantos.
		6	Creación y presentación por parte de los estudiantes de una Webquest. Se crea un debate posterior en el que se manifiestan las opiniones y aportes por parte de los docentes y estudiantes.
Recursos TIC utilizados : 1 -Computadora (Ceibal o Magallanes) 2 - Cañón 3 - Información: textos, artículos, etc. 4 - Red Social Facebook 5 - Internet		Requisitos : Aprovechamiento correcto del tiempo. Acceso a internet y a las TICs Participación y creación del grupo cerrado en facebook Manejo por parte de los estudiantes de la creación de una Webquest Crear instancias de expresión oral y escrita como de interacción entre los estudiantes que potencien su aprendizaje.	
Actividades por Sesión – se indica la actividad del docente y del estudiante			
Docente		Estudiante	

<p>1. Presentación: Se realiza una exposición por parte de los docentes sobre el concepto de Globalización y desarrollo de la tecnología. Se utilizan todos los recursos y se explica como crear una Webquest.</p> <p>2. Las docentes crean un debate sobre las ventajas y desventajas del proceso de globalización y desarrollo de la tecnología en nuestra sociedad. Se debate también sobre el impacto económico y social de la globalización en nuestra sociedad: el tercer mundo y el mundo desarrollado.</p> <p>3. Las docentes proponen la creación del grupo cerrado en facebook e integración de los alumnos a la red social. Se debate sobre la importancia, uso y ventajas/desventajas de las redes sociales. Se comparten materiales.</p> <p>4. Propone un debate virtual por medio de facebook sobre las características de la sociedad de la información y los medios de comunicación de masas.</p> <p>6. Debate final en donde los estudiantes presentan las Webquests. Se realizan autoevaluaciones y evaluaciones.</p>			<p>1.El estudiante hace consultas sobre la exposición del tema.</p> <p>2.Participa del debate que crea el docente, participando con compañeros y docentes involucrándose con el tema presentado y comienza a utilizar la tecnología y recursos.</p> <p>3. Los estudiantes deberán formar parte del grupo en facebook y participar de forma activa en él, aportando materiales, opiniones, adelantes del trabajo, esquemas y participando en los aportes de los compañeros.</p> <p>4. Se debate en el aula sobre la importancia de las redes sociales en el ámbito educativo: sus ventajas y desventajas.</p> <p>5.Participacion del debate virtual propuesto por el docente</p> <p>6. Creación y presentación por parte de los estudiantes de una Webquest en la que deberán aplicar lo estudiado en clase.</p>		
<p>Producto Final (cierre):</p> <p>. Creación y presentación por parte de los estudiantes de una Webquest en la que deberán aplicar lo estudiado en clase. Se crea un debate posterior en el que se manifiestan las opiniones y aportes por parte de los docentes y estudiantes.</p> <p>. Se realizan autoevaluaciones por parte de los docentes y de lo estudiantes. Se comparten opiniones sobre el proyecto.</p>					
Evaluación - Matriz de valoración					
Aspectos	12-11	10-8	7-6	5-4	3-1
Exposición del trabajo en el aula.	Se realiza una excelente exposición de la Webquest en donde todos los integrantes del grupo demuestran estar	Se realiza una muy buena exposición de la Webquest. Toos los integrantes del grupo participan de forma activa.	Se realiza una buena exposición de la webquest. Los integrantes del grupo manejan vagamente la	Se realiza la exposicón de la Webquest con errores. Los integrantes del grupo no participan de forma adecuada.	No se realiza la exposición de la Webquest o no realizan la Webquest. No manejan interés por la tarea y no participan.

	interiorizados y demuestran una actitud crítica y reflexiva sobre la temática tratada.		información, o algunos la manejan y otros no.		
Organización del grupo y distribución de tareas.	Excelente distribución del trabajo e intercambio de información. Elaboración completa de las tareas exigidas. Se finaliza el trabajo en el plazo establecido.	Muy Buena distribución del trabajo e intercambio de la información. Elaboración completa de las tareas exigidas. Buen manejo del tiempo	Buena distribución del trabajo. Elaboración equilibrada. Colaboración entre los miembros del grupo. Pidieron prórroga para entregar el trabajo.	Se distribuye el trabajo más o menos equilibradamente. Los resultados son desiguales. Escasa colaboración entre los miembros del grupo.	No se distribuyen equitativamente las tareas. No se finaliza el trabajo en el plazo establecido o no se finaliza.
Participación en los debates dentro del aula y en la red social	Se evidencia la participación y el involucramiento de todos los participantes y el intercambio con los demás compañeros	Se evidencia la participación de la mayoría de los participantes y el intercambio con los demás compañeros.	Se evidencia trabajo fragmentado donde los integrantes no se involucran en todo el proceso. El intercambio con los demás compañeros es escaso	Se evidencia un trabajo fragmentado donde la mayoría de los integrantes no participa y no se tienen en cuenta las sugerencias realizadas por otros compañeros.	No se evidencia la participación e involucramiento de todos participantes. No hay intercambio con el resto de la clase.
Uso de recursos y de la información	Se utilizan de forma excelente todos los recursos propuestos. Se dan excelentes respuestas a los temas planteados. Se responde a las cuestiones con de forma sintética , manejando diversas fuentes de información .	Se utilizan muy bien los recursos propuestos . Analizan y evalúan los contenidos de unos recursos y otros. Se responde a las cuestiones planteadas sintetizando sin nombrar las fuentes.	Se utilizan los recursos propuestos. Se comprende y se relacionan los contenidos de unos recursos y otros. Se responde a las cuestiones planteadas sintetizando.	Se utilizan escasamente recursos. No se elaboran los contenidos sino que se recurre al “recorta y pega” No se relacionan unos contenidos con otros.	No se utilizan todos los recursos. No se reconoce, ni se selecciona el contenido pertinente a la tarea propuesta.
Uso adecuado de las TIC	Se evidencia un excelente manejo de las TIC	Se evidencia un muy buen manejo de las TIC	Buen manejo de las TIC	Escaso manejo de las TIC	No se evidencia manejo de las TIC, o no se realiza la tarea propuesta.
Creación de la webquest	Crean de forma ordenada y correcta la	Crean de forma correcta y ordenada la Webquest.	Crean la Webquest con algunos errores.	Cean la Webquest con errores.	No crean la Webquest

	Webquest.				
Nombre del Proyecto: Globalización en el siglo XXI					
Observaciones: 1 - La organización del proyecto debe ser tratada con anterioridad entre los docentes participantes. 2 - Algunos de los recursos pueden variar dependiendo de los recursos propios de la institución (ej. proyector) 3 - Los estudiantes pueden pedir una prórroga para la entrega del trabajo final.					
Créditos: Bibliografía del docente: «EL IMPACTO DE LA GLObALIZACIÓN SObRE LAREALIDAD EDUCATIVA.» 153eL Impacto de la gLoBaLlización soBre La reaLlidad educativa. Invest. educ.13 (24), 2009 Investigación Educativavol. 13 N.º 24, 153- 164Julio-Diciembre 2009,ISSN 17285852 «Sociedad y Estado en tiempos de Globalización» Mónica Campins. Editorial Biblos, pensamiento social. Buenos Aires. 2007 «Revista de educación» Número extraordinario 2001, «Globalización y educación». MINISTERIO DE EDUCACIÓN CULTURA Y DEPORTE. «Medios informáticos en la educación a principios del siglo XXI» Roxana Cabello, Diego Levis. Prometeo libros. Buenos Aires. 2007 «Revista de educación. Número 352 - Agosto 2010. Las TIC en la educación obligatoria: de la teoría a la política y la práctica» Índice. Madrid. 2010 «Globalización, reestructuración económica y cambios territoriales» Ryszard Rózga Luter. GOOGLE LIBROS.					

«Historia del siglo XX» ERIC HOBSBAWM. CRÍTICA. Buenos Aires. 1999

Bibliografía para el estudiante:

«Tiempo 4» A. Fernández, M. García Sebastián, C. Gatell Arimont, J. Pons Granja. Vicens Vives. Barcelona, 1997

«Historia del mundo contemporáneo» Antonio Garrido González. Edebé. Barcelona. 2008

«Historia. El mundo actual IV» . Pilar Corral, Beatriz Amestoy, Alfredo Decia, Lydia Di Lorenzo. Santillana. Montevideo. 2004

Webgrafía:

http://letras-uruguay.espaciolatino.com/rebellato/globalizacion_y_su_impacto.htm

http://www.uhu.es/cine.educacion/articulos/globalizacion_impacto_docente.htm

<http://www.profesorenlinea.cl/geografiagr/GlobalizacionEs.htm>

FUNDAMENTACIÓN: por qué y para qué se realiza esta propuesta

MARCO TEORICO: fundamentos **teóricos relacionados con la enseñanza y el aprendizaje que sustentan la propuesta**

DESCRIPCIÓN: Procure que la Descripción aporte una visión, lo más clara y amplia posible, de la intención educativa de este proyecto y de los objetivos de aprendizaje que pretende lograr.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: ¿Qué quiero que los estudiantes logren o alcancen con la realización del proyecto? Se deben tener en cuenta los cuatro elementos propuestos por Mager¹: quién, qué, cómo y cuánto. Y la Taxonomía de Bloom para la era digital²

SABERES: Se refiere a lo mínimo que un estudiante debe saber y ser capaz de hacer, luego de desarrollado el proyecto, en una determinada área o asignatura basándose en los lineamientos curriculares y las habilidades o competencias TIC³

¹ <http://www.eduteka.org/Tema15.php>

² <http://www.eduteka.org/TaxonomiaBloomDigital.php>

³ <http://www.enlaces.cl/index.php?t=44&i=2&cc=2285&tm=2> /// <http://www.eduteka.org/estandaresetux.php3>

FORMA DE APRENDIZAJE: Se trata de la manera en que se realiza el aprendizaje – individual o grupalmente – y si el mismo se plantea en forma presencial o mediada

TIEMPO / CANTIDAD DE SESIONES: ¿Cuánto tiempo requiere el estudiante para cumplir con la tarea? Número de clases y duración de cada una; por ejemplo, 2 clases de 45 minutos cada una.

RECURSOS TIC: Recursos indispensables para que el estudiante pueda desarrollar adecuadamente el proyecto. Incluye tanto especificaciones de Hardware y Software, como enlaces a sitios Web con información relevante.

REQUISITOS: Estos pueden ser conocimientos, cubrimiento de temas específicos, manejo de aplicaciones, etc.

ACTIVIDADES POR SESIÓN: Detalle en la columna izquierda los pasos o acciones que debe realizar el docente durante el desarrollo del proyecto. En la columna derecha, lo que debe hacer el estudiante. Estos deben ser lo suficientemente claros y ordenados para evitar tanto confusiones, como el riesgo de dejar por fuera asuntos importantes de atender por parte del docente o del estudiante.

EVALUACIÓN: Explícite los criterios de evaluación de los estudiantes antes, durante y al finalizar el proyecto. Adicionalmente, haga las anotaciones pertinentes para que el proyecto se pueda llevar a cabo de la mejor forma posible.

OBSERVACIONES: Realice las anotaciones que estime convenientes y de los créditos respectivos a las personas o instituciones que facilitaron cualquier tipo de ayuda o información para elaborar este proyecto.

Planilla de Eduteka – con modificaciones. <http://www.eduteka.org/PlantillasGestor.php>

Cuando realizamos un proyecto empleamos una metodología que busca reducir al máximo posible el umbral de incertidumbre que siempre existe tras una decisión tomada luego de un diagnóstico situacional.

En el caso de la educación reglada, implica la planificación de actividades tendientes a cubrir, dar satisfacción a uno o varias necesidades del grupo meta en un contexto y momento determinado. No es un fin en sí misma, es un instrumento que tal vez nos permitirá lograr de mejor manera el éxito, es decir, concretar nuestros objetivos. Ninguna metodología puede asegurar el éxito absoluto dado que es imposible lograr un conocimiento cabal de todas las variables y todos los factores que entran en juego.

Hay factores que surgen en el momento de la implementación, es por ello que la planificación es una práctica compleja. Tras esta última afirmación subyace una noción de realidad que reconoce en ella un alto grado de complejidad, dinamismo e independencia respecto de lo que podría ser deseable y de nuestras decisiones. Se articulan en la planificación un conjunto de contenidos con opciones metodológicas, estrategias, recursos que le permiten secuenciar las actividades que se van a realizar.

Las tecnologías tomadas como recursos para mediar o enriquecer las prácticas ofrecen experiencias auténticas⁴ de aprendizaje, que podemos enmarcar dentro del “aprendizaje situado⁵” y el “aprendizaje experiencial” Para Kolb “el

⁴ el aprendizaje autentico es activo, reflexivo, colaborativo

⁵ el **aprendizaje situado** o contextualizado o anclado. Modelo que considerada al aprendizaje como un proceso de construcción que parte de los saberes previos, pero inseparable de la situación en la que se producen -el proceso tiene lugar “en” y “a través” de la interacción con otras personas, de las que puede recibir andamiaje; pero que al ser una actividad “situada”, los conocimientos y el entorno deben guardar íntima relación. Es un tipo de aprendizaje promovido por una situación específica; donde los estímulos ambientales producen conocimiento

Para Kolb “el aprendizaje es el proceso mediante el cual el conocimiento es creado a través de la transformación de experiencias. El conocimiento resulta de la combinación de tomar experiencias y transformarlas.” <http://www.nwlink.com/~donclark/hrd/styles/kolb.html>