

## LAS TIC'S COMO HERRAMIENTA DE LA RECREACIÓN PARA FOMENTAR APRENDIZAJES

\*Oswaldo José Arráez Rodríguez  
Universidad Pedagógica Experimental Libertador  
Lara, Venezuela  
[oswaldoarraez13@hotmail.com](mailto:oswaldoarraez13@hotmail.com)

### RESUMEN

En el presente ensayo se presentan algunas reflexiones sobre el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación como una herramienta de la recreación, utilizada para fomentar aprendizajes en los procesos educativos, para ello se realizó una revisión documental y un análisis de los fundamentos teóricos que independientemente apoyan estas prácticas educativas. Por supuesto que los aspectos legales y curriculares que avalan esas destrezas fueron sometidas a revisión con el propósito de dejar planteada una serie de recomendaciones que le permitan al docente, orientar el uso de las tics a través de la recreación y así coadyuvar junto al “Proyecto Canaima” a una educación de calidad, en donde la tecnología sea el punto de partida para integrar los contenidos programáticos y producir aprendizajes significativos.

**Palabras Clave:** TIC'S, recreación, aprendizaje.

\*Magister Scientiarium en Recreación y Deporte Participativo (LUZ, 1999); Especialista en Recreación y Deporte Participativo (LUZ, 1995); Profesor en Educación Física (UPEL-IPB, 1990); Doctorando del PIDE (UPEL – UNEXPO – UCLA); Personal de la UPEL-IPB en la Coordinación de Deportes; Profesor Convencional de la UPTAEB. [oswaldoarraez13@hotmail.com](mailto:oswaldoarraez13@hotmail.com)

**ICT'S: A TOOL FOR LEARNING TO ENHANCE RECREATION****ABSTRACT**

This essay presents some thoughts on the use of Information Technology and Communication as a recreational tool, used to promote learning in education, for it was conducted a literature review and an analysis of the theoretical foundations independently support these practices. Of course, the legal and curricular support those skills were revised in order to leave raised a number of recommendations to enable the teacher to guide the use of ICTs through recreation and thus contribute next to "Project Canaima "a quality education, where technology is the starting point for integrating program content and produce meaningful learning.

**Keywords:** ICT, recreation, learning.

## INTRODUCCIÓN

La presente comunicación resume una investigación sobre las Tecnologías de la Información y la Comunicación como una herramienta de la recreación para fomentar aprendizajes, desde la óptica de los docentes integradores que laboran en el subsistema de educación primaria de las diferentes instituciones educativas tanto públicas como privadas. Este docente debe propiciar espacios para orientar el uso de las tecnologías como una herramienta de la recreación, factor primordial para fomentar aprendizajes significativos.

Es oportuno indicar que el Ministerio del Poder Popular para la Educación puso en marcha el “Proyecto Canaima” en el año 2009 para llevar el computador a la escuela primaria desde el primero hasta el sexto grado y para el 2015 se tiene previsto que sean dotados todos los estudiantes de Educación Media y Diversificada. Esta iniciativa constituye un preámbulo que debe solucionar el problema del uso indiscriminado del computador y la internet, sobre todo si se considera que hoy día, los niños, niñas y adolescentes utilizan ese medio sólo como entretenimiento, más no como vía o medio para lograr aprender.

En este orden de ideas, las instituciones educativas necesitan nuevos modos de concebir el trabajo docente y metodológico, de manera tal que se fomente la participación y el protagonismo del ciudadano, en una educación centrada en lo humano, que permita concretar el saber, el hacer y el convivir, para la formación integral de un ser social, creador, productivo y solidario, capaz de traducir las aulas de clases en espacios abiertos, reflexivos y constructivos,

En este sentido, las Tics, a través de la recreación, pueden ser una vía de acceso para lograr cambios efectivos del sistema escolar, de sus concepciones, de sus procedimientos y estilos, acordes con el propósito de construir una nueva ciudadanía y además se estimula la buena utilización del tiempo libre en actividades que mejoren la calidad de vida.

Por otro lado, es necesario considerar el informe anual de de la Red Europea de Información en Educación Eurydice (2000-2001) que planteó que cuando las tics

forman parte del currículo, pueden distinguirse dos enfoques como materia independiente, o como herramienta.

Este último es el enfoque más generalizado en los países de la Unión Europea, países que han incluido a las tics en el currículo de educación primaria. En Venezuela, se debe aprovechar el espacio que abre el Proyecto Canaima, al llevar el computador al subsistema de educación primaria y educación secundaria, para que los docentes utilicen ese medio como herramienta que le permita enseñar, fundamentándose en el juego a nivel de primaria y la internet a nivel de secundaria como vía de acceso para involucrarlos al proceso de enseñanza y lograr aprendizajes significativos.

Sin embargo, lo primero en lo que debe hacer énfasis el Ministerio del Poder Popular para la Educación, es continuar con la capacitación de los docentes en sus dos fases previstas: primero en la “Formación de Docentes Formadores” que es a nivel Nacional y segundo en el de “Docentes Multiplicadores de la Formación” el cual es a nivel estatal.

Es de resaltar que, cuando se dio inicio la implementación del Proyecto Canaima, hubo mucha resistencia por parte del personal docente para incorporarse a esta práctica, ello ocurrió porque la mayoría habían utilizado el computador en muy pocas oportunidades y les daba pena que los estudiantes supieran más que ellos en el futuro, por esa razón hubo muchos docentes que se negaron a asistir a los cursos.

Otro de los aspectos considerado que pudiese traer problemas a la hora de la implementación de una educación tecnificada es la nivelación, ya que es sabido por todos que no todos los estudiantes cuentan con acceso libre al computador por razones sociales, por otro lado, el medio ambiente en donde funciona la institución educativa y por supuesto el nivel económico de esa población son variables a considerar.

El uso de las tics, como estrategia educativa, se basa en la Teoría del Constructivismo Social de Vygotsky. Lo fundamental de este enfoque consiste en involucrar al individuo como el resultado del proceso histórico y social, donde el

lenguaje desempeña un papel esencial. El conocimiento se considera como un proceso de interacción entre el sujeto y el medio, pero el medio entendido como un ente social y cultural, no solamente físico.

Para la Pedagogía el constructivismo es una corriente que afirma que el conocimiento de todas las cosas es un proceso mental del individuo, que se desarrolla de manera interna conforme ese individuo interactúa con su entorno.

### *Las Tics Como Herramienta Para Aprender Jugando*

En el Currículo Nacional Bolivariano (2007), se define la Educación Bolivariana como un proceso social que se crea en colectivo y emerge en las raíces de cada pueblo; como expresión de los procesos sociales, culturales y educativos, cuya finalidad es fomentar el pensamiento liberador, creador y transformador; generando de las relaciones entre escuela, familia y comunidad.

Es necesario señalar que la Educación Bolivariana se presenta bajo la concepción de Simón Rodríguez, sin embargo, en ninguna oportunidad se hace referencia a la educación como un proceso de transmisión, adquisición, desarrollo, reafirmación y producción de conocimientos, sólo se menciona que es consecuencia del dinamismo social, por el hecho de que, la educación es un proceso en permanente construcción, que conlleva al desarrollo de conocimientos, valores, actitudes, virtudes, habilidades y destrezas.

El diseño curricular del Sistema Educativo Bolivariano (ob. cit), constituye una guía con orientaciones metodológicas que dan coherencia y pertinencia al proceso educativo, lo que permitirá cumplir con el compromiso social de preparar y formar a un ser humano social e integral. Se apoya en los postulados de Bolívar, Miranda y Rodríguez, además se fundamenta sobre los pilares siguientes: aprender a crear, aprender a convivir y participar, aprender a valorar y aprender a reflexionar, lo que conduce hacia la formación de un ser humano integral desde el punto de vista bio-psico-social, capaz de adaptarse al nuevo modelo de país.

De acuerdo con lo planteado, se asumen esos pilares como elementos flexibles para orientar los componentes de las diversas áreas de aprendizajes y los ejes integradores, facilitando de esta manera la generación de individuos con amplias experiencias de aprendizaje individuales y colectivos, con relaciones histórico-culturales para transformarse en seres creativos, humanistas y ambientalistas, conscientes de la diversidad y la pluriculturalidad del país y con amor y respeto a la patria, conocedores de la nueva geometría territorial, su dinámica, la importancia del desarrollo económico, las diferentes formas de propiedad, la garantía de la seguridad y la soberanía alimentaria.

En consideración con lo anterior, la justificación de los pilares educativos hace pensar que lo planteado va más allá de una reforma educativa y lo involucra con las reformas sociales, económicas y geopolíticas que se están ocurriendo en el país. Ahora le corresponde al Sistema Educativo Bolivariano a través de su currículo, la construcción del modelo de la nueva República, considerando los planes, políticas, programas y proyectos estructurales e integrados entre sí. En este documento se propone el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación como una herramienta de la Recreación para fomentar aprendizajes como fuentes principales en la aplicación y desarrollo de los procesos educativos dirigidos a la formación de los nuevos republicanos y republicanas.

En función de lo expuesto, se persigue formar un ciudadano y una ciudadana para la libertad, consciente de sí mismo y sí misma, de su compromiso histórico y social para llevar bienestar, felicidad, fraternidad y justicia a los niños y niñas del país. En tal sentido, la educación se convierte en un proceso social que surge de la raíz de cada estado, orientado a desarrollar el potencial creativo de cada individuo para lograr alcanzar el pleno ejercicio de su personalidad, en una sociedad nueva donde su participación y la de su entorno sean protagonista del nacimiento de un ser humano integral desde el punto de vista Bio-psico-social.

Dicho lo anterior, se debe señalar que la Reforma de la Ley Orgánica de Protección del Niño, Niña y Adolescentes (2007), en su Artículo 51 establece que, los

padres, madres, representantes y responsables tienen la obligación innata de garantizar la educación de sus representados y además, deben participar activamente en su proceso. Esto permite la flexibilidad de la educación, ya que antes de esta ley la responsabilidad recaía en el docente exclusivamente, pero ahora estos pueden y deben apoyarse en los padres, madres, representantes y responsables para que coadyuven en lograr una educación efectiva y fructífera del niño, niña y adolescente.

En otro orden de ideas, vale la pena señalar que, el informe anual de la Comisión Europea de informática en Educación EURYDICE (ob. cit.), señala que en la mayoría de los países europeos, cuando los alumnos terminan la educación primaria, deben ser capaces de utilizar las tic y de procesar información, además, señala el informe que, generalmente los profesores utilizan un ordenador en el aula con acceso a internet con sus alumnos y esto sucede más en educación primaria que en secundaria.

En ese sentido, en Venezuela, el Proyecto Canaima abrió el camino para la utilización del computador por parte de los alumnos y alumnas desde el primer grado de educación primaria. En este ensayo se harán una serie de recomendaciones para llevar adelante el uso de las tics para que a través de actividades recreativas y muy particularmente el juego a nivel de primaria, y la internet a nivel de secundaria, ambas sirvan como herramientas pedagógicas para iniciar al educando en ese maravilloso mundo del uso de las tics.

La habilidad individual del ser humano para entender las alternativas que ofrecen el uso del computador a través de actividades recreativas y el internet, depende de muchos factores tales como: conocimiento, experiencia, sentimiento, sensibilidad, imaginación y creatividad, tanto del docente como del estudiante. Estos factores, son de suma importancia para alcanzar gratificación personal, lograr un estado positivo de adecuada y constructiva satisfacción al usar el computador, además se le abrirán las puertas para tener conciencia sobre el buen uso del tiempo libre.

Asimismo, muchos niños, niñas y adolescentes crecen en entornos altamente mediados por la tecnología, sobre todo la audiovisual y la digital; sus escenarios de

sociabilización son diferentes a los experimentados por sus padres, madres y educadores. Muchas actividades o medios recreativos como el computador, el cine, la televisión, el teléfono celular, las consolas de video juegos, parecen atraer la atención de los más jóvenes, que desarrollan una gran habilidad para captar sus mensajes; de hecho, están descubriendo el mundo pero están descuidando los trabajos manuales, el uso correcto del lenguaje, y esto es quizás, parte de los más grandes problemas de la época.

Hoy en día, los niños, niñas y adolescentes se dedican a la computadora de manera abrumadora solo para jugar y divertirse más que para aprender y desarrollar su capacidad intelectual. Esto trae como consecuencia que se olviden de los estudios por un lado, y por el otro, caigan en el sedentarismo que más tarde se traducirá en exceso de peso, problemas de diabetes, y hasta caigan en violencia y agresividad debido al tipo de juego en el que participan con la computadora. Ante estas aseveraciones se hace necesario la participación del docente desde la institución educativa, y de los padres desde la casa para que juntos intercedan para que los niños, niñas y adolescentes le den mejor uso a la computadora y logren verdaderos aprendizajes.

De acuerdo con lo expresado, el Proyecto Canaima es una ventana que se abre para que se de apertura a que docentes y padres, a través del computador logren involucrarse junto a los niños, niñas y adolescentes, para utilizar ese medio de manera eficaz y lograr un aprendizaje significativo por un lado y por otro lado, logren utilizar de la mejor manera el tiempo libre en actividades recreativas-educativas y no caigan en drogadicción, holgazanería, alcoholismo, entre otras actividades ociosas.

El estado venezolano a través del Ministerio del poder popular para la Educación (MPPE), impulsa proyectos y programas que muchas veces no encajan o sencillamente se caen por su propio peso, al final ese fracaso obedece a políticas erradas sin bases sólidas o simplemente el proyecto nació sin bases solidas que le permitan sostenerse en el tiempo y el espacio, esto ocurre porque el manejo de



recursos no son suficientes o porque se les deja de brindar apoyo económico. Todo esto se puede traducir en una palabra mágica “Planificación”.

Ahora bien, el Proyecto Canaima abre espacios importantes para la educación primaria y media diversificada, que deben aprovecharse para sostenerlo en el tiempo y el espacio, lo más importante por ahora es la disposición del MPPE, quien apuesta a un mejor futuro para los niños, niñas y adolescentes, lo más resaltante es que el proyecto arranca desde el primer grado de educación primaria, es decir desde la base y eso es quizás un buen inicio, y abarca hasta el bachillerato.

Considerando el planteamiento anterior, ya con la infraestructura, el computador, los alumnos, alumnas y los docentes capacitados o adiestrados, corresponde dar paso a una propuesta interesante relacionada con el aspecto recreativo del juego.

En este sentido, Ortiz (2005) señaló un concepto bastante interesante que expresa: “el juego es una actividad amena de la recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y efectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje se transforma en una experiencia feliz”.

En este orden de ideas, lo más importante es que el juego, por ser una actividad amena, permita que el niño, la niña y el adolescente se adapten rápidamente y puedan asimilar de manera más efectiva el aprendizaje, a través de sus principios como lo son: la participación, el dinamismo, el entretenimiento, el desempeño de roles, la competencia y la socialización al trabajo grupal.

En este último principio del juego señalado, Vygotsky (1983) enfatiza que el juego potencializa las relaciones de amistad que pueden servir como pautas para fomentar grupos de trabajo en las aulas que cedan a la incorporación y adecuación del contenido de estudio de las diferentes asignaturas.

Por lo expuesto, se considera el juego como una herramienta de gran utilidad para la labor de transmisión educativa, es provechoso para el desarrollo de las

potencialidades de los alumnos y alumnas, además, es un recurso ineludible, en niños, niñas y adolescentes, para la canalización de las frustraciones.

Del mismo modo, Taborda (2008) plantea: “El juego es una herramienta esencial a explotar en todas sus dimensiones durante el proceso de enseñanza y el aprendizaje, el juego asegura a cada niño y niña la posibilidad de incorporar a sí mismo elementos de la realidad”. Este planteamiento refuerza la idea de que el juego ayuda a enfrentar al docente con su tarea áulica y su implementación puede transformar sus actividades en favor de la conquista del saber y de la educación de sus alumnos y alumnas.

Así, puede alegarse que los docentes de la escuela primaria y secundaria tienen que buscar por todos los medios posibles, el acercamiento del niño al juego dentro del aula; pero para ello deben conocer el porqué el juego es una herramienta eficaz para la labor educativa, y el computador, y las tecnologías de la información y la comunicación son un instrumento que debe utilizar como docente, para lograr los aprendizajes significativos que se aspira logren los niños, niñas y adolescentes; sin embargo, es importante planificar el cómo hacerlo.

En función de lo antes planteado, Sancho Gil (2006) manifiesta que, el profesorado y los especialistas en educación deben adaptar las tic a sus propias creencias sobre el cómo tiene lugar el aprendizaje, el caso mucho menor extendido es que los profesionales de la educación cambien de pronto su forma de concebir y poner en práctica la enseñanza al descubrir una nueva herramienta. Por ello es indispensable que esos educadores con inquietudes por renovar y mejorar la educación con el uso de las tics, sean capaces de, desatar las cadenas de las estructuras administrativas y organizativas que muchas veces no permiten avanzar.

Es necesario abrir espacios para trabajos de investigación y desarrollar proyectos sobre la escuela del futuro, que impulsen el uso de las tic de manera sencilla pero a su vez, con costos razonables para lograr la accesibilidad de los recursos tecnológicos en la escuela y en el hogar, todo esto con la finalidad de crear entornos de aprendizajes con recursos innovadores, que puedan apoyar los procesos

educativos e interacciones sociales entre los estudiantes, docentes, padres y representantes

En ese sentido, se debe impulsar el aprendizaje de actividades cognitivas a través de actividades recreativas orientadas a fomentar la autonomía, la creatividad, la resolución de problemas y el trabajo en equipo.

Según el enfoque del constructivismo social de Vygotsky, la utilización de nuevos medios en la escuela, ha de ser el resultado de un sistema de ayudas que responda a las iniciativas de los docentes, y no a la imposición de personas ajenas que muchas veces desconocen la realidad, además, cada docente debe planificar el trabajo con su grupo de estudiantes, considerando el diagnóstico aplicado para detectar sus intereses y necesidades, sin necesidad de depender de resultados ajenos.

Es de recordar que, la innovación y el cambio educativo dependen del grado de involucramiento del docente, de que este haga suya las nuevas ideas, y no de la implementación de ideas extrañas, que al implantarlas sean dificultosas por no ser propias que inclusive le lleven a restarle importancia y asumirlas con desgano.

En otro orden de ideas, pero asociando el uso de las tic, la recreación y el hecho de la adquisición de aprendizajes durante y después de las horas de clases, el sociólogo Dumazedier (1975), determinó la importancia y necesidad de sentirse envuelto en actividades recreativas durante el tiempo libre, como forma de libertad y evasión de las actividades rutinarias e impuestas.

Es por ello que, fuera de las aulas de clases durante el tiempo desocupado, el docente puede lograr que los estudiantes adquieran nuevos aprendizajes y practiquen lo aprendido en clases, de esta manera, al usar el computador en otros ambientes ajenos a la escuela, le permitirá trabajar en el medio social y al utilizar el juego y el internet ofrece una reconstrucción interna, de acuerdo a la Teoría Constructivista Social de Vygotsky.

En contraposición a las aspiraciones, se debe tener claro que existe mucha dificultad, casi imposibilidad de convertir las tic en medios de enseñanza que mejoren los procesos y resultados del aprendizaje, si los docentes, los directores, los asesores

pedagógicos, los especialistas de la educación, no revisan su forma de entender cómo se enseña y cómo aprenden los niños, niñas y adolescentes de hoy; las concepciones del currículo, el papel de la evaluación, los espacios educativos y la gestión escolar. Algo que parece fundamental para planificar y poner en práctica proyectos educativos que respondan a las necesidades educativas del alumno actual.

En ese mismo orden, los docentes que utilicen las tic deben poseer habilidades y destrezas necesarias para convertirlas en conocimiento, considerando que las tic también han contribuido poderosamente en el desarrollo de la industria armamentista tal y como lo señaló Sancho Gil (ob. cit). Aquí es donde el docente debe guiar a sus alumnos por buen camino, orientarlos pedagógicamente para que hagan buen uso de las tics, a través de actividades recreativas, en donde reine la creatividad y que el internet sea de buen provecho al momento de investigar.

El docente debe por tanto, mejorar el proceso de enseñanza, motivar a sus alumnos, crear redes de colaboración e inclusive establecer con los padres, madres, representantes y responsables, actividades para que estos sean capacitados y puedan ayudar a sus representados en el proceso del cual ellos también son parte importante y responsables directos.

El uso del ordenador y sus tecnologías asociadas, sobre todo la internet, se han ido configurando como unos mecanismos prodigiosos que transforman lo que tocan, o a quienes tocan, y son capaces de hacer cosas que incluso, quienes las han creado pensaron que era imposible, de ahí la fascinación ejercida por esas tecnologías sobre muchos educadores, esos que han dicho encontrar en las tic, la nueva piedra filosofal que permite transformar la nueva escuela. Resulta difícil negar la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en la configuración del mundo actual, aunque no siempre sea positiva para todos los individuos y grupos.

Sin embargo, Ruíz (2004) plantea que la internet es un canal que permite acceder a un gran volumen de información, inabarcable, incierta y con fecha de caducidad, almacenada a lo largo y ancho de una extensa red de ordenadores interconectados; debido a esta abundancia muchas veces la información en sí, pierde

valor y puede convertirse en una dificultad, más que en una riqueza para aprender. Esta aseveración, permite insistir una y otra vez en que, el docente es factor importante en la orientación que debe brindarle a sus estudiantes para que la información que este obtenga sea de gran provecho.

En consideración a lo expresado, en el terreno educativo se debe tratar de utilizar el recurso de la información como una posibilidad, más que como un riesgo, formando a los alumnos y alumnas para que sean eficaces en la búsqueda de la información independientemente de las fuentes a las que accedan. El internet puede servir de catalizador de nuevos aprendizajes si la información se presenta de manera responsable y educativa.

Por otra parte Montero, (2002) expresa que las circunstancias demandan la apertura de espacios de reflexión, destinados a examinar la connotación moral de los cambios tecnológicos que se están experimentando en el campo de la información y la comunicación. Uno de los problemas que se pueden presentar, es el automatismo en el cual se sumergen los niños, niñas y adolescentes en cuanto al uso del computador y esto lo hace dependiente. Es por ello que se le debe inculcar que no toda la información extraída es la verdad absoluta, se le debe manifestar siempre su opinión personal a manera de contrastar la información obtenida.

Desde la perspectiva presentada en párrafos anteriores, se puede decir que la crisis educativa, por lo demás, no se refiere sólo a dónde enseñar y educar, sino qué y cómo enseñar, pero además integrar adecuadamente a un nuevo modelo de educando tal y como lo plantea Marzal (2006) cuando dice: “el nuevo modelo escolar parecía inclinarse hacia la Escuela Expandida o Campus Expandido, donde el conocimiento es construido por cada individuo con el concurso de las tecnologías digitales educativas”.

A manera de reflexión final, se expresa a todos los docentes, sobre todo a aquellos que laboran en el Subsistema de Educación Primaria y Secundaria que, sea cual sea el Diseño Curricular que lleven a la práctica llámese Currículo Básico Nacional o Currículo Nacional Bolivariano, nunca habrá algo más importante que las

necesidades e intereses de sus alumnos y alumnas, porque ese estudio diagnóstico les permite plasmar una planificación real y en la medida que esos alumnos y alumnas reciban una enseñanza efectiva, capaz de llenar los espacios y sus carencias, proponiendo las tic como herramienta de la recreación a través del juego, utilizando estrategias para el trabajo grupal que le permita una reconstrucción interna basada en el Constructivismo Social de Vygotsky, en esa medida lograrán obtener aprendizajes significativos.

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.**

1. Se debe promover una cultura de cambio pedagógico y tecnológico en las Instituciones Educativas.
2. Apuntar alternativas recreacionales que incluyan a las tics como herramienta pedagógica para propiciar aprendizajes significativos.
3. Plantear el juego como vía del Constructivismo Social, a través del uso de la computadora para enseñar y producir aprendizajes.
4. Promover el uso del internet como una vía para orientar el aprendizaje a través de la investigación consciente.
5. Promocionar el papel protagónico de la comunidad educativa en general como principal promotor y agentes de cambio social para impulsar el uso de las tics.
6. Diseñar estrategias para la formación y actualización de los docentes para impulsarlos hacia el manejo de las tics como herramienta para proporcionar una cultura progresista y consciente de los avances tecnológicos.
7. Apuntar alternativas para superar los obstáculos y limitaciones que pueden entorpecer los cambios significativos de los niños, niñas y adolescentes.
8. Involucrar y capacitar a padres, madres, representantes y responsables, en el sentido de coadyuvar en el nuevo proceso de enseñanza y aprendizaje que requiere el uso de las tecnologías.

9. Promocionar la creación de por lo menos un aula de clases diseñada exclusivamente para la enseñanza y orientación sobre el uso de la computadora, con el número de ordenadores proporcional al número de alumnos por sección.

10. Proponer el diseño y creación de una asignatura que involucre el debido uso del computador, y manejo adecuado del internet por lo menos en dos sesiones de clases semanales con una duración de dos horas cada una.

11. Implementar el uso del internet como herramienta para aprender a documentarse para obviar a personas intermediarias a la hora de obtener información.

12. Crear conciencia en los educandos sobre el desafío como ciudadanos de comprobar la autenticidad de la información que reciben, y sobre todo que reconozcan la importancia de utilizar de manera ética y legal dicha información.

## REFERENCIAS

- Dumazedier, J. (1975). Sociología empírica del ocio. Madrid, España: Editorial Nacional.
- Ley Orgánica para la Protección del Niño, Niña y del Adolescente. (2007). Caracas Asamblea Nacional. Publicada en Gaceta Oficial 5859 del 10/12/2007.
- Marzal, M. (2006). La Biblioteca: Un mundo de Recursos para el aprendizaje. Edita Secretaría General Técnica; Madrid, España.
- Ministerio del Poder Popular Para la Educación (2007). Diseño Curricular del Sistema Educativo Bolivariano. Edición CENAMEC. Caracas, Venezuela.
- Montero, I. (2002). Los desafíos de las tecnologías de la información y la comunicación en la Educación. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Edita ACDE-CERI; Madrid, España.
- Ortiz, A. (2005). Didáctica Lúdica: Jugando también se aprende. Centro de estudios Pedagógicos y Didácticos, CEPEDID; Barranquilla, Colombia.
- Red Europea de Informática en Educación (2000-2001). Indicadores básicos de la incorporación de las Tic a los Sistemas Educativos Europeos. Informe anual Eurydice, Edita Secretaría General Técnica, Madrid, España.
- Ruiz, M. (2004). Las tics, un reto para nuevos aprendizajes. Ediciones Narcea S.S. Madrid, España.
- Sancho Gil, J. (2006). Tecnologías para transformar la educación. Universidad Internacional de Andalucía, Ediciones Akal. Madrid, España.
- Taborda, A. (2008). Aprender jugando. El Portal educativo del Estado Argentino. <http://portal.educ.ar/debates/eid/docentes hoy/aprender-jugando.php>
- Vygotsky, L. (1983). Pensamiento y Lenguaje. En compilación de obras. (Vol. 2) Moscú: ediciones de la academia de ciencias pedagógicas.