

**LA EDUCACION VIRTUAL COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL
PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE
LA INSTITUCION EDUCATIVA LICEO POLITECNICO DEL SINU**

**AVILA DORIA JOHANA DOLORES
CARDENAS ARRIETA SUSANA CECILIA
DIAZ BALLESTEROS SILVIA PATRICIA
MUNERA VALENCIA ARELIS ORLANDY**

**DIPLOMADO: “DISEÑOS DE AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE”
LIC. EN INFORMATICA**

**UNIVERSIDAD DE CARTAGENA
CIENCIAS DE LA EDUCACION
LICENCIATURA EN INFORMATICA
LORICA - CORDOBA
2012**

**LA EDUCACION VIRTUAL COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL
PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE
LA INSTITUCION EDUCATIVA LICEO POLITECNICO DEL SINU**

**AVILA DORIA JOHANA DOLORES
CARDENAS ARRIETA SUSANA CECILIA
DIAZ BALLESTEROS SILVIA PATRICIA
MUNERA VALENCIA ARELIS ORLANDY**

**DIPLOMADO: “DISEÑOS DE AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE”
LIC. EN INFORMATICA**

**PRESENTADO A: LIC. GABRIEL TORRES GOMEZ
ASIGNATURA: SEMINARIO DE INVESTIGACION**

**UNIVERSIDAD DE CARTAGENA
CIENCIAS DE LA EDUCACION
LICENCIATURA EN INFORMATICA
LORICA - CORDOBA**

2012

TABLA DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	4
JUSTIFICACION	6
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	8
NECESIDAD A RESOLVER MEDIANTE EL PROYECTO	10
ANÁLISIS Y REQUERIMIENTOS	13
OBJETIVOS	15
OBJETIVO GENERAL:	15
OBJETIVOS ESPECÍFICOS:	15
MARCO TEORICO	16
ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN	17
BASES TEORICAS	18
BASE CONCEPTUAL	24
METODOLOGÍA DEL PROYECTO	26
TIPO DE INVESTIGACIÓN	26
METODO DE INVESTIGACION	26
DESARROLLO DEL PROYECTO	27
CONCLUSION	28
BIBLIOGRAFIA	29
ANEXOS	31
ANEXO 1: Plataforma virtual de la Institución educativa Liceo Politécnico del Sinú	32
ANEXO 2: Curso virtual de Lengua Castellana grado 6º	33
ANEXO 3: Curso virtual de Ciencias Sociales grado 6º	34
ANEXO 4: Curso virtual de Literatura grado 11º	35
ANEXO 5: Curso virtual de ciencias sociales grado 5º	36

INTRODUCCIÓN

A lo largo de la historia, la educación siempre ha sido un proceso de cambio y transformación en el que realizar reajustes y actuar según las necesidades e intereses de los estudiantes se ha convertido en uno de los mayores retos.

Por lo tanto, en nuestra sociedad actual, llamada comúnmente “la sociedad de la información” la cual emerge de la implantación de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en la cotidianeidad de las relaciones sociales, culturales y económicas en el seno de una comunidad, y de forma más amplia, eliminando las barreras del espacio y el tiempo en ellas, facilitando una comunicación ubicua y asíncrona.

Partiendo de esta realidad y de la necesidad de orientar aprendizajes que tengan significado y sentido para los niños se pretende realizar un proyecto investigativo, cuyo único fin es implementar la educación virtual como estrategia para mejorar los procesos de enseñanza - aprendizaje de los docentes.

Por otra parte, la educación virtual, a través de una plataforma, le permite al profesorado presentar los contenidos básicos que los estudiantes han de trabajar, convirtiéndose ésta es un complemento de los textos tradicionales, aportando un intercambio de conocimiento no solo entre docente y estudiante, sino entre los mismos estudiantes.

Cabe resaltar que este proyecto investigativo pretende ser una reflexión crítica frente a las necesidades educativas actuales, pues la base de la formación no es conceptual antes que nada debe ser cualitativa, es decir, el fin último de cualquier actividad curricular debe ser la formación integral de sus estudiantes,

en todas sus dimensiones desde la cognitiva, volitiva, psicomotriz, hasta la afectiva, pues en las aulas se hallan personas no máquinas, las cuales son actores de su propio proceso de aprendizaje.

Es por todo esto, que esta investigación tiene un fin humanístico y de gran impacto social, pues a través de las diversas técnicas que se utilicen se podrá medir los niveles de desempeño y acompañamiento de los padres y docentes hacia los niños.

JUSTIFICACION

Esta propuesta investigativa es relevante a nivel institucional, por cuanto permite que un aprendizaje significativo, en el que el proceso pedagógico es interactivo y cooperativo, pues en la educación virtual el docente es un facilitador y el estudiante hace uso de su creatividad y sus saberes tecnológicos para el éxito de sus actividades curriculares.

Así mismo, la institución educativa se convierte en promotora y difusora del uso importante que tienen las TICS, en la consecución de un aprendizaje valioso, pues a pesar que en la actualidad, la tecnología ha avanzado mucho, pocas son las escuelas que utilizan una herramienta informática o computacional e incluso la red para dinamizar los procesos de enseñanza y por el contrario, se siguen manteniendo acciones tradicionales y retrógradas que estancan los procesos.

De igual forma, vale decir que este proyecto parte de la necesidad de estudiantes con problemas de concentración, que requieren otros espacios para asimilar saberes o conocimientos, pues como es bien sabido no todas las personas tienen el mismo ritmo de aprendizaje, por lo tanto, es conveniente implementar diversas estrategias metodológicas que procuren el aprendizaje global de sus educandos.

Ahora bien, en el uso y apropiación de esta propuesta se pretenden fortalecer otros aspectos, como es la ampliación y adecuación de la planta física institucional, pues para su desarrollo se necesita un aula de tecnología acorde con los intereses del proyecto, al igual que otros indicadores de mantenimiento virtual. Del mismo modo esto le permite a la institución hacerse visible a nivel local, regional y nacional y poder ser agente de cambio, lo cual incidirá directamente en su reconocimiento como institución emprendedora e innovadora.

Cabe anotar, que el proyecto de educación virtual complementa los planes de estudio, debido a que estos pueden ser retroalimentados o enriquecidos con nuevos estudios, lo que dará como resultado estudiantes más críticos, analíticos y creadores de su propio conocimiento.

Por otro lado, este proyecto investigativo tiene en cuenta la interdisciplinariedad, pues a través de él no sólo se trabaja el área de informática sino cualquier otra disciplina del saber que quiera hacer uso de la tecnología para orientar un proceso de aprendizaje más completo y acorde con los intereses y necesidades de la sociedad actual, la cual día tras día debe demostrar ser más competente y hábil en las herramientas computacionales o tecnológicas.

El proyecto se presenta como una alternativa, para que la institución Liceo Politécnico del Sinú, esté aun más comprometida con los avances tecnológicos incorporando siempre las tecnologías de información y de comunicación (Tics), en los procesos de enseñanza-aprendizaje de su comunidad educativa. Y, así, pueda tener la posibilidad de convertirse en modelo para otras instituciones del sector.

Es importante resaltar que este proyecto no pretende sustituir la educación tradicional por la educación virtual, más bien busca complementarla, integrando las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje y el programa contempla como estrategia primordial la implementación de una plataforma virtual de aprendizaje en la que estén involucrados todos los agentes del acto educativo (docentes, alumnos, personal administrativo y padres de familia) uniendo esfuerzos para contribuir a mejorar el aprendizaje de los alumnos.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Hoy en día hay que enfrentar la enorme tarea de mejorar la enseñanza de las ciencias para satisfacer las demandas y desafíos de una economía globalizada. Es por ello que las salas de clase deben ser transformadas en centros de aprendizaje abiertos que ofrezcan programas de ciencias basados en la práctica, el pensamiento y la realidad.

Actualmente, en la denominada sociedad de la información en la cual estamos inmersos es imposible poder desligarse de la realidad de una globalización impulsada por las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC), las cuales han generado toda una revolución en el acceso a cientos de miles de contenidos de diversos tipos (educativos, informativos, de entretenimiento) y las posibilidades de comunicación mediante herramientas mucho más flexibles.

Teniendo en cuenta que la globalización ha sido favorecida y que va acompañada de un amplio y vigoroso desarrollo tecnológico, el Ministerio de Educación Nacional en su plan decenal de educación 2006-2016, instauró una mesa de trabajo consistente en la incorporación en las TIC, en los procesos educativos.

En función de lo anteriormente expuesto, en la Institución Educativa Liceo Politécnico del Sinú, no existe un programa educación Virtual, para el fortalecimiento del proceso enseñanza-aprendizaje, que permita a los docentes formar personas integrales con Pedagogías innovadoras que

respondan las necesidades del estudiante en el desarrollo de destrezas y capacidades para las sociedades del conocimiento y tecnología.

Además, hace falta conocimiento y aplicación de las nuevas tecnologías por parte de los docentes de la Institución, es por ello indispensable la capacitación y específicamente en capacitación para la innovación, se trata de dedicar tiempo y esfuerzo en motivar, convencer, e incorporar a toda la comunidad educativa en el proyecto de innovación tecnológica; hacerlos parte del mismo.

NECESIDAD A RESOLVER MEDIANTE EL PROYECTO

Ante el avance vertiginoso de la tecnología, la institución educativa Liceo Politécnico del Sinú, no ha de quedarse rezagada y debe empezar a utilizar como estrategia para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje la implementación de entornos virtuales como un medio para mejorar el rendimiento escolar de sus estudiantes.

Para nadie es un secreto que los avances tecnológicos, tales como los recursos hipermediales, las redes y las potencialidades que hay que reconocerles a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), son una autentica propuesta didáctica para el mejoramiento de los procesos de enseñanza, de nuevos retos y posibilidades en el ámbito de la enseñanza al servicio de la docencia, mediante el uso adecuado de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA).

Los entornos virtuales son una alternativa viable para que el alumno construya su propio aprendizaje a su ritmo a partir de la experiencia, problemas de casos o simulaciones y del trabajo cooperativo y colaborativo para desarrollar el pensamiento crítico y creativo.

Mejora el nivel de socialización a través del trabajo colaborativo del alumnado de Educación Primaria y secundaria. Además desarrolla capacidades y habilidades para la comunicación crónica y asincrónica entre docentes, alumnos y sus pares.

Integra el trabajo cooperativo de toda la comunidad educativa comprometida en el proyecto, mediante diversas actividades y despierta el interés de los padres de familia para mantenerse informados en la educación de sus hijos.

Sin lugar a dudas, que vincular las nuevas tecnologías a la educación, es que los estudiantes disfruten de ellas, con la orientación de docentes que asumen un nuevo rol dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, quienes son lógicamente los beneficiados directos, porque:

- ✓ Obtendrán un cambio interior de apropiación y transformación creativa de la realidad.
- ✓ Van a adquirir un conocimiento en forma motivante, lúdica, creativa e investigativa.

Desarrollarán procesos como:

Aprender diferentes estructuras cognitivas de acuerdo a su interés y vinculación con las acciones de aprendizaje.

La competencia comunicativa, cuando a través de correo (e-mail) el estudiante pueda interactuar con sus compañeros, o estudiantes de otros lugares, expresando sus sentimientos, emociones, deseos y necesidades.

Los procesos valorativos y actitudinales, en donde el estudiante genera un nuevo comportamiento en relación con situaciones como: el valor que tiene el tiempo y la necesidad de aprovecharlo al máximo; la necesidad de vencer el egoísmo y comenzar a compartir con los demás; la importancia de planear las actividades a desarrollar en su capacidad de comprender la inmensidad del conocimiento y saber valorar el esfuerzo colectivo.

Los instrumentos de multiproducción educativa e internet le permiten al estudiante conectarse con un mundo de una gran diversidad cultural, étnica y

social y científica, en donde encontrará una diversidad de ambientes educativos.

El estudiante con la acertada orientación de un docente capacitado e inquieto en las innovaciones pedagógicas que brindan las nuevas tecnologías, va a crecer en sus tres dimensiones:

- ✓ Necesidades, una de ellas el conocimiento e investigación.
- ✓ Las potencialidades, las que se relacionan con la capacidad de valoración, interacción y la asunción de responsabilidades
- ✓ Los aprenderes, que tienen que ver con las estructuras mentales, actitudinales y valorativas que mencionamos anteriormente.
- ✓ El estudiante será capaz de aprender e investigar a su propio ritmo, de acuerdo a los preconceptos, las experiencias y a las condiciones pedagógicas, recursivas y ambientales que se le presente.

ANÁLISIS Y REQUERIMIENTOS

Para dar inicio a este proceso de incursión virtual se utilizará el equipo técnico con que actualmente cuenta la Institución:

HARDWARE

SERVIDOR DEDICADO

- ✓ Mainboard:
- ✓ Procesador: Intel XEON
- ✓ Memoria: 4 gb en RAM
- ✓ Disco Duro: 160 GB
- ✓ Unidad Óptica: DVD
- ✓ Tarjeta de sonido

RED operativa Internet (Banda ancha)

PARA LOS PARTICIPANTES ESTUDIANTES / DOCENTES

- ✓ Procesador: Intel Pentium 4
- ✓ Memoria: 1GB en RAM
- ✓ Disco Duro: 120 GB
- ✓ Periféricos : mouse, bocinas, micrófonos, web cam

SOFTWARE

- ✓ Sistema Operativo Windows xp
- ✓ Servidor Web
- ✓ Plataforma educativa virtual Moodle

INFRAESTRUCTURA

El Departamento de Educación virtual funcionará en la sala de cómputo de la institución, en la cual existe una conexión telefónica y el acceso a Internet permanente, para organización y administración de la plataforma, además cuenta con el espacio apropiado y dotado tecnológicamente para las reuniones presenciales y sesiones de orientación del proceso y capacitación del personal docente.

PERSONAL

Para la puesta en marcha del proyecto se requiere de una disponibilidad organizacional de la directiva docente y académica de la institución.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL:

- ✓ Mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa Liceo Politécnico del Sinú, a través de la implementación de un programa de educación virtual.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- ✓ Promover el uso de recursos TIC para mejorar el aprendizaje de los alumnos.
- ✓ Desarrollar destrezas en los docentes en el uso de las TIC para mejorar el proceso de enseñanza.
- ✓ Fomentar en los estudiantes la búsqueda de información utilizando los recursos TIC.
- ✓ Fomentar el trabajo cooperativo utilizando los entornos virtuales de aprendizaje.
- ✓ Evaluar el impacto de la plataforma virtual de aprendizaje.

MARCO TEORICO

Las Tecnologías de información y Comunicación están íntimamente relacionadas con la Educación, ya que el docente está en capacidad de utilizar los contenidos pedagógicos y las TIC en beneficio de los estudiantes, la comunidad y de sí mismo, los educadores tienen la necesidad de reflexionar sobre el valor de su quehacer docente; obviamente que el rol del profesor no debería ser el de depositario del saber, el de portador de la palabra y de la información, es necesario empezar a perfilar un educador mediador, facilitador de procesos de aprendizaje.

Es por ello esencial, que tanto educadores como estudiantes estén involucrados en la revolución digital, lo que supone romper con las tres unidades de la escuela tradicional: La unidad de espacio, representada en el aula; la de tiempo, determinada en las programaciones curriculares, y la de contenido, centrada en las materias o áreas. También supone un cambio de mentalidad y de rol en el educador, de profesor transmisor a facilitador, a mediador de procesos de aprendizaje, con una capacidad, habilidad y aptitudes para transformar la información en conocimiento.

Gracias a las TIC la sociedad se ha transformado en un nuevo modelo de educación, una nueva forma de aprender y de enseñar, gracias a las TIC podemos tener participación directa, interactividad e igualdad.

ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN

A nivel institucional y regional, se han llevado a cabo muchos proyectos de innovación, pero ninguno ha sido orientado al uso de Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), los cuales brindan la posibilidad de romper las barreras espacio temporales que existen en las aulas tradicionales y posibilitan una interacción abierta a las dinámicas del mundo.

Sin embargo, a nivel nacional existen diferentes instituciones educativas que brindan la posibilidad a jóvenes y adultos, la posibilidad de terminar sus estudios de bachillerato de manera virtual, a continuación se citarán dos ejemplos:

El Instituto Paulo Freire ubicado en Bucaramanga – Santander, brinda un bachillerato con el sistema de aula abierta y sintetizado a DOCE (12) MESES con los ejes principales de cada asignatura. Envían por plataforma los temas de estudio para cada materia, donde a través de las diferentes herramientas técnicas de comunicación desarrollan los talleres, evaluaciones, chats y foros, envían nuevamente su calificación y así sucesivamente hasta culminar con todas las áreas de estudios. Transcurridos los doce (12) meses si han aprobado los logros propuestos, el instituto otorga el título de bachiller con su respectiva acta de grado y certificados de notas.¹

Por otra parte, la Universidad Gran Colombia también cuenta con un programa de Bachillerato Virtual, que busca a través de un enfoque dinámico, tecnológico y actual brindar una educación enfocada en y con las herramientas tecnológicas que han sido creadas con fines educativos, y para ello divide los niveles de estudio por Ciclos Lectivos Especiales, según el decreto 3011 de 1997.²

¹ <http://www.institutofreire.edu.co/>

² <http://www.bachigrancolombiavirtual.edu.co/>

BASES TEORICAS

La educación como proceso de formación continua, se puede categorizar en varios aspectos, uno de ellos tiene que ver con la relación y la interacción entre el docente y el estudiante, de allí se desprenden la educación presencial, y la educación a distancia; ésta última es sobre la que se referirá el presente proyecto, y en una de sus posibilidades está la educación virtual como una propuesta educativa según las exigencias de las sociedades actuales.

Desde hace muchos años el hombre ha postulado teorías educativas acordes con los ritmos en que las sociedades han ido evolucionando, así pasando desde los enfoques tradicionales hasta las propuestas educativas actuales permeadas por las TIC (Tecnologías de la Información y las Comunicaciones), de tal modo que hoy en día se vislumbran políticas educativas a nivel nacional permeadas y orientadas desde este enfoque.

Nipper (1989) y Anderson (2003)³ plantean como la educación a distancia ha sufrido varios cambios en relación con el uso de la tecnología a lo largo de su historia, pasando desde el uso del correo tradicional en papel hasta las herramientas electrónicas virtuales que se utilizan hoy en día, a esta última generación es la que se le conoce como educación virtual. Contemplada la educación virtual dentro de la educación a distancia, se concibe una visión diferente según las exigencias del medio, ya sean económicas, sociales o políticas, además de los aspectos pedagógicos y la influencia de las TIC como elemento fundamental; además se refiere al desarrollo de un proceso educativo en el ciberespacio, con características sincrónicas o asincrónicas, estos términos hacen referencia al nivel de comunicación al mismo tiempo (sincrónica) o no(asincrónica) entre el docente y sus estudiantes.

³ PROPUESTA DE POLITICA PUBLICA DE EDUCACIÓN VIRTUAL EL COLOMBIA, (Documento de trabajo) Bogotá, D.C. Julio de 2009

Por otra parte en este enfoque virtual se rescata la posibilidad de articular eficazmente cuatro elementos claves como son lo pedagógico, lo comunicativo, lo tecnológico y lo organizacional, para lograr llevar a cabo apropiadamente el proceso de formación humana a nivel educativo.

Algunas de las características de la educación virtual son: está disponible en cualquier lugar que cuente con acceso a Internet, se ajusta a los tiempos del estudiante, promueve más la responsabilidad del estudiante frente a su proceso de formación, presenta alternativas sobre ritmos, formatos, profundización de contenidos entre otros, ofrece variadas opciones para el diseño y utilización de materiales, también representa una alternativa para muchos estudiantes en situaciones desfavorables tanto de tipo social, intelectual, emocional y capacidades diferentes, entre otras, muchos de ellos ya están escolarizados en sus casas por ejemplo.⁴

La educación virtual supone un alto nivel de desarrollo de la autonomía, de allí que sea idónea para ser dinamizada para la educación entre jóvenes y adultos, los cuales ya han fortalecido su nivel de compromiso frente a este tipo de opciones educativas, por otra parte algunas de sus desventajas se fundamentan en la desconfianza que se genera frente a la falta de comunicación entre el docente y el estudiante, especialmente en el proceso evaluativo; también está el hecho de requerir una intervención activa del docente para poder evitar un posible aislamiento del estudiante, y aquí algunos lo relacionan con la deshumanización de la educación, ósea la falta de contacto físico en este importante proceso de formación humana, entre otras desventajas.⁵

⁴ Tomado de: http://es.wikipedia.org/wiki/Educacion_a_distancia. Enero 8 de 2011.

⁵ Tomado de: <http://www.carrerasycursosadistancia.com/escuelas-virtuales-educacion-basica-secundaria-primarias-colegios-online.htm>. Enero 8 de 2011

Es por ello que el gobierno nacional, ha tratado de avanzar durante los últimos años hacia un modelo de desarrollo que se ha denominado la Sociedad del Conocimiento, este nuevo modelo se apoya en el uso adecuado y en la apropiación de las TIC para lograr el crecimiento productivo y el progreso económico y social.

Es importante resaltar que el Ministerio de Educación Nacional plantea en su Plan Sectorial que "la política de pertinencia se ha concebido para que el sistema educativo forme el recurso humano que pueda responder al reto de aumentar la productividad y competitividad del país. Para ello, en torno al desarrollo de las competencias laborales, se propone establecer propuestas flexibles que faciliten la movilidad de los estudiantes entre los diferentes niveles de formación y entre el sistema educativo y el mercado laboral. De forma particular se busca fortalecer y fomentar la educación técnica y tecnológica."⁶

La educación virtual responde también a uno de los 10 retos planteados por el plan decenal de educación se refiere a "garantizar el acceso, uso y apropiación crítica de las TIC, como herramientas para el aprendizaje, el avance científico, tecnológico y cultural, que permitan el desarrollo humano y la participación activa en la sociedad del conocimiento"

LA INTERNET Y EL APRENDIZAJE

Algunas de las grandes potencialidades de Internet se relacionan a varios aspectos, básicamente dos de ellos son: información y comunicación; el hecho de tener acceso a gran cantidad ilimitada de información que se actualiza permanentemente, la cual marca una gran diferencia con otros ambientes, posibilita diversas acciones que pueden ser contempladas en un proceso

⁶ Revolución Educativa: Plan Sectorial 2006 -2010. Documento No. 8. Ministerio de Educación Nacional. Bogotá, 2008. Pág.8.

educativo, por otro lado las enormes facilidades de comunicación que se proporcionan entre docentes y estudiantes gracias a las variadas aplicaciones que ofrece este medio.⁷

Se han suscitado variadas opiniones frente al uso de Internet en el proceso educativo, algunos lo tipifican como un elemento detonante de posibilidades de aprendizaje para fomentar competencias intelectuales mostrando gran diferencia en cuanto a la enseñanza de las asignaturas tradicionales, y aún se están realizando estudios para conocer los efectos secundarios del uso de las TIC en la enseñanza y las habilidades de razonamiento de los estudiantes.⁸

La educación debe replantear el paradigma educativo, se debe reconocer que se aprende a partir de múltiples medios (libros, videos, simuladores, juegos, micromundos, entre otros), y en este sentido el darle el control al que aprende es un reto para los docentes de hoy, de esta manera repensar la relación entre Internet y aprendizaje para utilizarlo con un enfoque diferente al antiguo paradigma (transmitir), sino un nuevo paradigma que fomente el actuar sobre objetos de conocimiento e interactuar entre grupos de personas, y así explorar otras formas de aprendizaje.⁹

Pero no se trata solo de implementar cursos virtuales de la misma manera que se hace en forma presencial, se requiere de una reingeniería educativa en la cual se tengan en cuenta las dimensiones pedagógicas que el diseñador de los ambientes virtuales puede darles, además detrás de un buen diseño

⁷ CAMPO VÁSQUEZ. R. Y otros. Los computadores en la nueva visión educativa. Ed. Escuela colombiana de ingeniería. Primera edición. 2000. Bogotá.

⁸ CARNOY. M. (2004). «Las TIC en la enseñanza: posibilidades y retos». En: Lección inaugural del curso académico 2004-2005 de la UOC (2004: Barcelona) [en línea]. UOC. [Fecha de consulta: 5/01/11]. <http://www.uoc.edu/inaugural04/dt/esp/carnoy1004.pdf>

⁹ GALVIS PANQUEVA A. H. APRENDER Y ENSEÑAR EN COMPAÑÍA Y CON APOYO DE TICs Tecnologías de Información y de Comunicaciones.. Tomado de: <http://www.metacursos.com>. Enero 8 de 2011

subyace una concepción educativa eficaz, que haga el mejor aprovechamiento posible de los recursos tecnológicos disponibles.¹⁰

Para lograr este propósito de dinamizar el proceso educativo desde Internet, aparecen tres teorías de aprendizaje que parecen ser idóneas para soportar este enfoque, tales teorías son el constructivismo, la teoría de la conversación y la teoría del conocimiento situado.¹¹

En cuanto al constructivismo se destaca que los datos que percibimos con nuestros sentidos y los esquemas cognitivos que utilizamos para explorar esos datos existen en nuestra mente, según Kahn y Friedman (1993)¹² el aprendizaje constructivista se caracteriza por los siguientes principios: de la instrucción a la construcción, del refuerzo al interés, de la obediencia a la autonomía y de la coerción a la cooperación; en este sentido Internet presenta características de un entorno constructivista ya que permite la puesta en juego de los principios planteados, siendo un sistema abierto guiado por el interés, iniciado por el que aprende, además de ser intelectual y conceptualmente provocador.

Frente a la teoría de la conversación se rescata que ésta sigue la posición de Vygotsky (1978)¹³ sobre el hecho de que aprender es por naturaleza un fenómeno social y que la adquisición de un nuevo conocimiento es el resultado

¹⁰ GALVIS PANQUEVA. A. H. INTERNET Y APRENDIZAJE: EXPERIENCIAS Y LECCIONES APRENDIDAS. REEVES, T.C y REEVES, P.M (1997). Effective Dimensions of Interactive Learning on the World Wide. Tomado de <http://www.metacursos.com>. Enero 8 de 2011

¹¹ GALVIS PANQUEVA A. H. APRENDER Y ENSEÑAR EN COMPAÑÍA Y CON APOYO DE TICs Tecnologías de Información y de Comunicaciones. Tomado de: <http://www.metacursos.com>. Enero 8 de 2011.

¹² *Ibíd.*

¹³ *Ibíd.*

de la interacción de gente que participa en un diálogo, además que aprender es un proceso dialéctico en el que un individuo contrasta su punto de vista con el de otro hasta llegar a un punto de acuerdo; así Internet presenta la noción vygotskiana de interacción entre gente que trae diferentes niveles de experiencia a una cultura tecnológica.

BASE CONCEPTUAL

Educación virtual: es una posibilidad de ajustarse en tiempo, espacio, forma y necesidades aprendizaje del estudiante. La educación virtual facilita el manejo de la información y de los contenidos del tema que se quiere tratar y está mediada por las tecnologías de la información y la comunicación -las TIC- que proporcionan herramientas de aprendizaje más versátiles, veloces, estimulantes e incentivadoras que las tradicionales.

Este tipo de educación hoy conforma parte de la "educación expandida", cada vez más encarnada en la tarea formativa que trasciende la escuela y la universidad. Siendo muy utilizada por estudiantes y profesores, la importancia de la educación virtual está incrementándose para incorporarse al mundo tecnológico que penetra y muy próximamente predominará en muchos centros educativos.

Entornos Virtuales De Aprendizaje (EVA): En el ámbito educativo podemos definir el ambiente como la organización del espacio, la disposición y la distribución de los recursos didácticos, el manejo del tiempo y las interacciones que se dan en el aula. Es un entorno dinámico, con determinadas condiciones físicas y temporales, que posibilitan y favorecen el aprendizaje.

Sociedad del conocimiento: Es una sociedad con capacidad para generar, apropiar, y utilizar el conocimiento para atender las necesidades de su desarrollo y así construir su propio futuro, convirtiendo la creación y transferencia del conocimiento en herramienta de la sociedad para su propio beneficio.

Se puede señalar que una Sociedad del Conocimiento tiene dos características principales: La primera es la conversión del Conocimiento en factor crítico para

el desarrollo productivo y social; y la segunda, el fortalecimiento de los procesos de Aprendizaje Social como medio asegurar la apropiación social del conocimiento y su transformación en resultados útiles, en donde la Educación juega el papel central.

Internet: Internet es una gran red internacional de ordenadores. (Es, mejor dicho, una red de redes). Permite, como todas las redes, compartir recursos. Es decir: mediante el ordenador, establecer una comunicación inmediata con cualquier parte del mundo para obtener información sobre un tema que nos interesa, ver los fondos de la Biblioteca del Congreso de los Estados Unidos, o conseguir un programa o un juego determinado para nuestro ordenador. En definitiva: establecer vínculos comunicativos con millones de personas de todo el mundo, bien sea para fines académicos o de investigación, o personales.

Aprendizaje: Es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en humanos, animales y sistemas artificiales.

METODOLOGÍA DEL PROYECTO

TIPO DE INVESTIGACIÓN

Para el desarrollo de éste proyecto, se utilizará el tipo de investigación cualitativa, pues ésta se constituye en una alternativa válida para la producción de conocimiento en, y sobre la educación y la institución educativa como sistema cultural, incluso para los procesos formativos que se realizan en entornos digitales. De igual forma, permite objetivar y dar cuenta de la realidad educativa tal y como se presenta en el mundo actual.

METODO DE INVESTIGACION

El modelo de investigación será el etnográfico, porque éste, ha demostrado ser uno de los métodos más eficaces para la detección de las fortalezas, problemas y carencias que se presentan en el proceso educativo. La metodología etnográfica permite captar aquellos aspectos que no siempre son detectados por los métodos cuantitativos. Dada su capacidad de penetración en los contextos sociales en los que se aplica, los métodos etnográficos son utilizados para contar con una visión cualitativa y de mayor profundidad de los procesos de enseñanza – aprendizaje, las relaciones entre los docentes y los alumnos presentes en las prácticas pedagógicas, las formas de comunicación que se presentan entre los niños y docentes dentro y fuera del aula, así como la importancia y el papel que juega la escuela en la comunidad, entre otras cosas.

DESARROLLO DEL PROYECTO

La ejecución de éste proyecto se llevará a cabo en tres etapas:

Etapa de Diseño: En ésta etapa se define el programa a desarrollar, el público al que estará dirigido (primaria y secundaria), posee recursos humanos (profesionales expertos en informática y plataformas virtuales así como profesores de computación, docente con experiencia en proyectos de innovación) cuenta con infraestructura acorde (equipos multimedia, computadoras, impresoras, conexión a internet etc.) al proceso de enseñanza se desarrollara integrando las TIC a los contenidos, así como el uso de software para crear actividades interactivas. En esta planeación participan las autoridades educativas y los responsables del proyecto.

Etapa de Implementación: Aquí se planteara el desarrollo de los entornos y la producción de los contenidos digitales. Se prepara el proceso de aprendizaje, donde participa todo el equipo del proyecto. Este equipo de especialistas trabajará de manera colaborativa y aportará sus conocimientos y experiencias, asumiendo un compromiso responsable con el trabajo a realizar.

Etapa de Ejecución: En esta última etapa convergen todos los ámbitos de innovación propuestos en el programa de integración de las TIC, todos soportados en el entorno virtual moodle, y como en cualquier año escolar normal, tiene su dinámica de matrícula, inicio de clases, los actores educativos interactúan entre ellos, trabajan con los materiales y recursos, llevan a cabo los procesos de evaluación y al término de de cada trimestre se efectuara evaluaciones. Para lograr todo ello es necesario tener los contenidos accesibles al facilitador y alumnos, a través de un sistema presencial y virtual y contar con el soporte técnico que asegure el acceso a los materiales y recursos.

CONCLUSION

Haber realizado éste proyecto “La educación virtual como estrategia para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa Liceo Politécnico del Sinú”, nos lleva a reafirmar aun más la importancia de incorporar las tecnologías de información y de comunicación en los procesos de enseñanzas-aprendizaje; para que los estudiantes vayan a la par con los avances científicos y puedan demostrar todas sus potencialidades y explorar el mundo con solo hacer un clic.

Además, éste proyecto permite que los estudiantes mantengan el interés y se motiven para continuar estudiando, ya que son protagonistas de su propio proceso educativo, pues el aprendizaje es significativo, participativo y productivo.

Incluir las tics en el proceso educativo es un poderoso recurso didáctico que permite la entrada de información por múltiples canales para acceder al aprendizaje de forma lúdica a nuestros educandos, respetando su ritmo de aprendizaje y de forma particular trabajar todos y cada uno de los contenidos educativos de las programaciones, eligiendo para ello los esquemas más adecuados.

BIBLIOGRAFIA

- ✓ PROPUESTA DE POLITICA PUBLICA DE EDUCACIÓN VIRTUAL EL COLOMBIA, (Documento de trabajo) Bogotá, D.C. Julio de 2009
- ✓ Revolución Educativa: Plan Sectorial 2006 -2010. Documento No. 8. Ministerio de Educación Nacional. Bogotá, 2008. Pág.8
- ✓ CAMPO VÁSQUEZ. R. Y otros. Los computadores en la nueva visión educativa. Ed. Escuela colombiana de ingeniería. Primera edición. 2000. Bogotá.
- ✓ CARNOY. M. (2004). «Las TIC en la enseñanza: posibilidades y retos». En: Lección inaugural del curso académico 2004-2005 de la UOC (2004: Barcelona) [en línea]. UOC. [Fecha de consulta: 5/01/11]. <http://www.uoc.edu/inaugural04/dt/esp/carnoy1004.pdf>
- ✓ GALVIS PANQUEVA. A. H. INTERNET Y APRENDIZAJE: EXPERIENCIAS Y LECCIONES APRENDIDAS. REEVES,T.C y REEVES, P.M (1997). Effective Dimensions of Interactive Learning on the World Wide. Tomado de <http://www.metacursos.com>. Enero 8 de 2011
- ✓ GALVIS PANQUEVA A. H. APRENDER Y ENSEÑAR EN COMPAÑÍA Y CON APOYO DE TICs Tecnologías de Información y de Comunicaciones. Disponible en internet: <http://www.metacursos.com>. Enero 8 de 2011.

- ✓ Tomado de: http://es.wikipedia.org/wiki/Educacion_a_distancia. Enero 8 de 2011.

- ✓ Tomado de: <http://www.carrerasycursosadistancia.com/escuelas-virtuales-educacion-basica-secundaria-primarias-colegios-online.htm>. Enero 8 de 2011

ANEXOS

ANEXO 1: Plataforma virtual de la Institución educativa Liceo Politécnico del Sinú

The screenshot shows a web browser window displaying the website for the Institución Educativa Liceo Politécnico del Sinú. The browser's address bar shows the URL liceopolitecnico.colegioslorica.com. The website header includes the institution's name and a user login status: "Usted se ha autenticado como Arelis Múnera (Salir)". A language dropdown menu is set to "Español - Internacional (es)".

The main content area features a central image of a group of people holding a banner that reads "LICEO POLITECNICO DEL SINU 20 AÑOS EDUCANDO PARA LA VIDA LORICA CORDOBA". Below the image is a Slideshare player with a progress bar at 1/33.

On the left side, there is a "Menú principal" with links to various sections: MISIÓN / VISIÓN, FILOSOFÍA, POLÍTICAS INSTITUCIONALES, ESTUDIANTES, PROFESORES, RECTORÍA, BIENESTAR ESTUDIANTIL, and PROYECTOS INVESTIGATIVOS. Below the menu is a section titled "LOS SIMBOLOS DEL LICEO POLITECNICO DEL SINU" with text explaining the institution's symbols and colors (VERDE, AMARILLO Y NARANJA).

On the right side, there is a section titled "QUIENES SOMOS" with text describing the institution's history and mission. A button labeled "Activar edición" is located above this section.

At the bottom, there is a "Categorías" section with a link to "HUMANIDADES". The browser's taskbar at the bottom shows several open windows, including "Inicio", "Documento sin título...", "PIAcadémica - Mozilla...", "Institución Educativa...", and "proyecto_ed_virtual...". The system tray shows the date and time as "ES 16:36".

Esta plataforma para el uso de ambientes virtuales de aprendizaje se hizo con el fin de mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa Liceo Politécnico del Sinú, a través de la implementación de un programa de educación virtual.

ANEXO 2: Curso virtual de Lengua Castellana grado 6º

Curso: Grado 6º Lengua Castellana - Mozilla Firefox

Archivo Editar Ver Historial Marcadores Herramientas Ayuda

Curso: Grado 6º Lengua Castellana

liceopolitecnico.colegioslorica.com/course/view.php?id=3

Google

Grado 6º Lengua Castellana

Usted se ha autenticado como [Arelis Múnera](#) (Salir)

[lipdelsi](#) ▶ Grado 6º Cast.

Cambiar rol a... Activar edición

Personas

- Participantes

Actividades

- Questionarios
- Foros
- Lecciones
- Recursos
- Tareas

Buscar en los foros

Ir

[Búsqueda avanzada](#)

Administración

- Activar edición
- Configuración
- Asignar roles
- Calificaciones
- Grupos
- Copia de seguridad
- Restaurar
- Importar
- Reiniciar
- Informes
- Preguntas
- Archivos

Diagrama semanal

Silvia Díaz Ballesteros

00:02 / 01:32 360p + YouTube

BIENVENIDOS AL CURSO VIRTUAL

LENGUA CASTELLANA DEL GRADO SEXTO

Noticias

- [Agregar un nuevo tema...](#) (Sin novedades aún)

Eventos próximos

No hay eventos próximos

[Ir al calendario...](#)

[Nuevo evento...](#)

Actividad reciente

Actividad desde sábado, 3 de diciembre de 2011, 13:41

[Informe completo de la actividad reciente...](#)

Sin novedades desde el último acceso

Usuarios en línea

(últimos 5 minutos)

[Arelis Múnera](#)

Calendario

diciembre 2011

Dom Lun Mar Mié Jue Vie Sáb

Inicio Documento sin título ... PIAcadémica - Mozilla ... Curso: Grado 6º Leng... proyecto_ed_virtual... ES 16:41

El objetivo de éste curso es vincular los procesos de aprendizaje a los requerimientos del desarrollo científico-técnico en diferentes áreas y niveles operativos y desarrollar la educación durante toda la vida, propiciando la educación virtual permanente, en todas aquellas manifestaciones que el ser humano es capaz de expresar en su relación social.

ANEXO 3: Curso virtual de Ciencias Sociales grado 6º



Su objetivo general es, desarrollar un proceso de planificación estratégica tendiente a la formulación de un sistema formal de educación no convencional, a distancia, virtual y semi presencial que promueva, en definitiva, la creación de colegios Virtual, en la Institución educativa Santo domingo Vidal.

ANEXO 4: Curso virtual de Literatura grado 11º

The screenshot shows a web browser window displaying a virtual course page. The browser's address bar shows the URL: liceopolitecnico.colegioslorica.com/course/view.php?id=10. The page title is "Curso: Grado 11º Literatura - Mozilla Firefox".

The main content area is titled "Grado 11º Literatura" and features a "Diagrama de temas" section. The central focus is a video player with the title "CURSO VIRTUAL DE LITERATURA GRADO ONCE" and a thumbnail image of a classroom. Below the video player, the text "GENERALIDADES DEL CURSO" is displayed. A navigation menu on the left includes options like "Activar edición", "Configuración", "Asignar roles", "Calificaciones", "Grupos", "Copia de seguridad", "Restaurar", "Importar", "Reiniciar", and "Infirmes".

On the right side, there are several utility boxes: "Novedades" (with a link to "Agregar un nuevo tema..."), "Eventos próximos" (stating "No hay eventos próximos"), "Actividad reciente" (showing activity from Saturday, December 3, 2011, at 13:45), and "Calendario" (displaying a calendar for December 2011).

The browser's taskbar at the bottom shows several open windows, including "Inicio", "Documento sin título...", "PIAcadémica - Mozilla...", "Curso: Grado 11º Lite...", and "proyecto_ed_virtual...". The system clock indicates the time is 16:44 on December 5, 2011.

Este curso virtual de Literatura se hizo con el objetivo de implementar una nueva modalidad de aprendizaje en los estudiantes de grado once de la Institución Educativa Liceo Politécnico del Sinú y fortalecer las herramientas comunicativas y tecnológicas básicas necesarias para que los estudiantes incursionen en un ambiente virtual de aprendizaje.

ANEXO 5: Curso virtual de ciencias sociales grado 5º

The screenshot shows a Moodle course page for 'GRADO 5º'. The browser is Mozilla Firefox. The page title is 'GRADO 5º' and the user is logged in as 'Arelis Múnera'. The main content area is titled 'Diagrama de temas' and features a large banner with the text '¡BIENVENIDOS! CURSO VIRTUAL DE CIENCIAS SOCIALES GRADO QUINTO'. Below the banner is a video player showing a group of students. The left sidebar contains navigation options: 'Personas' (Participantes), 'Actividades' (Chats, Cuestionarios, Foros, Recursos, Tareas), 'Buscar en los foros', and 'Administración' (Activar edición, Configuración, Asignar roles, Calificaciones, Grupos, Copia de seguridad, Restaurar). The right sidebar contains 'Novedades', 'Eventos próximos' (DONDE SE UBICARON LAS PRIMERAS ORGANIZACIONES HUMANAS), 'Actividad reciente', and a 'Calendario' for December 2011.

Con este curso se pretende implementar una estrategia de enseñanza-aprendizaje por medio de las TIC en la Institución Educativa Lácides C. Bersal en el grado quinto y fomentar en los estudiantes del grado quinto la búsqueda de conocimientos, haciendo uso de las TIC.