

Corporación Universitaria Minuto de Dios
Facultad de Educación
Especialización en diseño de ambientes de aprendizaje



Nombre del Proyecto

Ambiente virtual de aprendizaje para la Orientación de Procesos de Formación Laboral y
Académica

Presentado por:

Jhon Harrison Riveros Rodríguez Id: 000256692

Dixon Alejandro Bautista Barajas Id: 000265192

Israel Giovanni Garcia Acevedo Id: 000239417

Asesor:

Camilo Mendieta Ortiz

Bogotá D. C., Colombia 2016

RESUMEN

El proyecto de investigación consiste en provocar la inmersión de los estudiantes en el uso las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), mediante la metodología instruccional en un ambiente virtual de aprendizaje AVA, que sirve como mediador y facilitador del aprendizaje en los estudiantes de grado once del Colegio Juan Rulfo de la localidad de Usme. El dominio sobre las TIC puede promover y contribuir para mantener el nivel de exigencia y de calidad del estudiante, a puertas de un futuro laboral y profesional como proyecto de vida. La selección de la metodología para el desarrollo de la investigación es principalmente descriptiva y participativa, sobre los resultados de uso del AVA en cuanto al manejo de recursos, aplicaciones y utilidades Web. Los resultados obtenidos se establecieron a partir de diferentes categorías, en donde se encontró inicialmente que el nivel de dominio de herramientas digitales para el desarrollo de procesos laborales y académicos por los estudiantes es bajo, no obstante reconocen la importancia del dominio de estas tecnologías en el desarrollo personal y la facilidad del aprendizaje sobre éste, mediante el uso de un AVA.

Palabras Claves

Herramientas tecnológicas y digitales. Ambientes virtuales de aprendizaje. Proyecto de vida.

Abstract

The research project consists in provoking the immersion of students in the use of ICT information and communication technologies, through the instructional methodology in a virtual learning environment AVA, which serves as mediator and facilitator of learning in undergraduate students of eleven grade from Juan Rulfo School located in the town of Usme. The domain on ICT can promote and contribute to maintain the level of demand and quality of the student, at the gates of a future work and professional as a project of life. The selection of the methodology for the development of the research is mainly descriptive and participatory, on the results of use of AVA in the management of resources, applications and Web utilities. The results obtained were established from different categories, where it was initially found that the level of mastery of digital tools for the development of work and academic processes by the students is low, nevertheless they recognize the importance of the mastery of these technologies in the Personal development and the ease of learning about it through the use of an AVA.

Keywords

Technological and digital tools, virtual learning environments, life project.

CONTENIDO

CAPÍTULO 1. MARCO GENERAL	8
Introducción	8
Justificación.....	10
Planteamiento del Problema.....	11
Pregunta del problema.....	12
Objetivos	13
Objetivo General	13
Objetivos Específicos.....	13
Antecedentes	13
CAPITULO 2- MARCO TEÓRICO	19
Nuevas fronteras en educación.....	21
Capacitación en TIC para el entorno laboral y académico	23
Recursos tecnológicos	25
CAPÍTULO 3. METODOLOGÍAS	28
Tipo de investigación	28
Enfoque	28
Población.....	29
Muestra.....	30
Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	31
CAPÍTULO 4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS	33
Matrices de Análisis de Información	33
Fase diagnóstica.....	33
CAPÍTULO 5. PROPUESTA DISEÑO DEL AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE ...	41
Título	41
URL del AVA	41
Modalidad.....	41
Perfil del usuario	41

Ámbito de aplicación	41
Área o campo de conocimiento a impactar	41
Objetivo del Ambiente	42
Descripción de la propuesta	42
Muestra.....	44
Diseño del AVA	44
Índice y presentación (bienvenida).....	44
Presentación de los tutores	45
Unidades de trabajo- Actividades- Evaluación	46
Análisis de los resultados	54
Recomendaciones.....	61
Conclusiones de la prueba piloto	62
CAPÍTULO 6. CONCLUSIONES	64
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	67

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Técnicas e instrumentos para aplicación	31
Tabla 2. Categorías encuesta diagnóstica 1.	33

LISTAS DE GRÁFICAS

Gráfica 1. Bases teóricas que fundamentan la investigación	20
Gráfica 3. Respuestas en la categoría de conocimientos básicos en TIC	35
Gráfica 4. Categoría conocimientos en redes sociales.....	37
Gráfica 5. Conocimiento y dominio de herramientas, aplicaciones y recursos WEB	39
Gráfica 6. Presentación de los objetivos del curso	55
Gráfica 7. Nivel de formación en diferentes áreas mediante el AVA	55
Gráfica 8. Percepción del desempeño de los tutores.....	56
Gráfica 9. Percepción de los contenidos del curso	57
Gráfica 10. Percepción de las actividades del AVA	57
Gráfica 11. Percepción de dominio de las temáticas después del curso	58
Gráfica 12. Percepción del ambiente de trabajo en el curso	59
Gráfica 13. Evaluación de los estudiantes	61

LISTA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Bienvenida al AVA.....	44
Ilustración 2. Video de presentación de los tutores	45
Ilustración 3. Sección de identidad digital.....	46
Ilustración 4. Presentación del glosario y bibliografía Unidad 1	50
Ilustración 5. Foro para solución de inquietudes	52
Ilustración 6. Presentación del glosario unidad 2	54
Ilustración 7. Presentación de bibliografía unidad 2.....	54

CAPÍTULO 1. MARCO GENERAL

Introducción

El desarrollo tecnológico y las nuevas formas de comunicación avanzan diariamente, obligando a los educadores a replantear la práctica pedagógica, como respuesta a los intereses de los jóvenes, ante sus expectativas y ante los retos que surgen en el entorno, con la incursión en un escenario educativo digital y el aprovechamiento del tiempo libre de los estudiantes, se pueden transformar realidades, al centrarse en actividades que los alejen de problemáticas sociales, como las pandillas y el consumo de sustancias psicoactivas, entre otras. El uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), puede contribuir al acceso a la educación con calidad, para ello, el desarrollo profesional de los docentes debe tener en consideración, el poder proporcionar estas ventajas a los estudiantes.

El Colegio Juan Rulfo usa principalmente modelos de enseñanza constructivista que concibe la esta como una actividad crítica y al docente como un profesional autónomo que investiga reflexionando sobre su práctica, en éste modelo la enseñanza no es una simple transmisión de conocimientos, sino la organización de métodos de apoyo que permiten a los alumnos construir su propio saber; sin embargo, las metodologías empleadas son clases magistrales, clases de laboratorio (las cuales son escasas), tutorías, evaluación, planificación y trabajos individuales y en grupo, en donde básicamente se realiza el uso de libros, guías y ocasionalmente herramientas informáticas que se limitan al uso de office, especialmente de Word y Power Point.

Adicionalmente, el acceso a estas herramientas para los estudiantes se ve frecuentemente limitado, especialmente en territorios de estratos bajos, que es donde se centra principalmente población con mayor vulnerabilidad, tal como ocurre en la Localidad de Usme, lugar de ubicación de la Institución Educativa que se vincula a este proyecto. Las condiciones sociales en la Localidad de Usme, en la cual se centra el proyecto, denotan características de una zona predominantemente rural con una intensa dinámica de urbanización, que ha logrado que en este

porcentaje de territorio urbano, se concentre una alta proporción de la población del Distrito Capital.

Las problemáticas de esta localidad específicamente en cuanto a la población en edad escolar, entendida como niños, niñas, adolescentes y jóvenes; se enmarcan en situaciones de explotación laboral y sexual, entre otros, como lo son: desescolarización, el pandillismo y la delincuencia juvenil, que de acuerdo a lo planteado en el Diagnostico Sectorial (Secretaria de Integración Social, 2015), sucede frecuentemente por la perspectiva de inmediatez y falta de proyección de la vida. En respuesta a lo anterior y a las metodologías de enseñanza en la Institución Educativa Juan Rulfo, se plantea este proyecto, que pretende potenciar en los estudiantes de grado once del Colegio Juan Rulfo, el manejo de las TIC y, a la vez, que éste pueda influenciar positivamente en su proyecto de vida, a nivel laboral y profesional.

El trabajo en técnicas innovadoras, entendidas como las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en la educación, específicamente en el uso del internet y de ambientes virtuales de aprendizaje (AVA), que se apartan de las metodologías mencionadas anteriormente, se realizará en el Colegio Juan Rulfo de la localidad de Usme de la ciudad de Bogotá. Para la ejecución de este trabajo se siguió un modelo del Diseño Instruccional, con el fin de establecer las fases y criterios a tener en cuenta en este proceso; específicamente el modelo seguido es el ASSURE tiene sus raíces teóricas en el constructivismo, seleccionado por su relación con el modelo de enseñanza del Colegio Juan Rulfo, por la capacidad que proporciona para crear un ambiente instruccional con los materiales, claros y efectivos, con un proceso de enseñanza – aprendizaje mediado por la tecnología, que ayudarán al alumno a desarrollar la capacidad para lograr ciertas tareas (Broderick, 2001).

Los materiales proporcionados a los estudiantes partieron del desarrollo de un AVA, donde se incluyeron los medios adecuados (texto, imágenes, video y audio), que sirven de apoyo a los estudiantes para el logro de los objetivos. Mediante éste, los participantes pueden aprender sobre uso de recursos informáticos, tales como herramientas, aplicaciones y utilidades de la WEB, a partir de los cuales se espera mejorar sus habilidades para la competitividad en el ámbito cotidiano y académico. Bajo los anteriores supuestos, se pretende despertar en los estudiantes el

interés permanente en herramientas tecnológicas y digitales, que logren contribuir en su proyecto de vida y en el aprovechamiento adecuado del tiempo libre, apartándolos de las problemáticas del entorno en el cual viven.

Justificación

El aumento en el manejo de las Tecnologías de Información y Comunicación en Colombia, se ha estudiado desde diferentes sectores, para el caso y según el estudio de Consumo Digital que revela cómo, dónde, cuándo y cada cuánto los colombianos usan Internet, se destaca el incremento del uso de la red en los estratos 1 y 2, con un crecimiento del 17% en comparación al uso que le daban en 2010, también se observa que el 54% de los colombianos que usan Internet, lo hacen todos los días. (Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, 2015). Ahora bien, consecuente con lo mencionado, también se presenta un sinnúmero de aplicaciones en línea o fuera de línea que está rebosando la web, que hace necesario revisar el manejo y uso de los estudiantes de algunos de éstos.

En particular, en cuanto a las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) por los adolescentes, Llerela (2005), encuentra que la tendencia a usar las TIC se da en todas las edades, sin embargo, en la adolescencia es donde se aprecia un mayor incremento, debido a que las han incorporado de manera habitual en su vida, utilizándolas como herramientas de interacción, información, comunicación y conocimiento. Las TIC se pueden analizar y clasificar en distintos tipos, por lo que se refiere al tipo de uso que dan los adolescentes, podría ser lúdico y de ocio, para comunicación e información o en el contexto educativo, siendo éste último el de mayor relevancia para el caso del proyecto.

Enfáticamente en el uso de las TIC en la educación, la Unesco asegura que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pueden contribuir al acceso universal a la educación, la igualdad en la instrucción, el ejercicio de la enseñanza y el aprendizaje, de calidad y el desarrollo profesional de los docentes, así como a la gestión, dirección y administración más eficientes del sistema educativo (UNESCO, 2016).

Por otro lado, ante la masificación de la internet se denota que hay bastantes recursos informáticos para trabajar por parte de los docente con los estudiantes, y muchas alternativas digitales (software, aplicativos, plataformas, etc.) a los que los estudiantes pueden acceder libremente; de esta observación como investigadores surge la pregunta, ¿Cómo pueden los estudiantes manejar estas aplicaciones, sin una adecuada instrucción anticipada, para aprovechar estos recursos web? para el caso concreto de la Institución Educativa Juan Rulfo no hay un aprendizaje concreto frente al manejo de aplicaciones web, ni frente a como estas pueden ser fructificadas alrededor de las condiciones de ingreso profesional y laboral. Realizando estas observaciones se plantea la pregunta del problema, que da origen al proyecto de investigación: ¿Pueden las estrategias didácticas mediadas por TIC facilitar a los estudiantes del grado once del Colegio Juan Rulfo, la definición del proyecto de vida a nivel laboral y profesional?, en respuesta a ello se decidió trabajar con herramientas web tales como servicio de red social, wikis, comunidades online; utilidades digitales para trabajar, archivar, crear, resignificar y presentar; y aplicación web como Google Docs. El medio para ello fue un AVA, al cual los estudiantes pudiesen acceder libremente y aprender de acuerdo a las características de éste, cuya función era mediar entre el docente y el estudiante, de esta manera se pretende que de manera autónoma el estudiante se acerque a los objetivos de aprendizaje, y que la consecución de los objetivos puedan servir como facilitadores de diferentes procesos que les permitan enfrentarse a un mundo profesional y laboral en mejores condiciones, y que a partir de ello puedan concretar su proyecto de vida.

Planteamiento del Problema

En el Colegio Juan Rulfo de la localidad de Usme, el uso de las TIC específicamente de recursos informáticos tales como herramientas, aplicaciones y utilidades de la WEB no son vinculadas por los docentes en el ejercicio pedagógico, lo anterior de acuerdo al PEI y a las mallas curriculares que fueron conocidas, previamente al planteamiento del proyecto. Los estudiantes requieren ser motivados con nuevos recursos pedagógicos que pueden ser informáticos, para ello se les debe brindar asesoría e instrucción previa sobre estos temas y deben vincularse en el uso cotidiano de las diferentes asignaturas, especialmente en el contexto

en desarrollo con el uso de las TIC, para transformar sus clases causando innovación y dinamismo, entendido como una metodología apartada de las metodologías tradicionales (clases magistrales, clases de laboratorio, tutorías, trabajos individuales y en grupo), en donde básicamente se realiza el uso de libros, guías y ocasionalmente Word y Power point.

La problemática evidenciada, es la dificultad que tiene la institución educativa Colegio Juan Rulfo para vincular las TIC en las metodologías de enseñanza, toda vez que aquí confluyen todas aquellas ayudas, procedimientos o recursos proporcionadas por el docente al estudiante, para facilitar un procesamiento más profundo de la información y promover aprendizajes significativos. En consecuencia, los estudiantes no cuentan con los conocimientos pertinentes y básicos que les faciliten un mejor acercamiento y desempeño al mercado laboral y profesional.

A la vez, a través de múltiples experiencias al observar y escuchar varios estudiantes y docentes, se deduce que estos últimos desean hacer un cambio sobre su metodología de enseñanza, con la intención de influir positivamente en el aprendizaje de los alumnos, desarrollando sus temas por medio de ayudas externas (en nuestro caso TIC), sin embargo estos no son población objeto de este proyecto. Con los resultados de este proyecto la institución Educativa podría revisar la factibilidad de adaptarlo para aplicación a los docentes, y posteriormente incluir el modelo instruccional para el desarrollo de proyectos en el PEI y en la malla curricular de cada área.

Pregunta del problema

¿De qué manera el desarrollo de una estrategia didáctica mediada por TIC, facilita la definición del proyecto de vida a nivel laboral y profesional en los estudiantes de grado once del Colegio Juan Rulfo?

Objetivos

Objetivo General

Desarrollar una estrategia didáctica, que facilite la definición del proyecto de vida a nivel laboral y profesional en los estudiantes de grado once del Colegio Juan Rulfo.

Objetivos Específicos

Identificar las competencias en el manejo de TIC de la población elegida, tales como el contexto, el acceso y los conocimientos previos.

Diseñar un AVA, para la enseñanza de aplicaciones, utilidades y herramientas web, a los estudiantes de grado once del colegio Juan Rulfo.

Evaluar los avances en la formación de los estudiantes, tras el proceso de enseñanza y de aprendizaje mediado por un AVA

Antecedentes

Durante el desarrollo de la investigación propuesta, se encuentra una información relevante en los antecedentes del tema que contribuyó en la organización del proyecto; dada la importancia de ésta, se presenta en espacio la revisión de literatura como una síntesis de teorías respecto del tema de investigación.

Se determina en varias publicaciones de estudios la importancia de tener una, normatividad a nivel gubernamental para el uso de las tecnologías de información y comunicación, aspectos que ayudan a la inclusión digital en todo el país, la promoción para consolidar el acceso y el

manejo de las TIC, reducir la brecha digital en el acceso de los servicios de telecomunicaciones y generar una infraestructura adecuada para el desarrollo, entre otros objetivos.

Fernández et al. (2014), refieren que desde el 2008 hasta la fecha, se han investigado los distintos usos de las Tecnologías de la Información y la Comunicación Social (TICs) en estudiantes universitarios y su relación con las prácticas de estudio y aprendizaje, así como la construcción de estrategias didácticas. Refiere:

El proyecto “Observatorio de los usos de las TICs en jóvenes ingresantes a la universidad de Buenos Aires y su relación con la construcción de estrategias didácticas” (2008-2010), aportó conocimiento sobre los usos y prácticas de los alumnos con las tecnologías, que luego posibilitaron un mejor aprovechamiento de las mismas en la construcción de estrategias didácticas. Luego el proyecto: “Usos de las TICs en estudiantes universitarios y su relación con las estrategias de aprendizaje y estudio” (2010-2012), donde se realizó una versión mejorada de la encuesta de disponibilidad y usos de la tecnología, construyéndose a partir de ella una escala que se correlacionó con El inventario de Estrategias de Aprendizaje y Estudio – LASSI (Weinstein, Schule & Palmer; 1987); y por último la investigación: “Usos de las TICs en estudiantes universitarios y su relación con la motivación hacia el aprendizaje” (2012-2014) indaga las posibles relaciones entre los usos de las TICs y la motivación hacia el aprendizaje, tanto en su dimensión intrínseca como extrínseca.

Zalazar et al. (2012) específicamente mencionó en las conclusiones que:

El hecho de que los alumnos no puedan representar que el uso de tecnología sea favorecedora para sus estrategias de aprendizaje, se explica también por la representación social que se tiene de la educación, situada ésta en un modelo tradicional que resulta reactivo a los cambios y anclado a formas estáticas de tiempo, espacio y modos de transmisión característicos de la etapa inaugurada por la revolución industrial.

Castellar (2011) realizó el diagnóstico del uso de las TIC en estudiantes de colegios oficiales del municipio de Soledad (Atlántico), a través de una investigación de tipo exploratorio, con el objetivo de examinar el uso de las TIC y el potencial percibido por los estudiantes frente a éstas. Entre los resultados se tiene: “En esta zona del Departamento del Atlántico, los educandos conservan un alto índice de actitud positiva frente a su uso, pero una baja oferta de recursos tecnológicos que estimule y preserve el potencial” (p. 2).

Benavides et al. (2011), estudiaron el impacto de las TIC en el desarrollo y competitividad del país, mencionando que “en las últimas décadas, con el surgimiento de nuevas tecnologías, la industria de TICs ha cobrado una gran importancia a nivel mundial debido a su capacidad de transformar continuamente el entorno económico y social” (p. 4).

Barrios (2009), realizó una investigación referente a los usos y consumos de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación TIC mediante el programa de Comunicación Social de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, por el Grupo Comunicación-Cultura-Mediación, a través de la sublínea Tecnocultura y Comunicación. En donde una de las principales reflexiones de la investigación es que:

El uso de las TIC en el campo educativo ha implicado, en un escenario como el colombiano, ir involucrando la tecnología desde varios ángulos, para brindar a los estudiantes posibilidades de alcance, flexibilidad, de algún modo adaptable a un tipo de enseñanza personalizada, en la que se promueve la autonomía del estudiante y el trabajo en equipo, desarrollando la creatividad para adaptar los materiales requeridos a los diferentes medios y recursos que ofrece la tecnología (p. 274).

Barón & Gómez (2012) hacen un recorrido sobre una síntesis del recorrido seguido por las políticas y programas de gobierno vinculados con el desarrollo de las TIC en el país entre 1994 y 2010, que se presentan en la siguiente tabla (p. 43).

Planes y programas de política en TIC	Objetivos
1994: Política Nacional de Ciencia y Tecnología 1994-1998, Conpes 2739.	Desarrollar en el país la capacidad para utilizar la informática y los computadores en la educación y la ciencia.

Planes y programas de política en TIC	Objetivos
1999: Programa ‘Computadores para educar’, Conpes 3063.	Promover el acceso a las TIC, mediante la recolección y acondicionamiento de computadores para entregarlos a instituciones educativas públicas del país.
2000: ‘Agenda de conectividad: el salto a internet’, Conpes 3072.	Masificar el uso de las TIC para aumentar la competitividad del sector productivo, modernizar las instituciones públicas, y de gobierno, y ampliar el acceso a la información.
2000: Programa ‘Compartel. Internet social’ (uno de los 30 programas establecidos por la ‘Agenda de conectividad’)	Proveer el servicio de internet en las cabeceras municipales del país que carecen de este servicio.
2006: Plan Nacional de Desarrollo 2006-2010: ‘Estado comunitario: desarrollo para todos’.	Alcanzar la inclusión digital a través de la continuidad de los programas de acceso y servicio universal, además de incorporar el papel de las TIC como motor de desarrollo transversal del Estado.
2007: Plan ‘Visión Colombia II centenario: 2019’.	Las estrategias “Generar una infraestructura adecuada para el desarrollo”, y “Avanzar hacia una sociedad informada” incorporan las metas de servicio y acceso universal a las telecomunicaciones y el desarrollo de capacidades para el uso y apropiación de TIC.
2008: Plan Nacional de TIC: ‘En línea con el futuro de 2008-2019’.	Asegurar que para el 2019 todos los colombianos estén conectados e informados, haciendo uso eficiente y productivo de las TIC, para una mayor inclusión social y competitividad.
2010: “Lineamientos de política para la continuidad de los programas de acceso y servicio universal a las tecnologías de la comunicación y la información”, Conpes 3670.	Definir los lineamientos de política para la continuidad de las iniciativas que promueven el acceso, uso y aprovechamiento de las TIC, de manera coordinada entre los programas del Ministerio de TIC y demás instancias del Gobierno.
2010: Ley de Bibliotecas 1379	La Red de Bibliotecas Públicas prestará el acceso

Planes y programas de política en TIC	Objetivos
	a internet y la alfabetización digital como uno de sus servicios básicos.

El propósito presentar la anterior tabla, es recalcar el trabajo que debe realizar el gobierno en materia de las tecnologías de la información, enfatizando en políticas fundamentales para el acceso público de las TIC.

La implicación de orientar programas gubernamentales con el uso de TIC se presentan por Gros & Contreras (citados por Villa & Moncada 2010), indican que:

Facilitar el acceso, conocimiento y uso de estas tecnologías por parte de las comunidades es un proceso de enseñanza aprendizaje que requiere no solo de recursos y docentes encargados, sino también de la iniciativa y autonomía de las personas que participan en dichos programas. Propuestas públicas como la de “Medellín Digital” requieren de la convergencia de voluntades, tanto de quienes las promueven como de quienes se benefician de ellas, para apuntar al desarrollo de habilidades y conocimientos que se conviertan en un punto de partida sólido para la adquisición de competencias ciudadanas que les permitan en el futuro hacer parte de un gobierno en línea”.

En el anterior artículo se brindó una proximidad en cuanto la comunidad rural y las TIC, permitiendo que fueran partícipes de una formación en cuanto al manejo de las herramientas informáticas y la presentación de los elementos que hacen posible la interacción a las TIC (el computador).

Orduz (2013) publicó un artículo que indaga si las TIC podrían contribuir a generar oportunidades de empleo, mencionando al respecto que antes las cifras de desempleo que se centran especialmente en las juventudes, la Corporación Colombia Digital considera que la formación en el uso y apropiación de las TIC, aplicándolas en determinados ámbitos puede contribuir de manera positiva a la generación de empleo para los jóvenes.

La Alcaldía Local de Usme (2015), publicó la tercera edición de MES TIC. Esta iniciativa distrital promueve el acceso, el uso y la apropiación de las tecnologías de la información y comunicaciones (TIC), en Bogotá en donde presenta una alternativa para el uso de las TIC.

CAPITULO 2- MARCO TEÓRICO

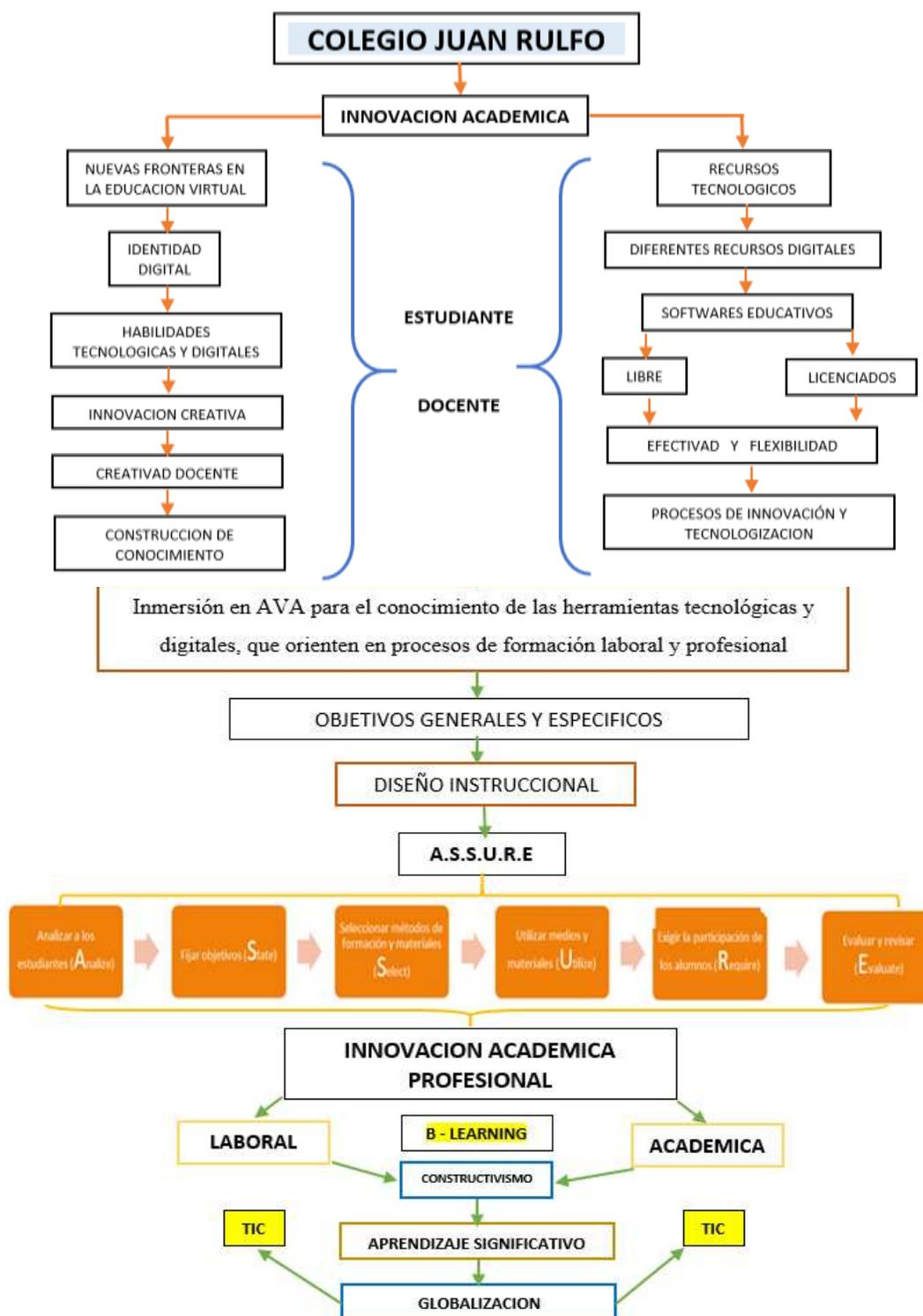
Tras la innovación tecnológica con la llegada de las TIC en el siglo XX, se ha generado un cambio en la sociedad, esto implica necesariamente realizar transformaciones en el quehacer pedagógico; que a través de una transición en las metodologías de enseñanza, pueda suponer un fortalecimiento en las habilidades para el manejo de las nuevas tecnologías por parte de los estudiantes.

Del mismo modo, el aprendizaje como parte fundamental de este proyecto se lleva a cabo con la sinergia de enseñanza – aprendizaje, toda vez que el diseño, programación, elaboración y realización de los contenidos a aprender por vía verbal o escrita depende de los recursos proporcionados por el docente al estudiante, para promover aprendizajes significativos. La utilización de las TIC es uno de esos recursos, que como transformador del quehacer pedagógico subyace de la necesidad y la problemática de la población a la cual se investiga, teniendo en cuenta sus condiciones de vida, generando la importancia de cómo se enseña, influye sobre lo que se aprende.

Se plantea como hipótesis, que las estrategias de enseñanza deben ser diseñadas de tal manera que estimulen a los estudiantes a observar, analizar, opinar, buscar soluciones y descubrir el conocimiento por sí mismos. Es por ello que se optó en desarrollar un proyecto con base al modelo instruccional ASSURE, de tal manera que en la etapa final del mismo se obtenga la evaluación y revisión de la implementación y resultados del aprendizaje. Finalmente, se espera que la evaluación del proceso por parte de los participantes, contribuya a la reflexión sobre el diseño e implementación del AVA, que redunde en mejoras a éste y que de respuesta al planteamiento del problema, determinando que la manera en que las estrategias mediadas por TIC facilitan la definición del proyecto de vida, es al contribuir con la suficiencia en el aprendizaje para el manejo de herramientas, aplicaciones y utilidades de la WEB, mediante procesos de enseñanza innovadores.

Este marco teórico pretende hacer un acercamiento sobre los cambios en la educación, ligados a la sociedad en los campos laboral y académico.

Gráfica 1. Bases teóricas que fundamentan la investigación



Nuevas fronteras en educación.

Determinar las condiciones por las cuales surge la necesidad del cambio sobre la estructura metodológica educativa, ha sido estudiado por diferentes investigadores, el contexto de ello se desarrolla de la siguiente manera.

Area (2009), considera la construcción de la Tecnología Educativa como una disciplina pedagógica a lo largo del siglo XX. Así mismo afirma que:

Integrar las tecnologías digitales en las aulas y centros educativos así como replantear y redefinir los contenidos culturales del currículum parecen medidas urgentes. Llevarlo a cabo, entre otras medidas, implicará necesariamente realizar importantes inversiones económicas en dotación de recursos tecnológicos suficientes para los centros educativos y en la creación de redes telemáticas educativas; desarrollar estrategias de formación del profesorado y de asesoramiento a los centros escolares en relación a la utilización de las tecnologías de la información y comunicación con fines educativos.(p. 11).

Consecuente con lo anterior se refuerza el planteamiento de como un ambiente de aprendizaje en TIC, puede propiciar avances en la formación de los estudiantes.

Hay que mencionar además, que este nuevo enfoque de la educación, que defiende el uso de la tecnología no como un fin sino como un medio para mejorar el proceso de aprendizaje, es fundamental utilizar las nuevas herramientas de forma apropiada. Por ello, el papel y la formación en TIC de los docentes es esencial ya que son ellos los que deben dotar de contenidos educativos a las herramientas tecnológicas e integrar la tecnología en todas las áreas del conocimiento. (Martín 2005). Así mismo, Maroto & Quirós (2010) refieren que el proceso de enseñanza – aprendizaje, constituye todo un reto para cualquier docente, en todas las áreas y niveles. La utilización de medios que puedan atraer la atención y mejoren el aprendizaje puede convertirse en un aliado como recurso didáctico del docente. Conviene subrayar que la necesidad

de la formación del docente está ampliamente fundamentada, por lo cual en este proyecto no se pretende reforzar la condición del papel del docente como sujeto que proporciona los recursos para el aprendizaje significativo, de tal manera que enfoque del proyecto es determinar si efectivamente a través del uso de herramientas como un AVA como medio en un modelo instruccional que se considera apropiado, puede facilitar el aprendizaje en aplicaciones, herramientas y utilidades web.

Para lograr una implementación de estas metodologías educativas, la dirección de los centros cobra un papel de especial importancia, al decidir en su política de qué manera va a favorecer la incorporación de las TIC. Actualmente, la mayoría de los centros ha optado por utilizar las TIC para las labores administrativas y para formar en TIC a los alumnos utilizando un aula informática. Muchas veces esas aulas deben ponerse a disposición de los alumnos en horario extraescolar para compensar la desigualdad que afecta a los alumnos que no disponen de ordenador en casa, ya que, hoy en día, el aprendizaje de los alumnos fuera del colegio, lo que algunos llaman “enseñanza no formal”, se ha generalizado mucho. (Martín 2005). Asimismo, aunque el acceso al internet ha evolucionado positivamente, la CEPAL (citada por Martín 2005) indicó que para el año 2010 el porcentaje de hogares con al menos un computador en Chile fue de 47%, seguido por Argentina y Brasil con 40% y 35% respectivamente, mientras que en Colombia este porcentaje no superó el 26%. Por lo anterior, en el punto de diagnóstico del presente proyecto se determina la accesibilidad o no de un computador en casa, por parte de los participantes, siendo esta una de las condiciones a favor del aprendizaje en TIC.

Por lo que se refiere a la puesta de presentar nuevos conceptos específicos en recursos, aplicaciones y utilidades web, que además se verán mediados por un AVA, se debe poner en consideración postulados como los indicados por Fantini (2008), en donde se establece que un ambiente de aprendizaje mediado por TIC, que se concibe centrado en el estudiante; debe prestar atención a la diversidad cognitiva, para mejorar las garantías de un aprendizaje efectivo. Los estilos de aprendizaje se definen como:

Los rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos, que sirven como indicadores, de cómo los estudiantes perciben, interaccionan y responden en sus ambientes de aprendizaje. Dado que las personas piensan, sienten, aprenden y se comportan de manera diferente, estas diferencias deben ser consideradas en el momento de plantear estrategias de enseñanza, de manera que se las tenga en cuenta, con el fin de lograr un mejor rendimiento académico de todos los estudiantes.(p. 1)

Finalmente, las nuevas fronteras en educación, se refieren específicamente a la evolución del país en términos de uso de TIC y masificación de internet; esta para el caso de Colombia ha sido significativa, no obstante la brecha sigue siendo amplia en comparación con otros países de la región como Chile o Argentina. Dicho de otra manera, mientras que para 2009 en Colombia 4,6 de cada 100 habitantes contaban con una suscripción a internet de banda ancha, en Chile esta cifra era más del doble, alcanzando 9,8 suscripciones por cada 100 habitantes. (Benavides, J. et al. 2011). No obstante, La Corporación Colombia Digital (2016), presenta un escenario muy diferente en cuanto a la inclusión de las TIC en la educación, refiere que en América Latina, Colombia está entre los líderes en materia de digitalización del sector educativo. Según lo referido la política pública del país reconoce la oportunidad transformacional que representan las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) para el ecosistema digital, en paralelo El Ministerio de Educación Nacional tiene una perspectiva clara y visionaria sobre el papel de la tecnología, la cual tiene desafíos tanto en infraestructura como en conectividad en todas las escuelas.

Capacitación en TIC para el entorno laboral y académico

El presente apartado hace alusión al favorecimiento de las capacidades en manejo de TIC y los entornos laborales y académicos. A partir de esta revisión y la puesta de los siguientes artículos, se aborda el contexto de los objetivos planteados, donde se incita al aprendiz a estar al tanto de las innovaciones en la web y para dar una mejor respuesta frente a las condiciones laborales actuales, además de fomentar el uso correcto de las TIC y propiciar espacios de

conocimiento para la administración, organización y utilización de los recursos tecnológicos que se encuentren en la web. A partir de ello el aprendiz comprenderá lo importante de las TIC para interactuar con el área profesional y laboral, despertando intereses y habilidades cognitivas y relacionando los saberes en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Acerca del postulado de la relación entre la capacitación y el dominio de las tecnologías, frente a mayores oportunidades para el acceso y el desempeño profesional y laboral, Orduz (2013) publicó en la revista Colombia Digital que la situación de la juventud de cara al empleo es dramática, puede ser por la imposibilidad de encontrar empleo o porque se vinculan a actividades de corta duración o porque deben laborar en campos que nada tienen que ver con el área de estudio. Refiere la Corporación Colombia Digital, que la formación en el uso y apropiación de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), aplicándolas en determinados ámbitos puede contribuir de manera positiva a la generación de empleo para los jóvenes.

En cuanto a la capacitación en TIC específicamente para su uso en el entorno laboral y académico, Area (2009) elaboró el Manual Introducción a la Tecnología Educativa, en este se presenta una amplia descripción sobre los efectos sociales y culturales de las tecnologías de la información y comunicación; y los retos de la educación ante las nuevas tecnologías digitales. El objetivo de éste era facilitar al alumnado del Título de Pedagogía que se imparte en la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna (España), el estudio de los temas correspondientes a la asignatura denominada Tecnología Educativa. Principalmente éste reafirma que la formación ocupacional debe incorporar e integrar esta realidad tecnológica en sus planes y procesos formativos a través de diferentes medidas como:

- Introducir y preparar a los trabajadores en el conocimiento y uso laboral de las nuevas tecnologías de la comunicación como un aprendizaje básico y común a todos los ámbitos ocupacionales.
- Mejorar la calidad de los procesos formativos y de aprendizaje del alumnado apoyando la actividad docente en el uso de estas tecnologías
- Establecer y desarrollar cursos específicos de formación para puestos laborales de nueva creación previsibles con el "teletrabajo".

Cada vez es más frecuente, si no indispensable, que cualquier posición laboral requiera el manejo de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC). Desde el uso de procesadores de texto básico, navegadores de Internet o incluso dominio de programas especializados, las TIC se instalaron en los puestos de trabajo y difícilmente se apartarán de ellos.

De todo lo mencionado anteriormente, se considera primero, que las posibilidades de acceder a determinados cargos pueden facilitarse al dominar el uso de TIC; y segundo, que los campos en los que se puede trabajar en modalidades "free-lance" son múltiples: periodismo, comunicación social, consultorías, diseño, aplicativos para dispositivos móviles (desde juegos hasta cualquier tipo de campo que posea demanda), animación digital, literatura, música, son disciplinas en las que personas jóvenes, con adecuado conocimiento y manejo de TIC, podrían ofrecer servicios a partir de pequeñas unidades empresariales (Orduz, 2013).

Recursos tecnológicos

Los recursos tecnológicos son los medios a través de los cuales la tecnología cumple con un propósito. Entre estos pueden estar elementos físicos como computadoras, impresoras u otras máquinas, o una aplicación virtual. Específicamente este pasaje es una breve descripción sobre los principales usos de los recursos tecnológicos.

Actualmente el uso de las tecnologías de la información y la comunicación constituye un objeto de preocupación, debate y reflexión para muchos autores, tanto a nivel nacional como internacional. Pero dicha preocupación aún no se ha traducido en un intento sistemático y organizado de realizar actividades pertinentes en favor de un uso adecuado de las tecnologías por parte de la adolescencia.

Así pues, uno de los retos más importantes de los profesionales de la educación debe centrarse, sin lugar a dudas, en el estudio de la relación que las y los adolescentes establecen con las TIC. Estas tecnologías expanden las posibilidades de la comunicación,

generan nuevas culturas y posibilitan el desarrollo de nuevas habilidades y formas de construcción del conocimiento.

Es necesario conocer y comprender en profundidad el uso que realizan de estas tecnologías, cómo las utilizan, para qué y con qué frecuencia lo hacen, así como la importancia que tienen en su vida cotidiana. (Llarena 2005, p. 1)

Las TIC se pueden analizar y clasificar en distintitos tipos, por lo que se refiere al tipo de uso que dan los adolescentes, podría ser lúdico y de ocio, para comunicación e información o en el contexto educativo, siendo éste último el de mayor relevancia para el caso del proyecto (Llarena 2005).

Al respecto de las redes sociales que principalmente suele creerse que son de tipo lúdico o de ocio, el estudio de Consumo Digital del Ministerio TIC en cuanto a las relaciones por Internet, reveló que 6 de cada 10 colombianos visitan redes sociales. De estos, 31% tiene una cuenta en Twitter y 98% en Facebook. Finalmente determinó que de los encuestados el 33% está en el grupo de los novatos interesados, el 31% en el de los avanzados digitales, 19% en los desconocedores, el 12% son los curiosos exploradores y el 6% son los apáticos a Internet. (Ministerio TIC e Ipsos Napoleón Franco 2014).

En el grupo poblacional muestra del proyecto, se presenta evidentemente el uso frecuentemente de nuevas tecnologías como el internet, telefonía móvil, videojuegos y televisión, por ello es importante caracterizar sus conocimientos respecto al uso de redes sociales y seguridad informática entre otros. Según datos del Instituto Nacional de Estadística (2013), el 91,8 % de los niños y niñas entre 10 y 15 años son usuarios habituales de la red. Las nuevas tecnologías pueden tener un gran potencial educativo y comunicativo, pero su uso inadecuado o abusivo puede acarrear importantes consecuencias negativas para jóvenes y adultos. Los recursos tecnológicos se convierten en un fin y no en un medio, dando lugar a la aparición de importantes consecuencias negativas que interfieren en la vida diaria: aislamiento social, dificultades para mantener el puesto de trabajo, bajo rendimiento escolar, relaciones sociales insatisfactorias son algunas de estas posibles consecuencias negativas (García P, 2014).

Las cifras revelan que los recursos tecnológicos no tangibles como las redes sociales son ampliamente usados, podría pensarse que el dominio de estos recursos sobre otros que pueden ser con un enfoque ocupacional más que de ocio, se debe a la facilidad para uso, que no requiere de mayor instrucción previa, sobre todo para aquellas generaciones que han crecido de la mano con la innovación tecnológica. Redes como Facebook y Twitter son las que gozan de mayor popularidad entre los colombianos, a tal punto que en Facebook, Colombia ocupa el lugar número 14 a nivel mundial con más de 15 millones de usuarios, mientras que Bogotá es la novena ciudad del mundo con una cifra cercana a los 6.5 millones. (Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones 2016).

El uso de redes sociales influye significativamente en la identidad digital, si bien el individuo se identifica de como es, no se puede controlar lo que lo demás creen sobre nuestra ID que se refleja en las redes sociales. La red es un medio nuevo que exige conocer los alcances de su y como hacer un uso responsable de ella. Los menores están participando de forma activa en las redes sociales sin entender correctamente las particularidades del medio y las implicaciones que se pueden derivar de un mal uso. Los menores deben ser conscientes de la importancia que tienen los actos en la red y la correcta gestión de su Identidad Digital, conocer los riesgos como el ciberbullying, el grooming, etc, gestionar correctamente su privacidad y aprender unas normas de uso de las redes sociales. (Identidad digital y redes sociales con menores 2014).

CAPÍTULO 3. METODOLOGÍAS

Tipo de investigación

De acuerdo a la problemática planteada, se define el tipo de investigación como descriptivo, teniendo como primicia que se realizará una narrativa del desarrollo en todos sus apartados, adicionalmente y de acuerdo al corto período de tiempo para su ejecución será de tipo sincrónico.

Esta además es una investigación de tipo participativo, que nace a partir de un problema de la comunidad de estudiantes y del entorno educativo, en general focalizado en la comunidad de la localidad de Usme, con el objeto de que en la búsqueda de alternativas que contribuyan al mejoramiento del nivel de vida de las personas involucradas.

A partir de los resultados de este proyecto se considera que este trabajo podría servir de base para la realización de nuevas investigaciones, en otros grupos poblacionales. Se realizará una reflexión final que permita constatar los hallazgos con aspectos de otros estudios referenciados en el marco teórico.

Se consideró que la manera más pertinente de realizar este trabajo es permitiendo una participación activa de la población involucrada, para lo cual se tomará como primordial en los resultados las percepciones y respuestas que se obtengan de las recolección de información a través de los instrumentos que se apliquen.

Enfoque

Se propone una investigación mixta (cualitativa y cuantitativa), toda vez que la información se recogerá a partir de instrumentos en donde se documenta la narrativa de los participantes y, a su vez, las categorías de análisis propenderán por documentar la observación,

y, así mismo, se aplicarán instrumentos de interrogación de orden cuantitativo con el fin de conseguir mediciones sobre características objetivas y subjetivas de la población participante.

De acuerdo a Hernández et al. (2003), el enfoque de la investigación cualitativa puede ser deductivo que implica la aplicación de instrumentos como encuestas, experimentación, patrones, preguntas y recolección de datos. De lo anterior este proyecto se surtirá de varios de estos criterios definidos.

Hernández et al. (2003) indica que la investigación con enfoque cualitativo utiliza recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación y puede o no probar hipótesis en su proceso de interpretación.

Población

El colegio en el cual se desarrolla el proyecto se encuentra ubicado en la Localidad de Usme de la ciudad de Bogotá, esta localidad es una zona predominantemente rural, con una intensa dinámica de urbanización, en la cual se concentra una alta proporción de la población del Distrito Capital.

A partir de la ubicación del colegio, se determinan las características del contexto de la población seleccionada, que para el caso son estudiantes del grado once del colegio Juan Rulfo.

En el contexto socio económico de la localidad de Usme, se presentan factores que afectan de una u otra manera a la población, entre ellos la explotación de terrenos y recurso hídrico por industrias, invasiones, construcción de asentamientos entre otros, que generan deslizamientos y desprendimientos de rocas, adicionalmente ocurren inundaciones y contaminación ambiental derivada del botadero Doña Juana que aunque ubicado en la localidad Ciudad Bolívar tiene repercusiones sobre esta localidad. Usme es la cuarta localidad que alberga más población desplazada en la ciudad de acuerdo a cifras oficiales del Distrito. En cuanto a los fenómenos de violencia, recientemente el alcalde de Bogotá, Enrique Peñalosa, aseguró que existe una grave

crisis de criminalidad juvenil en la localidad de Usme (Alcaldía mayor de Bogotá. Secretaria General. Localidad de Usme 2016).

El colegio Juan Rulfo se considera incluyente de acuerdo a la Misión determinada en el mismo, la cual se inspira en la cultura del liderazgo que busca apoyar a sus estudiantes a descubrir sus habilidades, capacidades y talentos, mediante una educación integral, formativa y con un énfasis comercial, que satisfaga las necesidades básicas y garantice la construcción de un proyecto de vida para un futuro brillante.

En cuanto a su PEI, el colegio tiene determinado como método de aprendizaje el constructivismo. El PEI del colegio no aborda el uso de la tecnología o de su implementación, como una forma de ofrecer recursos que apoyen las metodologías de enseñanza de los docentes, relegando el uso de las TIC a la clase de tecnología e informática.

El colegio tiene en total 305 estudiantes desde los grados Preescolar hasta Once, cuenta con 17 docentes de las diferentes áreas. La población del proyecto de investigación corresponde a 22 Estudiantes del grado once A del Colegio Juan Rulfo con edades de 15 a 17 años (12 Mujeres - 10 hombres).

Muestra

El desarrollo del proyecto, se determinó en una muestra de estudiantes de un Colegio de la Localidad de Usme. La vinculación del Colegio Juan Rulfo se estableció por el interés manifestado de participar en proyectos que involucren nuevas metodologías de enseñanza. Los participantes seleccionados fueron los estudiantes de grado 11, quienes están a puertas de salir de la educación media, y de iniciar un proyecto de vida a nivel laboral y/o académico de profesionalización. La totalidad del grado 11 se conforma por 24 alumnos, sin embargo solo 22 de ellos están activos en el grupo, por lo cual en estos 22 se aplicó los instrumentos diagnósticos.

Para la muestra de la prueba piloto se determinó una submuestra de 10 estudiantes, la selección esta submuestra se realizó de manera aleatoria simple, es decir completamente al azar.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La definición de la técnica e instrumentos para la recolección de la información en este proyecto se presentan a continuación:

Tabla 1. Técnicas e instrumentos para aplicación

ítem	Objetivo	Instrumentos
1	Orientar a los estudiantes, en el uso de las TIC para encontrar oportunidades de inserción profesional y laboral.	<p>Instrumento: Encuesta diagnóstica 1</p> <p>Encuesta Diagnóstica. Tiene como propósito obtener información referente al uso de las TIC para encontrar oportunidades de inserción profesional y laboral.</p>
2	Identificar usos específicos de algunos recursos informáticos para realizar vínculos laborales y el impacto que tienen las redes sociales sobre nuestra imagen.	<p>Instrumento: Encuesta diagnóstica 2</p> <p>Encuesta Diagnóstica. Tiene como propósito medir el grado de conocimientos, apropiación y comprensión sobre el manejo y uso de las TIC, para una buena orientación laboral y profesional. Se requiere observar el nivel de manejo o cercanía que tienen los estudiantes con las TIC, y el comportamiento que están reflejando en sus redes.</p>

- 3 Emplear los conocimientos adquiridos en el AVA para que puedan ser utilizadas en cualquier ámbito de la vida profesional y laboral.

Instrumento: Entrevista

Con esta entrevista se quiere obtener información acerca de sus conocimientos frente al manejo y uso de las presentaciones digitales y el impacto que pueden llegar a tener frente a su área laboral. Esta entrevista se realizará de manera personal y al finalizar la Unidad 2 del AVA.

Guión de Entrevista semifocalizada o semiestructurada: este instrumento se formula preguntas ordenadas y abiertas. El objetivo de este guión es la flexibilidad y adaptabilidad a la situación específica analizada, uno de los presupuestos del criterio cualitativo.

4. Cuestionario AVA

Instrumento: Cuestionario

Tiene como propósito recolectar información sobre el curso Inmersión en AVA para el conocimiento de las herramientas tecnológicas y digitales, que orienten en procesos de formación laboral y profesional la cual consta de una serie de preguntas contestadas por la muestra de la población participante. Se trata de un instrumento fundamental para la obtención de datos.

Los instrumentos diseñados se encuentran en el Anexo N°1.

CAPÍTULO 4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

Matrices de Análisis de Información

Fase diagnóstica

En cuanto a los resultados de la fase diagnóstica del instrumento 1, correspondiente a encuesta aplicada con el propósito de obtener información referente al uso de las TIC para encontrar oportunidades profesionales y laborales. Las preguntas se categorizaron de modo que en su conjunto se determinaran varias condiciones referentes a las posibilidades y capacidades, de la población para acceder a las TIC y utilizarlas para aspectos laborales y profesionales.

Tabla 2. Categorías encuesta diagnóstica 1.

Categorías	Descripción de la categoría	Postura del investigador
Acceso a la internet por medio de un computador	Esta categoría hace referencia a con qué frecuencia el estudiante permanece en la internet y si tiene computador en su casa de tal manera que se pueda inferir acceso a las TIC. Adicionalmente si estos elementos son usados para buscar trabajo. Principalmente se observa que para ellos es común tener acceso a un computador y a la red internet, Indican algunos estudiantes que varios integrantes de la familia acceden a la internet para obtener empleo.	Se denota que varios estudiantes de grado 11 tienen computador con conexión a internet y que los familiares hacen parte de esa participación de búsqueda de empleo por el internet. De acuerdo a los referentes teóricos, tener acceso a TIC y manejar recursos y aplicativos web contribuyen tienen impacto a nivel laboral.

Categorías	Descripción de la categoría	Postura del investigador
Caracterización poblacional	En esta categoría se recogen características puntuales, como lo es la edad, el género y la situación económica actual.	Los estudiantes de once suministran información como la edad de cada uno, respecto a la situación económica no comparten fácilmente este tipo de información.
Búsqueda de información referente al empleo	En esta categoría se indaga sobre el uso efectivo del internet y las diferentes plataformas para acceder a oportunidades laborales.	Los estudiantes refieren que las herramientas suministradas no eran provechosas ya que exigen experiencia laboral por ende no les fue relevante las mismas. Aunque varios consideran estas herramientas como positivas.

Los resultados no correlacionan las condiciones socioeconómicas de las familias de la población del estudio con la tenencia de computador en su hogar, a lo cual el 100% de ellos refirieron tener equipo de computo, pues se encuentra que todos los estudiantes tienen acceso a una computadora, pero las respuestas frente a la condición socioeconómica no fueron confiables, se observó resistencia por parte de ellos para hablar sobre este tema. Adicionalmente el acceso a internet la mayor parte del tiempo es frecuente. Ahora bien el uso de éste para buscar trabajo, ha sido identificado positivamente por un porcentaje de la población encuestada. En relación con los referentes teóricos, se encuentra que el acceso a los recursos tecnológicos es alto a pesar de la zona de ubicación del colegio, al cual pertenece la población de la muestra del proyecto. En cuanto a los conocimientos previos para el uso del internet y diferentes aplicaciones para la búsqueda laboral, de las respuestas se puede inferir desconocimiento sobre el manejo y la utilidad de estas para conseguir los objetivos. No obstante, los resultados encontrados se alinean con los teóricos sobre el alto uso de las redes sociales, y sobre el uso de teléfonos de alta tecnología. Además se evidencia que los recursos tecnológicos no tangibles determinan un alto tiempo de inversión por parte de los estudiantes, así como la importancia que le dan a la imagen que proyectan en éstas.

Frente a cómo son sus conocimientos respecto a cómo lo ven los otros a través de las redes sociales (*Identidad digital*), el 27% dice que altos, el 55% medianamente cree saber de cómo lo ven a través de la Red, el 14% tiene conocimiento bajo y un 4% desconoce totalmente de cómo es su imagen ante terceros, consecuente con esto los contenidos ofrecidos acerca de la identidad digital y sobre la postura frente a perfiles personales, comentarios y contenidos digitales.

Al revisar sobre como son los conocimientos de los participantes, sobre las pruebas del ingreso laboral, se tiene que para el 5% de los estudiantes son altamente conocidos, el 59% conocen medianamente dichas pruebas, las cuales no son conocidas para el 36% del resto de encuestados. Se debe reforzar las actividades y demás instrumentos de recolección de datos, para saber en qué secciones tienen déficit para la obtención de conocimientos elementales para ser un gran gestor de trabajo.

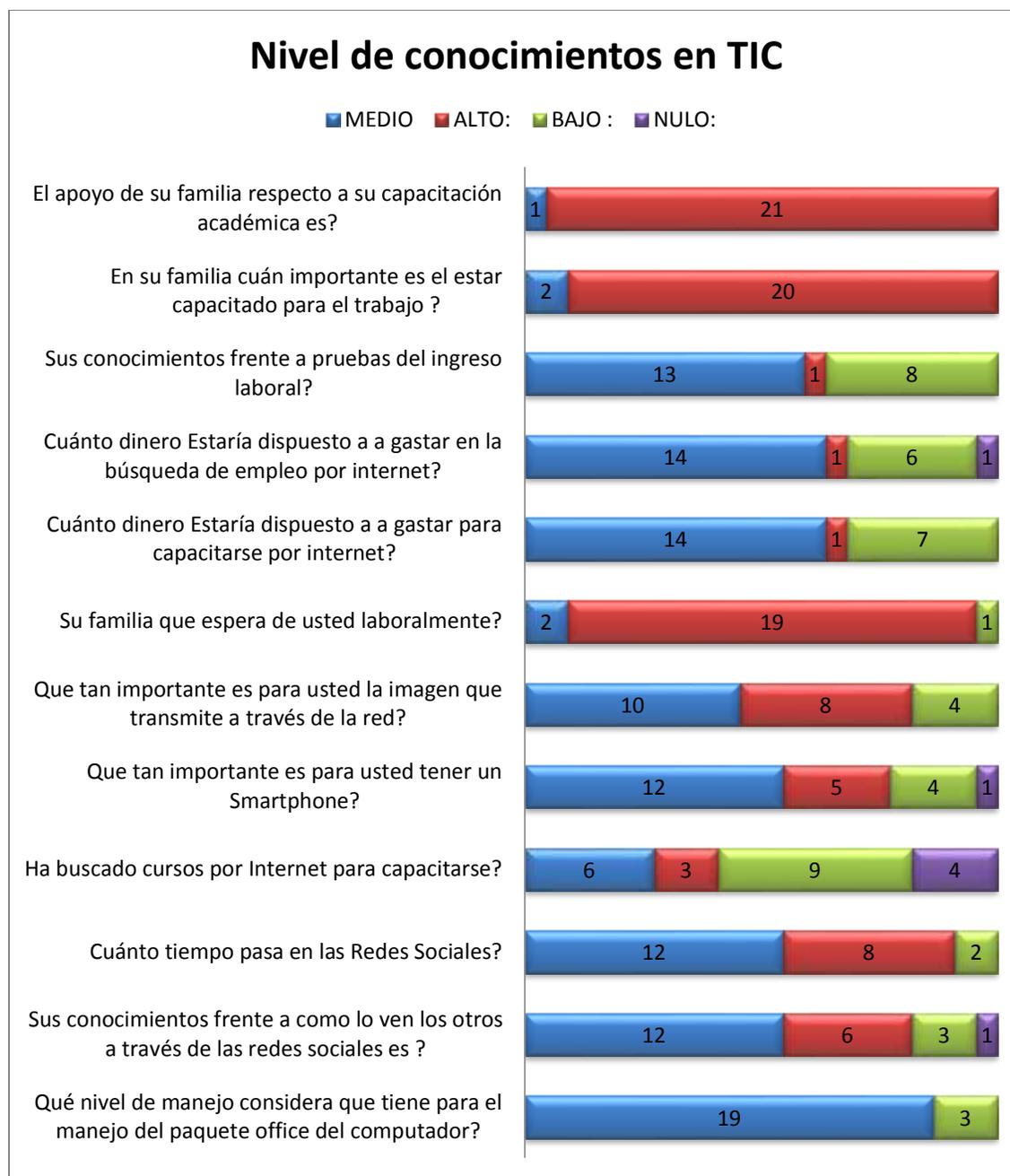
Consecuente con lo anterior, sobre la pregunta ¿qué tan importante es para usted la imagen que transmite a través de la red? El 36% dice altamente, el 46% lo maneja medianamente, 18% de los estudiantes dice bajo. A pesar de que un alto porcentaje de alumnos indicaron medio - alto, se observa que todavía hay estudiantes a los cuales nos les importa su imagen frente a los demás.

En el instrumento 2, encuesta diagnóstica que tiene como propósito medir el grado de conocimientos, apropiación y comprensión sobre el manejo y uso de las TIC, para una buena orientación laboral y profesional, muestra en la categoría de herramientas para la orientación de procesos laborales y profesionales los siguientes resultados:

Sobre el nivel de manejo del paquete office del computador, el 86% de los estudiantes poseen un nivel medio en cuanto al manejo del office, el otro 14% maneja un nivel bajo, se observa que el nivel de conocimientos son básicos – bajos. Esto es armónico con el teórico planteado acerca de la falta de instrucción a los estudiantes sobre el manejo del paquete office.

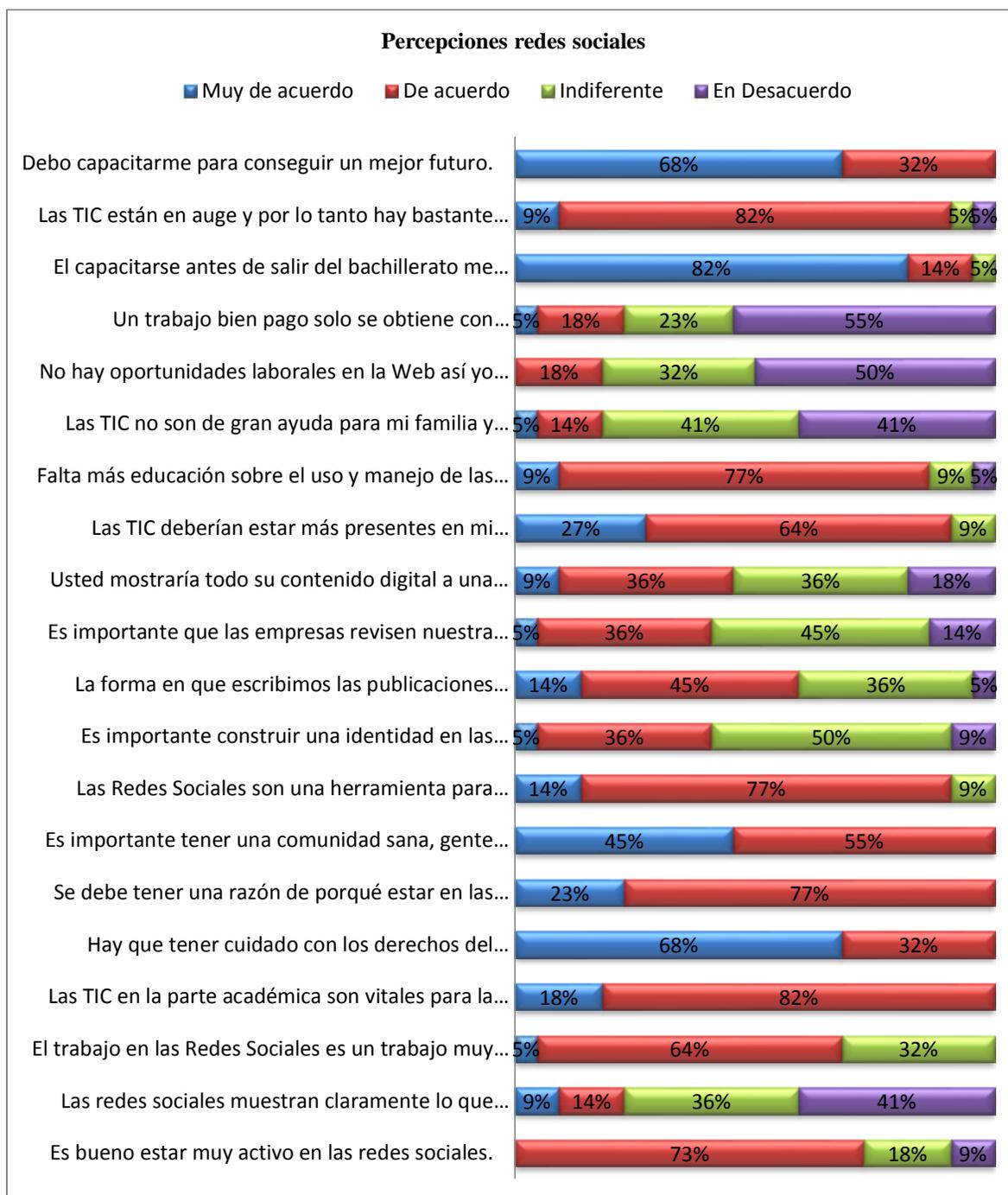
A continuación se presenta la gráfica que muestra en número de respuestas en cada nivel sobre un total de 22 encuestas respondidas.

Gráfica 2. Respuestas en la categoría de conocimientos básicos en TIC



En la categoría de uso y conocimientos de redes sociales a continuación se presenta la gráfica con las interrogantes pertinentes en esta categoría y sus resultados en número, sobre 22 encuestas aplicadas.

Gráfica 3. Categoría conocimientos en redes sociales



De lo anterior se precisan algunos resultados importantes que respaldan las teorías que apoyaron el planteamiento del problema. Se indagó sobre si es importante que las empresas revisen y tengan en cuenta la participación de las personas en las redes sociales, encontrando que

el 14% de los encuestados, no están de acuerdo a que las empresas tengan en cuenta la información que se registra en redes sociales, en contraste con el 36% que está de acuerdo con que se revisen. No obstante los participantes ignoran que grandes empresas revisan el manejo de uso de redes de los candidatos a algunas vacantes, más aún cuando se aspira a cargos con organizaciones internacionales.

Por otro lado, sobre si es bueno estar activo en redes sociales la mayor parte de estudiantes están altamente de acuerdo (73%), el 18% medianamente de acuerdo y en donde un 9% no están de acuerdo. Esta pregunta tiene una correlación directa sobre la identidad digital y sobre los canales de comunicaciones que usan actualmente. Sobre esto se determinó el diseño de la sección 1 de la primera unidad del AVA, que además es congruente con la percepción sobre si las redes sociales muestran claramente lo que somos realmente como personas se encuentra que el 41% está en desacuerdo con esta afirmación; el 14% está de acuerdo, el 36% es indiferente y el 9% en desacuerdo. Al respecto se debe tener en cuenta que la identidad digital es precisamente lo que se muestra sobre cada individuo en la Red, y que esta puede o no parecerse a lo que es la persona, frente a ello; la apreciación de los participantes sobre si es importante construir una identidad en las Redes Sociales 8 de los 22 participantes son indiferentes a lo que se pueda reflejar sobre la persona en sus publicaciones, y solo 13 están de acuerdo con el cuidado que se le debe dar a los contenidos que se exponen en las redes sociales.

En la siguiente categoría, que indaga sobre la capacidad auto-percibida para utilizar diferentes, recursos, aplicaciones y utilidades en los principales resultados se encuentra que el nivel de conocimiento y dominio es muy bajo y bajo. Entre ellas programas para difundir presentaciones interactivas en red (prezi, SlideShare, Scribd, etc), documentos en red (googledocs), mapas conceptuales utilizando alguna herramienta de software social. (cmaptool, mindomo), redes de ámbito profesional (linkelin, xing), trabajo con imágenes mediante el uso de herramientas y/o aplicaciones de software social (gloster, picnik), programas para edición y animación y manejo de fotos como Postcasting y videocasts.

Gráfica 4. Conocimiento y dominio de herramientas, aplicaciones y recursos WEB



La gráfica muestra resultados en nivel de 1 a 4, donde uno es el nivel más bajo y 4 es el nivel más alto, además del nivel de No sabe/No responde. Estos resultados permiten realizar una caracterización previa sobre los conocimientos de los estudiantes, antes de implementar el AVA,

donde se encuentra que los niveles en cuanto a conocimiento de presentaciones en diferentes plataformas están en nivel 1 o 2, así mismo sobre podcasting y videocats, donde los resultados están en nivel 1 o 2 y no sabe o no responde. De igual manera con el manejo de utilidades en la web. Se evidencia además niveles bajos en el mayor porcentaje del participante en cuanto al uso wiki, blogs y documentos en la red. Es claro entonces que los estudiantes no tienen conocimientos suficientes en el uso de aplicaciones y utilidades en la web, y que en el colegio no se les ha dado la instrucción y los espacios necesarios para adquirirlos. Lo Anterior se puede ver en los Anexos 2 A1, 2 A2 y 2 B.

CAPÍTULO 5. PROPUESTA DISEÑO DEL AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE

Título

Herramientas para la Orientación de Procesos de Formación Laboral y Académica

URL del AVA

<http://aulas.uniminuto.edu/especiales/course/view.php?id=4905>

Modalidad

B- Learning

Perfil del usuario

Estudiante del Grado Once del Colegio Juan Rulfo de la Localidad Quinta de Usme.

Ámbito de aplicación

Colegio Juan Rulfo de la localidad 5° de Usme, estudiantes del último grado de educación media vocacional, con muy pocas oportunidades laborales y académicas.

Área o campo de conocimiento a impactar

Como dice la filosofía Institucional del Colegio Juan Rulfo la cual se basa en la convivencia sana y la formación de niños, niñas y jóvenes de la Localidad Quinta de Usme,

donde se practican los valores, se fortalece la familia y prepara a los estudiantes en el desarrollo de habilidades y competencias con el ánimo de brindarle herramientas que faciliten su inserción a la vida laboral y profesional, puesto que son muy pocas las oportunidades que los jóvenes encuentran al culminar sus estudios de media vocacional.

Se busca impactar en el conocimiento y manejo de recursos, aplicaciones y utilidades web, que facilite su acceso y permanencia en un ambiente académico y /o profesional y que pueda favorecer su proyecto de vida.

Objetivo del Ambiente

Utilizar de manera adecuada las herramientas informáticas de uso frecuente en entornos académicos y laborales

Descripción de la propuesta

Esta propuesta, pretende poner en manifiesto el diseño y la elaboración del curso, módulos o unidades didácticas, para el aprendizaje de diferentes herramientas digitales y el sentido de pertenencia y responsabilidad frente a nuestra identidad digital, utilizando la plataforma educativa Moodle como herramienta para su construcción.

El AVA, entendido éste como un espacio mediante el cual un estudiante construye el conocimiento de acuerdo a el tiempo o tiempos que el disponga para complementar lo de manera presencial trabajado, es decir bajo el modelo B-learning en el cual se apoya de la instrucción de un profesor o tutor que actúa como facilitador.

La propuesta está basada en el Modelo Instruccional A.S.S.U.R.E (análisis de los estudiantes, establecimiento de objetivos, selección de métodos instruccionales, medios y materiales, utilización de medios y materiales, requiere la participación del estudiantes y la correspondiente evaluación y revisión), esta es una gran herramienta para el aprendizaje

B-learning que permite implementar el uso de recursos tecnológicos en los procesos de enseñanza tradicional, adicionalmente, su organización y estructuración conlleva la definición de diferentes pasos u etapas, que abarca desde la caracterización de los estudiantes, el diagnóstico preliminar, la escogencia de los objetivos claros, la mediación de un AVA para este caso, la explotación creativa de la participación de los estudiantes y hasta la evaluación y replanteamiento de cada etapa de acuerdo a esto.

En el aula virtual titulada “Herramientas para la Orientación de Procesos de Formación Laboral y Académica”, está ubicada en la plataforma tecnológica Moodle, la cual cumple con los requerimientos didácticos, comunicativos y tecnológicos de la investigación. Los contenidos están desarrollados con independencia de la plataforma, es decir, la plataforma administra e integra los contenidos pero la visualización de ésta, se proporciona en otra interfaz.

El ova fue diseñado siguiendo propósitos pedagógicos fundamentados en estrategias de aprendizaje debidamente valoradas, y en metodologías de diseño, propone unidades de aprendizaje y en cada una de ellas objetivos, contenidos específicos, actividades de refuerzo y recuperación, actividades de formación y guías de aprendizaje y cada una con la debida construcción, de tal manera que el ova cumpla con cada objetivo de formación mostrando un producto final no solo a nosotros como Docentes, si no a la familia y demás personas que conformen su ambiente.

Bajo esta propuesta, la participación del aprendiz está determinada por el desarrollo de las actividades con base a los materiales seleccionados previamente. Por medio de la evaluación se identifica si se han cumplido los objetivos del curso, se puede llegar a conocer las opiniones de los aprendices y detectar áreas de oportunidad, permitiendo además la evaluación a los medios y métodos didácticos aplicados. El modelo de esta propuesta permite la reflexión sobre el curso, los objetivos planteados, las estrategias y los materiales, para determinar si fueron los más efectivos o si necesitan ser corregidos o eliminados, para la replicación a otro grupo poblacional.

Estos espacios permiten realizar una identidad digital ya que se genera un trabajo autónomo en las plataformas virtuales, las cuales más adelante le permitirán buscar su empleo

con facilidad, del mismo modo se darán a conocer los derechos y deberes según sea la elección de cada estudiante.

Muestra

Para el momento de inmersión en el AVA como prueba piloto, se determinó una submuestra de la muestra total de estudiantes del proyecto, a los cuales se les aplicó el instrumento diagnóstico 1 y 2. La submuestra seleccionada corresponde a 10 estudiantes de grado 11, esta fue seleccionada de manera aleatoria simple, es decir completamente al azar.

Diseño del AVA

Los ambientes virtuales de aprendizaje son procesos educativos que facilitan el desarrollo autónomo y colaborativo de los estudiantes bajo sus propios tiempos de trabajo; de aquí surge la necesidad de realizar un buen diseño del ambiente virtual de aprendizaje. (UNIMINUTO 2016)

Los dos elementos conceptuales del AVA se los ambientes virtuales de aprendizaje son: a) El diseño instruccional, que se refiere a la forma en que se planea la metodología; y b) El diseño de la interfaz.

Se diseñó el ambiente incluyendo en este los siguientes apartados:

Índice y presentación (bienvenida)

Se realizó la presentación del Módulo, utilizando el software CourseLab, exportando el archivo en tipo Scorm, para así importarlo en el Moodle.

En la primer diapositiva se hace una bienvenida al estudiante mostrando interés y apoyo en el ingreso del curso.

Ilustración 1. Bienvenida al AVA



- Presentación e introducción general de la asignatura (actividades, materiales, bibliografía).

Se efectuó la respectiva presentación de los tutores, utilizando dos softwares, el Primero donde se utiliza una aplicación gratuita disponible en internet que te permite crear un personaje virtual, un avatar educativo que habla de acuerdo a las indicaciones u texto programado para ello, dicho programa es Voki, además se utiliza Camtasia Studio, el cual es un programa de edición de videos, para hacer el respectivo montaje y crear más estructuralmente la presentación de los Docentes.

Presentación de los tutores

John Harrison Rodríguez, Dixon Alejandro Bautista y Giovanni García Acevedo. URL de la presentación tutores en Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=GnJFjsf1Lao&t=7s>

Ilustración 2. Video de presentación de los tutores



- Objetivos (Se planteó lo que se esperaba que sean capaces de hacer los participantes)
- Índice (temas a trabajar del proyecto)
- Calendario de actividades

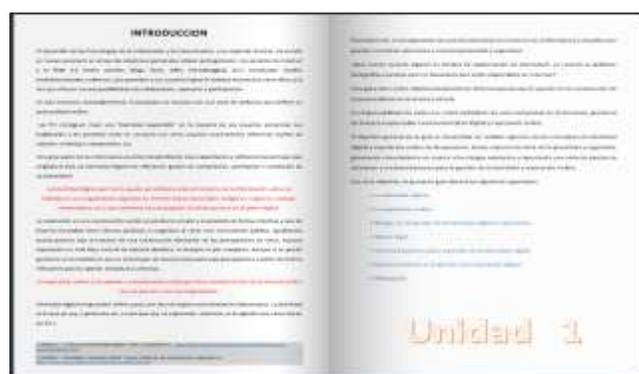
Utilizando Microsoft Word, se presenta un cronograma estructurado a cada actividad propuesta desde el curso, finalizando dicho cronograma para exportarlo en formato pdf (Portable DocumentFormat, «formato de documento portátil») para posteriormente importarlo en el Moodle.

Unidades de trabajo- Actividades- Evaluación

Unidad 1:

Se desarrolla bajo el tema de “Identidad Digital”, donde primeramente se muestra una guía orientadora, la cual se desarrolla y se guarda en formato PDF, para utilizar una herramienta llamada Calameo, la cual ofrece la posibilidad de crear, alojar y compartir publicaciones interactivas. Admite y convierte una gran variedad de tipos de archivos, en un documento que se puede leer pasando las páginas como en un libro “virtual”.

Ilustración 3. Sección de identidad digital



Se etiqueta dicho contenido en 5 secciones:

- I. Cuéntenos! o ya lo contaste ? Tarea
- II. “Ayudar a prevenir los riesgos de la exposición de datos personales y a cuidar tu reputación en la web” Tarea
- III. Pantallazo Hoja de vida Tarea
- IV. Educación virtual y a distancia Foro
- V. Bibliografía y glosario

1 Sección: Contenido de la Unidad.

 Libro Identidad Digital Archivo Se anexa como documento de apoyo, el cual es producción de la editorial Evoca “Comunicación e imagen”, Argensola, (2004) recuperado de www.evocaimagen.com, el cual habla sobre la identidad y reputación Digital, mostrando puntos muy importantes frente al uso y manejo de las Redes Sociales y demás utilidades Web.

Ministerio de Educación Nacional Herramienta Externa: Se adjunta como documento de apoyo, el cual es producción del Ministerio de Educación Nacional de Colombia, en el cual podemos observar y aprender sobre la educación en Línea, virtual y nos dan links de interés e Información destacada muy importante para nuestras unidades propuestas.

2 Sección: Recursos de Apoyo.

Hoja de vida Computrabajo URL (<https://www.youtube.com/watch?v=F1Fx0YRB9bE>) Para llevarnos un ejemplo de como realizar una adecuada hoja de vida, enlazamos este video llamado “Hoja de vida Computrabajo” de Youtube, para que el estudiante se base y tome dicho tutorial para realizar su hoja de vida.



Figura 1. [Identidad Digital. Recuperado de URLhttps://www.youtube.com/watch?v=BJ84oztouew](https://www.youtube.com/watch?v=BJ84oztouew)

¿Qué ves cuando te ves? Es el video al que se presentó al estudiante en el inicio de la actividad 1, (Acosta, A. 2016), el objetivo de este es que el estudiante reflexione sobre quién y qué imagen estoy creando al entrar en la red.

3 Sección: Actividades

Actividad 1 Cuentanos.. !!!!! o ya lo contaste ? Tarea: esta actividad se basa en el Video: " Identidad digital | ¿Qué ves cuando te ves?" (El cual encontraras en la sección "Recursos de apoyo"). Después de ver el video, el estudiante realizara un documento en Microsoft Word; donde hará un listado (como lo realiza el personaje del video) de lo que ha publicado o publicaría en cada plataforma de las que allí nombran u otras plataformas que conozca... por ejemplo (Facebook, Instagram, YouTube, twitter, correo Electrónico...etc.)

Actividad 2: “Ayudar a prevenir los riesgos de la exposición de datos personales y a cuidar tu reputación en la web” Tarea: en esta actividad el estudiante deberá desarrollar en un Documento en Word, con las normas APA los siguientes puntos acorde a lo investigado y leído en la pestaña recursos de nuestro Aula Virtual:

- Informar acerca de las nociones de identidad digital, reputación web y privacidad digital.
- Alertar acerca de los riesgos de la exposición de datos personales en la web y cómo estos pueden perjudicar la reputación de cada uno en la web.
- Dar cuenta de las consecuencias negativas y positivas del uso de las redes sociales.
- Aconsejar acerca de posibles maneras de prevenir los riesgos de la exposición de datos en la web.
- Inculcar la concientización, reflexión y crítica acerca del uso de las redes sociales.

Pantallazo Hoja de vida. Tarea: Mediante la observación del video “HOJA DE VIDA COMPUTRABAJO” realizaran el proceso que se menciona en él y enviar el pantallazo respectivo acorde a la creación de la hoja de vida de cada uno.

Educación virtual y a distancia. Foro: Según el texto del Ministerio de Educación Nacional referente a la “Educación virtual y educación en línea” realizaran una participación motivadora para generar discusión con los demás compañeros, este foro debe tener las siguientes características:

Realizar una participación referente al tema; comentar tres aportes de los compañeros; generar una conclusión acorde a la participación por parte de los compañeros en su publicación.

4 Sección: Actividad de Refuerzo

Actividad de refuerzo URL: A cada estudiante se le da a conocer el siguiente enlace: <http://www.enticconfio.gov.co/suplantacion-de-identidad-digital-quiz>, el cual nos re direcciona a una página del gobierno de Colombia, el cual se llama en tic confió, el cual crea un Quiz (Suplantación de identidad digital), aunque para poder tomar el quiz es necesario que se registren en el sitio web, en dicha actividad “Suplantación de identidad digital”<http://www.enticconfio.gov.co/suplantacion-de-identidad-digital-quiz>

Resultado del Quiz: Cada estudiante envía el pantallazo con el resultado del Quiz en formato jpg. O de la medalla obtenida por la culminación de dicho Quiz.

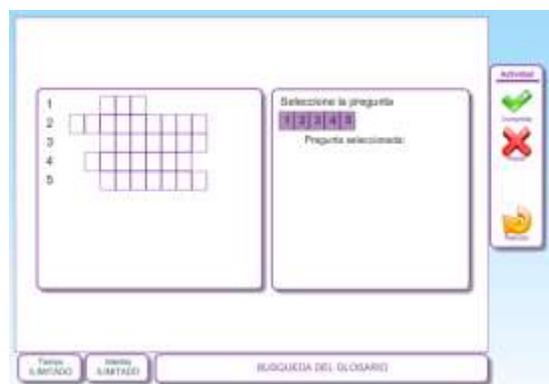
Que me gustaría ser Foro: En el Foro para esta actividad, los estudiante cuenta acerca de la profesión u oficio les gustaría llegar a desarrollar a futuro.

5 Sección: Glosario – Biografía

La bibliografía se realiza en tipo página, mostrando 18 bibliografías relacionadas con el tema para ejecutar la Unidad.

El glosario se realiza en el programa Cuadernia, el cual es una aplicación de creación de contenidos educativos donde se aprovecha dichas ventajas y se realiza el glosario en formato de Actividad (Crucigrama).

Ilustración4. Presentación del glosario y bibliografía Unidad 1



Unidad 2

Para iniciar con la Unidad, se presentó a los estudiantes un Documento de Telefónica Educación digital / ScolaTic, donde se habla acerca de las Presentaciones Efectivas.

Índice

1. Nuestro modelo: estar lo nuestro por florecer...	2
2. Presentar: pasar...	6
2.1. El presentador-pedagogo...	6
2.2. Nuestra cultura y su entorno...	7
2.3. El lenguaje a utilizar...	8
2.4. Selección de la herramienta...	9
3. Fase inicial...	12
3.1. Un día típico: Bienvenidos y salud...	12
3.2. Tormenta de ideas...	13
3.3. Trabajo de ideas: los diez pasos...	13
4. Fase desarrollo...	14
4.1. Creación de una plantilla personalizada...	14
4.2. Estructura formal: regla de tres...	14
4.3. Crear una voz...	16
4.4. Uso de citas...	18
5. Cierre...	19
5.1. A modo de...	19
5.2. Regla de los 10...	20
5.3. Regla de los 10 segundos...	20
5.4. Regla de...	20
5.5. Uso de recursos y recursos de ideas...	21

1 Sec
Unidad

Se etiqueta dicho contenido en 3 secciones:

- I. Crear una presentación a través del uso de plantillas.
- II. Retroalimentación

III. Bibliografía y glosario

1 Sección: Creación de Cuenta Prezi

Actividad 1. Se presenta el Link donde podrán encontrar la herramienta multimedia para la creación de su cuenta y para su presentación del PREZILink: <https://prezi.com/>

Actividad 2. Recursos de Apoyo: Se presenta un Vídeo tutorial PREZI URL, que orienta a través de las etapas de creación del primer prezi. Este recurso está en la plataforma de YouTube donde el estudiante podrá tener acceso y manipular acorde a su avance las instrucciones y demás asesorías que presentan allí. Link: <https://www.youtube.com/watch?v=Zuz3OngGzh4>

Actividad 3. Que no entiendo..... Foro: Este foro se dispuso para que entre todos ayuden a solucionar, aquellas interrogantes que surjan de la unidad 1. (Identidad Digital).

Ilustración 5. Foro para solución de inquietudes



2 Sección:

Actividad 1: Pantallazo creación cuenta PREZI. Tarea: Acorde al video tutorial ¿Cómo crear una cuenta en Prezi? En este apartado ubicaran un pantallazo de la efectiva creación de

la cuenta en PREZI dando clic en la parte superior derecha donde aparece el nombre del usuario, luego dirigirse a “PROFILE PAGE” y generar el respectivo pantallazo.

Se realiza valoración cuantitativa (nota) por parte de los tutores específicamente en los siguientes criterios:

Totalidad del pantallazo (visualización)

La Incorporación del patallazo con el perfil del creador

Calidad de la imagen

Actividad 2: Presentación grupal en Prezi y rubrica de evaluación. Tarea: Acorde a la creación de la cuenta, en grupos de tres personas se trabaja la planificación de una presentación en PREZI que contenga ciertos contenidos, se debe subir la presentación descargada y adjuntarla.

Actividad 3: ¿Qué es PREZI? Foro: en este foro se debe ubicar lo que significa PREZI, deben comentar la publicación de 3 compañeros más y genere su conclusión según lo publicado por los demás.

Actividad 3 Presentaciones. Foro: En este foro deben publicar la presentación generada grupalmente y realizar observaciones a la de cada una de los compañeros.

3 Sección: Glosario – Biografía

El glosario de Prezi define algunos de los términos específicos de Prezi así como muchos otros que te puedes encontrar al crear un prezi. Hay enlaces en la página que te llevan a otras páginas del manual relacionadas con características concretas, y enlaces que te llevan directamente a otras definiciones dentro de la página.

Ilustración 6. Presentación del glosario unidad 2



La bibliografía se realiza en tipo página, mostrando 15 bibliografías relacionadas con el tema para ejecutar la Unidad.

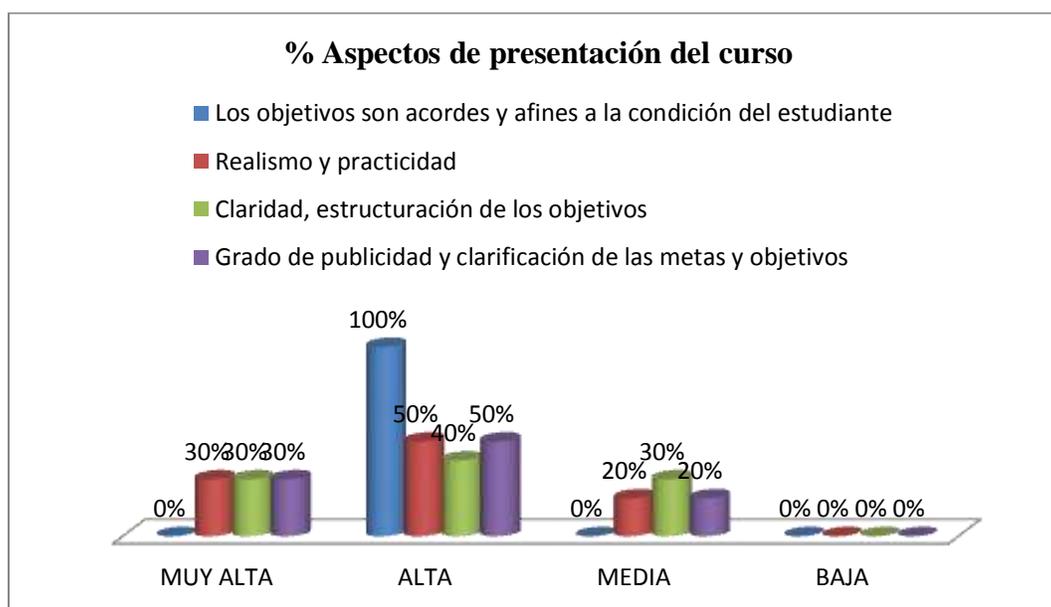
Ilustración 7. Presentación de bibliografía unidad 2



Una vez desarrolladas las diferentes unidades del AVA se aplicaron los instrumentos de medición para conocer los resultados de este curso.

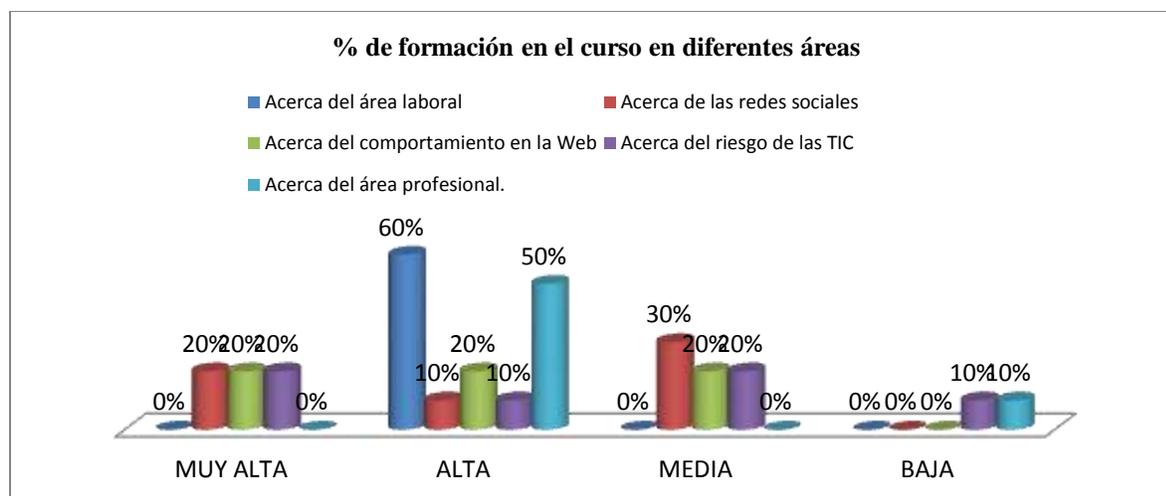
Los resultados frente a la claridad en la presentación del curso en el AVA, se encuentra que el 100% de los participantes conocían en un nivel alto los objetivos del curso. En cuanto al realismo y la practicidad del curso, entendido como usos reales y cotidianos planteados a través de los objetivos el 80% de los participantes lo consideran ente muy alto y alto. Sin embargo frente a la claridad en la estructuración de los objetivos los participantes se encuentran divididos. A continuación se presenta la gráfica con la relación porcentual.

Gráfica 5. Presentación de los objetivos del curso



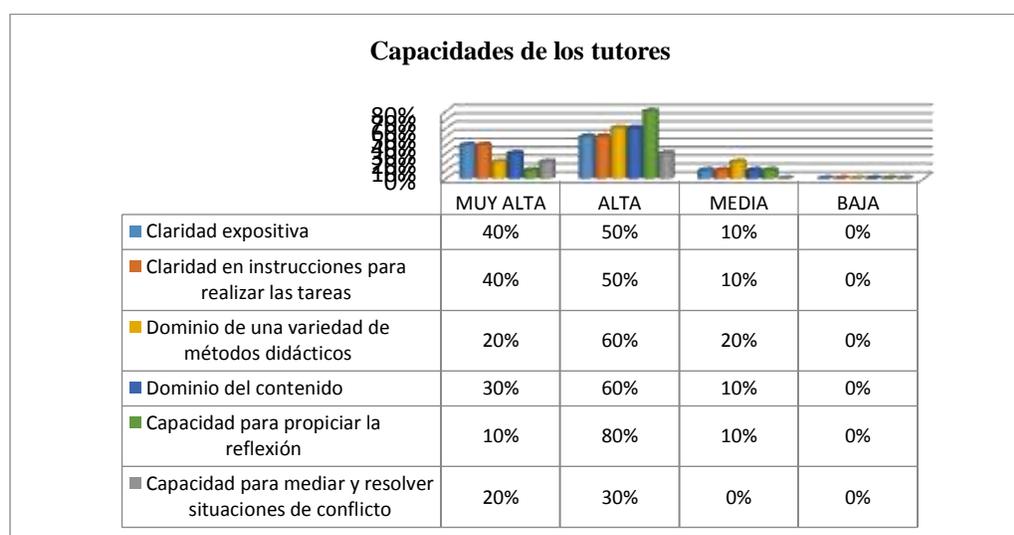
En cuanto a la información e instrucción recibida en el curso, acerca de temas específicos el mayor porcentaje de los participantes, consideran que se capacitaron principalmente en el área laboral y profesional como se encuentra en la siguiente gráfica. Todos los anteriores resultados sobre la muestra de 10 participantes.

Gráfica 6. Nivel de formación en diferentes áreas mediante el AVA



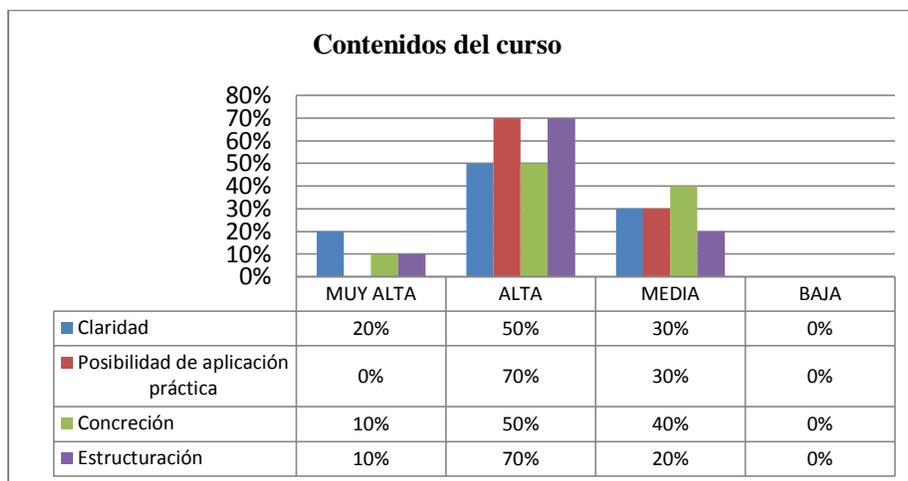
Referente a la gráfica anterior, acerca de la profundidad en los temas del curso, el 60% de los participantes perciben que en el área laboral la profundidad es alta, y en el área profesional el 50% considera que la profundidad es alta. En contraste acerca de las redes sociales, los estudiantes se encuentran divididos en las percepciones; igual ocurre con respecto al riesgo de las TIC.

Gráfica 7. Percepción del desempeño de los tutores



Frente a la condición del proyecto de ser semipresencial, en el marco del diseño instruccional el papel del tutor es importante; debido a ello, se evaluaron las capacidades de los tutores percibidos por los participantes, encontrando concentración en las respuestas en los niveles alto y muy alto. Se puede inferir que la pertinencia de las instrucciones realizadas por los tutores fue adecuada para el desarrollo de la enseñanza- aprendizaje de los participantes.

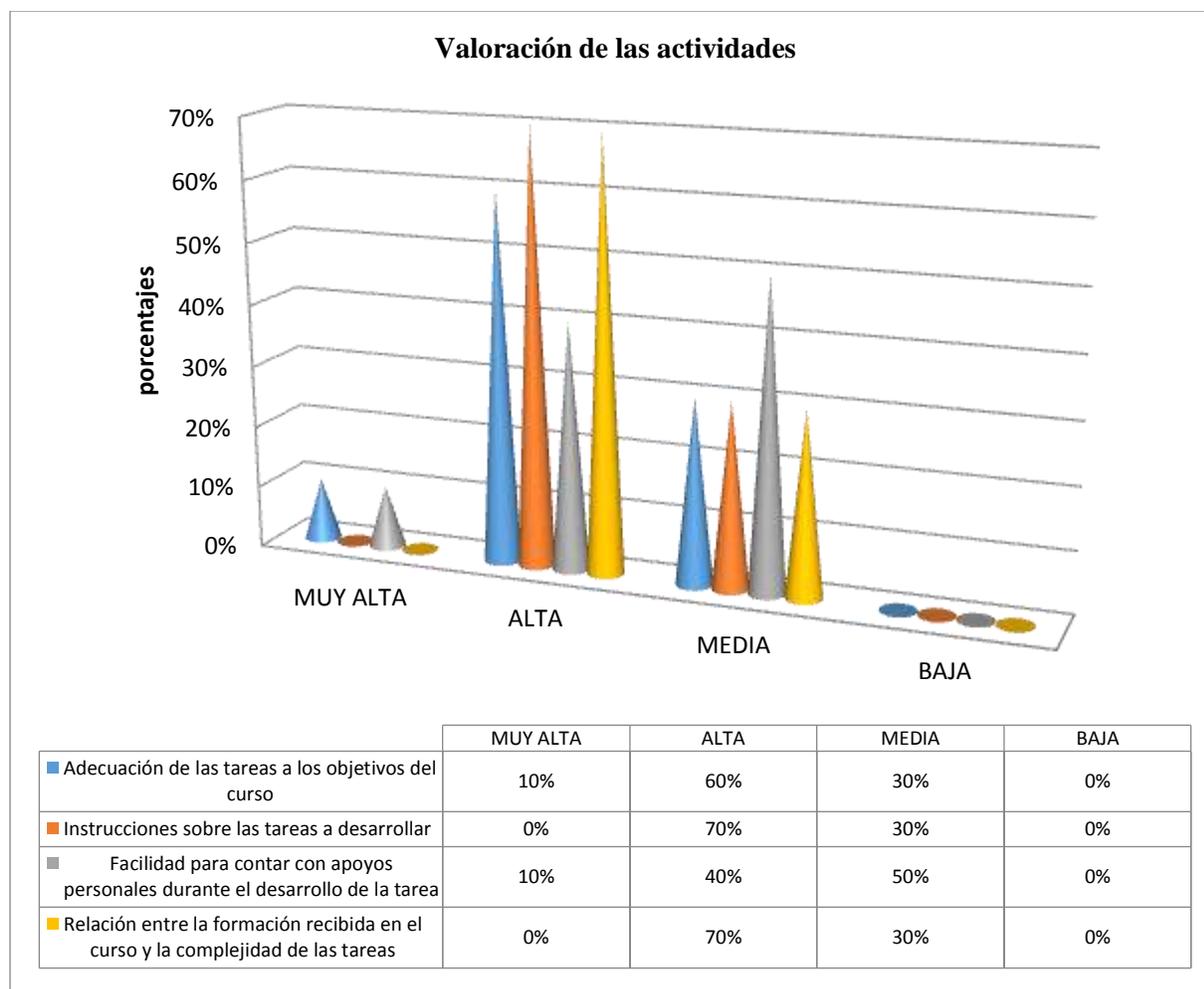
Gráfica 8. Percepción de los contenidos del curso



Con el propósito de conocer si las temáticas y actividades presentadas en el AVA, tenían la calidad necesaria para dar respuesta a los objetivos específicos del proyecto y del AVA, se indagó con los participantes sobre diferentes criterios alrededor de ello, entre los resultados más importante esta que el 70% considera que la calidad en la estructuración de los contenidos es alta y el 10% muy alta. Ahora bien, directamente relacionado con los objetivos y la problemática del proyecto, los participantes consideran que la posibilidad de aplicación de los contenidos aprendidos en la práctica es alta para el 70% de los participantes y media para el 30%.

En cuanto a la concreción, que hace referencia a la especificidad de las actividades respecto a las temáticas planteadas, las respuestas se encuentran divididas, concentrándose en un nivel alto y medio. Todos los anteriores resultados sobre la muestra de 10 participantes.

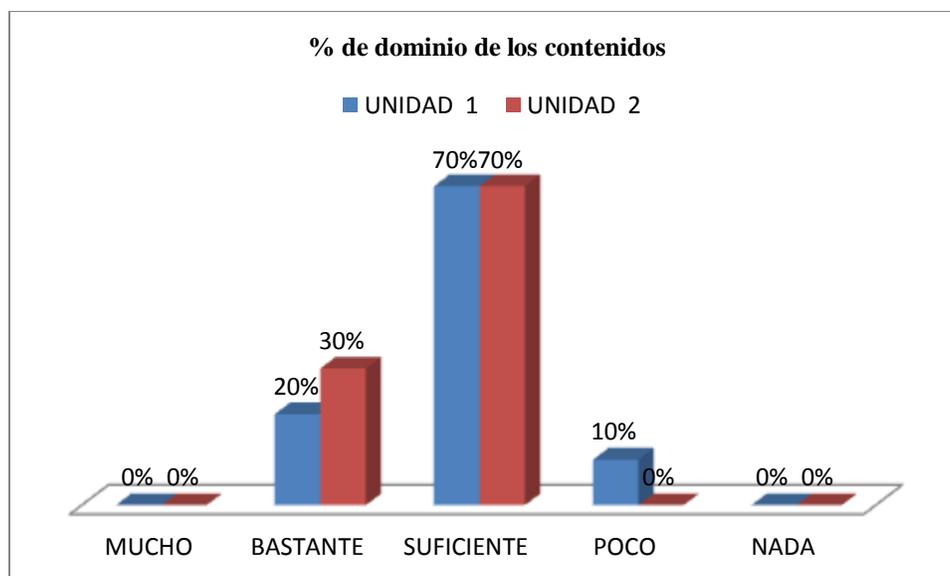
Gráfica 9. Percepción de las actividades del AVA



La percepción de los contenidos del curso frente a los objetivos planteados se determinó en un 70% en nivel alto o superior. Seguidamente, en la relación de las instrucciones determinadas en el AVA para el desarrollo de las actividades planteadas allí mismo, se percibe una claridad alta para el 70% y media para el 30%.

En cuanto a la facilidad para contar con apoyos personales durante el desarrollo de la tarea, consecuente con el hecho de ser semipresencial, la percepción del 50% es que la facilidad es media y 40% que indica que la percepción es alta.

Gráfica 10. Percepción de dominio de las temáticas después del curso

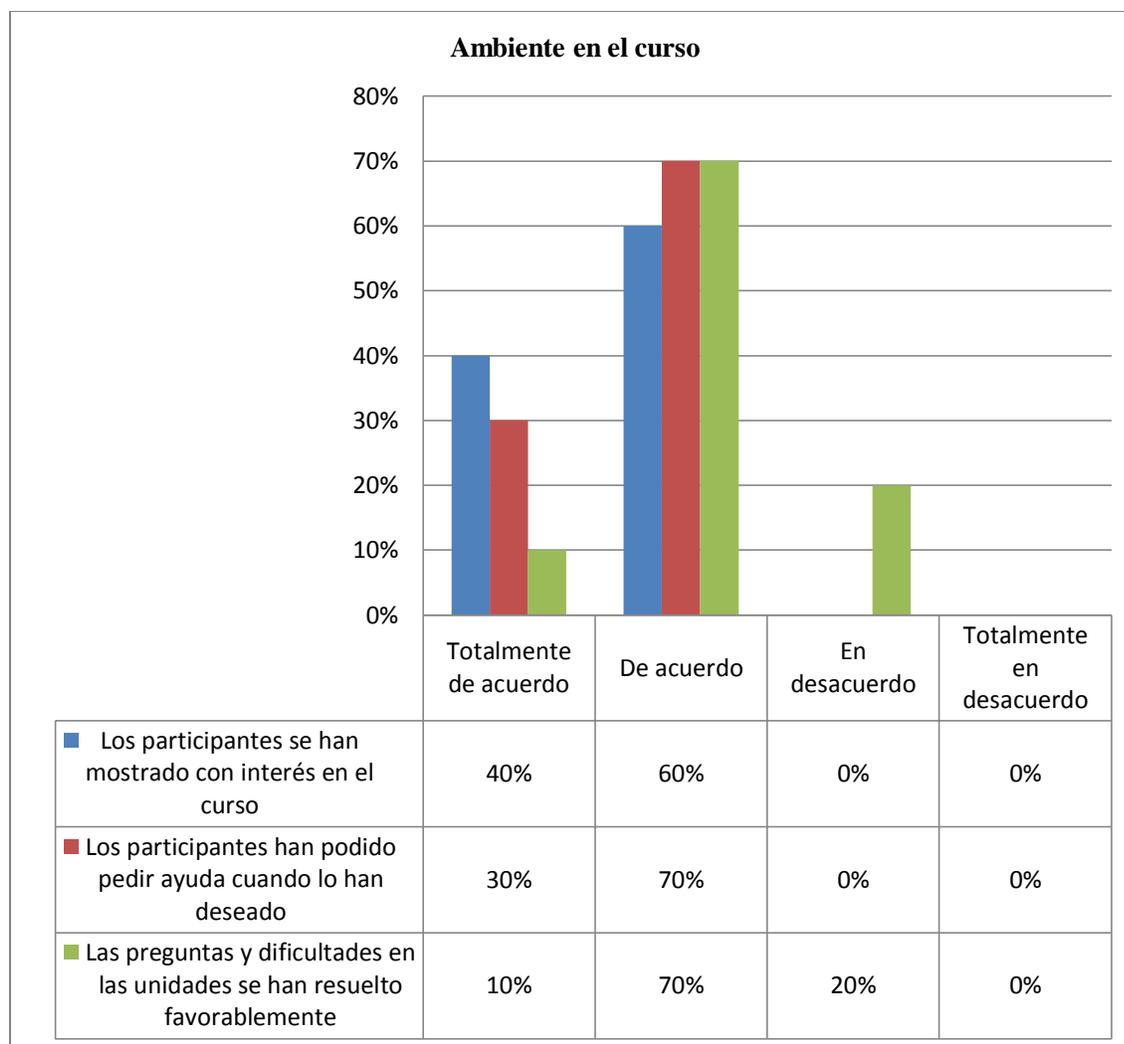


Los resultados obtenidos frente a percepción de los estudiantes, posterior al desarrollo de las unidades, sobre el dominio de los contenidos estudiados, fue considerado por el 70% como suficiente en las 2 unidades y como bastante por el 30% respecto al contenido de la unidad 2 y 20% respecto a la unidad 1.

Solo el 10% (N:1) de los participantes consideran que el dominio sobre las temáticas estudiadas en la Unidad 1 es poca. Todos los anteriores resultados sobre la muestra de 10 participantes.

En el siguiente cuadro se encuentra la información referente a la motivación de los estudiantes frente al aprendizaje de recursos, aplicaciones y utilidades de la web. Los resultados de si los participantes se han mostrado con interés en el curso y si los participantes han podido pedir ayuda cuando lo han deseado, se encuentran resultados “De Acuerdo” y “Totalmente de Acuerdo” principalmente. Las preguntas y dificultades en las unidades se han resuelto favorablemente para un 20% de los estudiantes manifiestan estar en desacuerdo.

Gráfica 11. *Percepción del ambiente de trabajo en el curso*

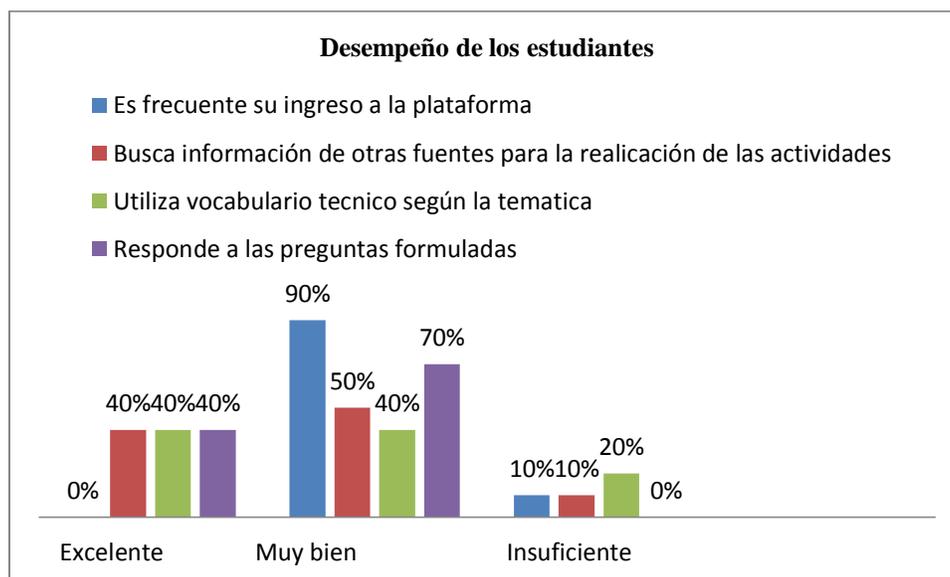


Por otro lado, la evaluación sobre el desempeño integral de los estudiantes, los tutores encontraron que para el 90% el ingreso a la plataforma era frecuente, de allí la correlación con el desarrollo de las actividades allí planteadas.

Frente al lenguaje técnico usado por los participantes el 90% lo usa muy bien, al respecto es una competencia que desarrolla con la ejecución de las tareas y la lectura de los módulos así como con los tutoriales.

Al evaluar si los participantes respondían a las preguntas formuladas en el AVA y durante la instrucción presencial, se considera que el 40% responden de forma excelente y 60% lo hace muy bien.

Gráfica 12. Evaluación de los estudiantes



Se encuentra entonces que los participantes en la prueba piloto, accedieron efectivamente al AVA, el método de diseño instruccional pudo determinarse como efectivo toda vez que mediante este AVA logran conocer diferentes aplicaciones, recursos y utilidades.

Los objetivos y contenidos son acordes a la condición de edad, conocimientos previos de los estudiantes, que en relación al dominio de los contenidos de acuerdo a lo manifestado por los estudiantes.

Recomendaciones

Ampliar el cronograma y los contenidos de los cursos.

En la Unidad 1 se recomienda incluir actividades que impliquen otras presentaciones interactivas como Slidershare y Scrib.

Para la replicación de la prueba piloto se recomienda incluir una unidad específica para la elaboración de mapas conceptuales.

En futuros proyectos durante la aplicación de la fase diagnóstica se deberán correlacionar variables de especificidad respecto al proyecto de vida y la proyección profesional previa al desarrollo del curso.

Los video tutoriales son aceptados por los estudiantes de manera más efectiva que otras formas de presentación de las instrucciones, de tal manera que en el desarrollo de nuevas unidades para el AVA estos deberán ser incluidos.

El cronograma para el desarrollo de las actividades ya planteadas debe recalcularse, teniendo en consideración las demás ocupaciones de la población, que limitan el tiempo para el trabajo en la plataforma, por lo que se debe ampliar.

Conclusiones de la prueba piloto

Se proporcionaron los elementos conceptuales y prácticos a los participantes, para el uso de diferentes recursos, aplicaciones y utilidades web que percibieron con suficiente dominio para el manejo.

Sé encuentra que con los temas aprendidos los estudiantes encuentran perspectiva alta o media sobre la posibilidad de aplicación en escenarios laboral y/o profesional y académico.

El AVA desarrollado cuenta con los elementos necesarios para el aprendizaje bajo la metodología semipresencial.

Los contenidos presentados fueron de calidad superior a la media para el 100% de los participantes, de acuerdo con la clasificación de valoración dada como baja, media, alta y muy alta De modo que se infiere que estos tuvieron condiciones de estructuración, claridad y selección adecuada.

La realización del curso virtual desde estos tres componentes (campo interactivo, espacio de encuentro para la enseñanza, dirigencia y campo investigativo) nos otorga la clave para el éxito de la comunicación didáctica guiada sincrónica y asincrónica. Lo anterior ha de integrarse

dentro de un modelo B-learning que sustenta y encausa pedagógicamente los procesos educativos apoyados en las tecnologías de la información y la comunicación, la actuación docente y la formación integral de los estudiantes para lograr cada objetivo y ver resultados en su proyecto de vida.

El propósito de diseñar un Objeto Virtual de Aprendizaje (ova) para el curso de Inmersión en AVA para el conocimiento de las herramientas tecnológicas y digitales, que orienten en procesos de formación laboral y profesional, lleva implícitamente a la tarea de implementarlo en el Colegio Juan Rulfo, ya que permitirá fortalecer el momento de formación presencial y el trabajo independiente, tomando sus anhelos y sueños y convertirlos en motivaciones e incentivos.

Culminando el desarrollo de las unidades del AVA, se percibe el cumplimiento del objetivo del ambiente, donde la participación de los estudiantes en este proyecto, impactó positivamente sus habilidades, habiéndoles otorgado herramientas para el área laboral, académico y social.

El impacto del AVA se basa en el contraste entre la situación de partida es decir los resultados de la prueba diagnóstica y lo que ocurre una vez que la formación ha tenido lugar. Ese contraste busca revelar los cambios que se pueden atribuir a la intervención que se evalúa, dichos resultados se presentan en el siguiente apartado en las conclusiones del proyecto.

CAPÍTULO 6. CONCLUSIONES

Se diseñó un ambiente virtual de aprendizaje a través del cual se proporcionó la oportunidad a los estudiantes de conocer el uso adecuado de aplicaciones, utilidades y herramientas web, mediante un nuevo método de aprendizaje, transformando el ambiente donde se relacionan diariamente y fortaleciendo la participación activa de cada uno de los participantes.

Del mismo modo se proporcionó a los estudiantes los recursos necesarios para generar apropiación de las temáticas y, con ello, conocimientos suficientes que les permitan un acercamiento al mercado laboral y académico, que facilitará la definición de su proyecto de vida. Los resultados de la implementación del AVA fueron contundentes en cuanto al avance en el dominio para el manejo de elementos de la web.

Según el planteamiento de los objetivos, se concluye que el trabajo implementado para la población fue satisfactorio para dar cumplimiento a los mismos, ya que se percibió un adecuado aprendizaje, fortaleciendo habilidades para la vida a nivel laboral y profesional, fomentando el uso adecuado de las aplicaciones, utilidades y herramientas.

Las competencias previas de los participantes mostraron que todos tienen acceso a recursos como el computador, además que tienen un manejo frecuente y cotidiano de las redes sociales, desconociendo las implicaciones de identidad digital. En contraposición de este, el conocimiento en el manejo de otro tipo de aplicaciones que pueden ser más útiles en el escenario académico era bajo, en consecuencia con un bajo nivel de preparación otorgado por el colegio.

El modelo instruccional ASSURE, implementado para el desarrollo del curso en el AVA, permitió evaluar y revisar la implementación y resultados del aprendizaje, encontrando que el desarrollo del curso en las unidades en las cuales en donde se seleccionó como estrategia o

medio, la instrucción mediante video tutoriales, fueron de mayor aceptación e impacto que las demás, mostrando mayor participación por los participantes en las actividades propuestas y mejor dominio sobre los temas allí expuestos. La estrategia también permitió que una vez culminado el proyecto, se identificaran las competencias desarrolladas en el manejo de los recursos presentados en el AVA a la población elegida para la investigación.

Algunos de los alumnos participantes en el proyecto mostraron dificultades para los procesos de aprendizaje semipresenciales, se requirió de mayor asesoría que otros, para tal caso es necesario, el interés individual sobre el tema, para que de manera autónoma investigaran las temáticas. Lo anterior sin detrimento de la asesoría de los tutores.

La implementación las TIC permitió generar un análisis de los resultados que se obtuvieron en las diferentes actividades planteadas, se evidenció vacíos relacionados con la forma en la cual el estudiante busca información relevante acerca de empleo y oportunidades académicas.

Según la propuesta de este proyecto de investigación se puede concluir que la implementación de la presente propuesta, reforzó las teorías que sustentaron el proyecto, donde el docente debe revisar las metodologías de enseñanza empleadas y dar el salto con la innovación tecnología hacía la implementación de ambientes virtuales de aprendizaje.

Para obtener un buen resultado en el uso del curso virtual es necesario que los docentes permitan la respectiva implementación dentro del aula de clase, ya que estos recursos por sí solos no garantizan el mejoramiento del rendimiento académico, ni profesional, en vista de que se requiere de su permanente utilización.

En el proceso del curso, se propiciaron espacios de participación activa de los estudiantes que les permito generar y descubrir las potencialidades y capacidades que poseen para poder generar sus propios conocimientos tales como foros y participación en el envío de las tareas, además permitió la integración a sus familias permitiendo hacer de cada usuario un líder y ejemplo en cada área de su vida.

La mediación con las TIC son parte de la vida cotidiana y su uso continuará en aumento, esto hace que sea necesario una instrucción básica al menos, sobre la forma de cómo estas

funcionan y las múltiples ventajas que ofrecen para facilitar procesos académicos y profesionales, ya sea en la modalidad a distancia, presencial o semipresencial.

Las aulas virtuales en todo sentido representan en el presente una gran apertura para la educación, ofreciendo muchos beneficios en pro de alcanzar la calidad académica y profesional que se requiere y una nueva visión y compromiso de los docentes para dar acceso a otras metodologías de aprendizaje.

En cuanto al punto de partida de los participantes en el proyecto, se encuentra que la estrategia didáctica mediada por AVA permitió a todos los alumnos avanzar en el aprendizaje de herramientas, aplicaciones y utilidades web; los participantes consideran que esto puede influir positivamente en su proyecto de vida a nivel laboral y profesional.

Se concluye que todas las personas deben estar en la capacidad de implementar en su desarrollo profesional la utilización de las TIC, para ello debe proporcionárseles los medios adecuados para un aprendizaje significativo sobre estas tecnologías.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alcaldía mayor de Bogotá. Secretaria General. *Localidad de Usme*. (2016). Recuperado de <http://www.bogota.gov.co/localidades/usme>.
- Area, M.(2009). Introducción a la Tecnología Educativa. Manuel electrónico. *Universidad la Laguna*. Recuperado de <http://www.raco.cat/index.php/DIM/article/viewFile/306306/396214>
- Barón, L. & Gómez, R.(2012) De la infraestructura a la apropiación social: panorama sobre las políticas de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en Colombia. *Signo y pensamiento 61*, XXXI, 40-4. Recuperado de <http://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoypensamiento/article/viewFile/4408/3324>.
- Barrio, A. 2009 Los jóvenes y la red: usos y consumos de los nuevos medios en la sociedad de la información y la comunicación. *Signo pensam.* 28 (54)
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-48232009000100017&lng=en&nrm=iso&tlng=es
- Belloch, C. (2013). Diseño Instruccional. *Universidad de Valencia*. Recuperado en <http://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA4.pdf>
- Benavides, J. et al. (2011). Impacto de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) en el desarrollo y la competitividad del país. *FEDESARROLLO. Centro de investigación económica y social*. Recuperado de <http://www.repository.fedesarrollo.org.co/handle/11445/180>
- CAMARA DE COMERCIO DE BOGOTÁ (2006). *Cátedra abierta Bogotá en localidades. Pasado, presente y futuro de la localidad de Usme*. Recuperado de http://www.institutodeestudiosurbanos.info/dmdocuments/cendocieu/coleccion_digital/Localidades/Usme/Pasado_Presente_Futuro_Usme-CCB.pdf

- Castellar, E. (2011), Diagnóstico del uso de las TIC en estudiantes de colegios oficiales del municipio de Soledad (Atlántico). *Zona próxima. Instituto de Estudios en Educación Universidad del Norte* (14). Recuperado de <http://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/zona/article/viewFile/579/1309>
- Castro, A. (2014). *Los ambientes de aprendizaje desde el enfoque constructivista “El constructivismo digital: Hacia una nueva comunidad para el aprendizaje”*. Recuperado de <http://es.slideshare.net/CarlosNodes/los-ambientes-de-aprendizaje-desde-el-enfoque-constructivista-el-constructivismo-digital-hacia-una-nueva-comunidad-para-el-aprendizaje>
- Colegio Juan Rulfo. (2016). "Formación y convivencia Escolar basado en principios de Liderazgo" Recuperado de <http://www.colegiojuanrulfo.com/>
- Fantini, A. *Los estilos de aprendizaje en un ambiente mediado por TICs Herramienta para un mejor rendimiento académico*. Recuperado de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/19064>
- Localidad 5 Usme. (2016). Conozcamos a Usme. Recuperado de <http://unusme.tripod.com/ActualidadIntro.htm>
- Fernández, D & Neri, C. Estudiantes Universitarios, Tics y Aprendizaje. *Secretaría de investigaciones Facultad de psicología - UBA, anuario de investigaciones, xx*, 153- 158. Recuperado de <http://www.scielo.org.ar/pdf/anuinv/v20n1/v20n1a13.pdf>
- García P. (2014, 23 de mayo). *Los adolescentes: uso y abuso de las nuevas tecnologías y redes sociales*. [web log post]. Recuperado de <http://www.avanza-psicologia.es/los-adolescentes-uso-y-abuso-de-las-nuevas-tecnologias-y-redes-sociales/>
- Llarena, B. (2005). Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y los adolescentes. Algunos datos. *Monografías virtuales. Ciudadanía, democracia y valores en sociedades plurales*, (5). Recuperado de <http://www.oei.es/historico/valores2/monografias/monografia05/reflexion05.htm>

- Hinojo, A. et al. Las actitudes de los docentes hacia la formación en tecnologías de la información y comunicación (TIC) aplicadas a la educación. Universidad de Granada. *Signo pensam*. 28 (54). Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=498346>
- Martín R. Las nuevas tecnologías en la educación. *Cuadernos / sociedad de la información*. Recuperado de <http://estudiantes.iems.edu.mx/cired/docs/ae/pp/fl/aepflp11pdf01.pdf>
- Maroto, O. & Quiros M. Uso de un medio tecnológico educativo en educación superior como recurso didáctico: reporte de una experiencia en odontología. *Actualidades Investigativas en Educación Revista Electrónica publicada por el Instituto de Investigación en Educación Universidad de Costa Rica* 10 (2). Recuperado de <http://revista.inie.ucr.ac.cr/index.php/aie/article/view/395/394>
- Medellin.S. y Huerta.E. (2007). La Promoción de las TIC para el Desarrollo y los Pueblos Indígenas: ¿Extensión o Comunicación?. *The Journal of Community Informatics*, 3, (3), pp 1-5. Recuperado de <http://ci-journal.net/index.php/ciej/article/view/399/337>
- Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (2015). *Estudio de Consumo Digital del Ministerio TIC e Ipsos Napoleón Franco*. Recuperado de <http://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-article-1629.html>
- Omatos, A (2014) Identidad Digital y Redes Sociales con menores. Recuperado de <https://sites.google.com/site/tallerid11/identidad-digital>
- Orduz, R. (2013). *Desempleo juvenil: ¿las TIC son parte de la solución?*. Recuperado de <https://colombiadigital.net/opinion/columnistas/los-numeros-de-las-tic/item/5178-desempleo-juvenil-las-tic-son-parte-de-la-solucion.html>.
- Secretaria de Integración Social (2015). *Diagnostico Sectorial 2015*. Recuperado de http://old.integracionsocial.gov.co/anexos/documentos/30122015_DIAGNOSTICO_SECTORIAL_FINAL.pdf

UNESCO (2016). *Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación*.

Recuperado de <http://www.unesco.org/new/es/unesco/themes/icts/>

Villa.N&Moncada.Y. (2010).Efectos de la implementación de un programa gubernamental orientado a la alfabetización digital en una comunidad rural. *Investigación y desarrollo*, 19, (1), 28-30. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/indes/v19n1/v19n1a05.pdf>.

WIKIPEDIA (2016). Un ambiente educativo virtual. Recuperado de

http://es.wikipedia.org/wiki/Ambiente_Educativo_Virtual

Ambiente virtual de aprendizaje para la Orientación de Procesos de Formación Laboral y Académica

Jhon Harrison Riveros Rodríguez (harrisondj23@hotmail.com).

Dixon Alejandro Bautista Barajas (tato_ttt@hotmail.com)

Israel Giovanny García Acevedo (elprofegiovanny@gmail.com)

RESUMEN:

Las herramientas tecnológicas y digitales en la práctica pedagógica del docente, pueden influir positivamente en los estudiantes favoreciendo el dominio de las tecnologías de la información y la comunicación TIC, mediante el desarrollo de clases innovadoras y dinámicas, que pudiesen generar motivaciones en los estudiantes de grado once del Colegio Juan Rulfo de la localidad de Usme, de tal forma que se potencialicen habilidades favorables para su desarrollo en contextos profesionales y laborales, que además lleven al individuo al uso adecuado del tiempo libre. El desarrollo del proyecto se determinó en una población de 22 estudiantes del grado once del Colegio Juan Rulfo. Este en la etapa previa contó con una evaluación diagnóstica que reafirmó los referentes teóricos del proyecto, posterior a ello se diseñó un ambiente virtual de aprendizaje AVA como mediador de la intervención del Diseño Instruccional, modelo escogido por sus influencias conductivas, constructivistas y demás teorías de la enseñanza y aprendizaje inmersas, para concretar instrucciones en el logro de los objetivos del AVA, en esta prueba piloto participó una submuestra de 10 estudiantes, los cuales se seleccionaron de manera aleatoria simple. Los resultados obtenidos a partir del pretest mostraron principalmente que el nivel de conocimientos de los estudiantes respecto a herramientas, aplicaciones, y utilidades era bajo, además que el acceso a recursos tecnológicos como el computador era generalizado. Posterior a la implementación del AVA se determinó que los estudiantes adquirieron dominio suficiente en los temas presentados en las unidades presentadas, las cuales fueron consideradas por los participantes de alta calidad, así como el dominio de los mismos por parte de los tutores.

PALABRAS CLAVES:

Herramientas tecnológicas y digitales. Ambientes virtuales de aprendizaje.
Proyecto de vida.

ABSTRACT:

The technological and digital tools in the pedagogical practice of the teacher can positively influence the students favoring the mastery of ICT information and communication technologies, through the development of innovative and dynamic classes that could generate motivations in undergraduate students Eleven of the Juan Rulfo School in the town of Usme, in such a way that skills favorable to their development in professional and work contexts are potentiated, which also lead the individual to the appropriate use of free time. The development of the project was determined in a population of 22 students of the eleventh grade of the Juan Rulfo College. This in the previous stage had a diagnostic evaluation that reaffirmed the theoretical referents of the project, after which a virtual AVA learning environment was designed as mediator of the Instructional Design intervention, methodology chosen for its conductive influences, constructivist and other theories of The teaching and learning immersed, to specify instructions in the achievement of AVA objectives, in this pilot participated a sub-sample of 10 students, which were selected in a simple random manner. The results obtained from the pretest showed that students' knowledge of tools, applications, and utilities was low, and access to technological resources such as computers was widespread. Subsequent to the AVA implementation, it was determined that the students acquired sufficient mastery of the subjects presented in the units presented, which were considered by the high quality participants, as well as the mastery of the same by the tutors.

Keywords

Technological and digital tools. Virtual learning environments, Life project.

Introducción

Las metodologías de enseñanza tradicionales se emplean con mayor predominancia sobre técnicas innovadoras como herramientas tecnológicas y digitales, esto se puede encontrar frecuentemente en Instituciones Educativas ubicadas en zonas de niveles económicos bajos o medios o en zonas rurales, especialmente en países en vía de desarrollo. No obstante el uso de recursos tecnológicos tangibles y no tangibles ha venido en aumento en Colombia, incluso en estas zonas. Según el estudio de Consumo Digital que revela cómo, dónde, cuándo y cada cuánto los colombianos usan Internet, se destaca el incremento del uso de la red en los estratos 1 y 2, con un crecimiento del 17% en comparación al uso que le daban en 2010, también se observa que el 54% de los colombianos que usan Internet, lo hacen todos los días (Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, 2015).

El desarrollo tecnológico y las nuevas formas de comunicación avanzan diariamente, obligando a los educadores a atravesar las nuevas fronteras de la educación, como respuesta a los intereses de los jóvenes ante sus expectativas y ante los retos que surgen en el entorno. A partir de lo anterior, se plantean varias hipótesis: la primera, los estudiantes de grado 11 A del Colegio Juan Rulfo no manejan con dominio las herramientas tecnológicas, y la segunda, es que se puede potenciar en los estudiantes de grado once A del Colegio Juan Rulfo de la localidad de Usme, el manejo de las TIC para su proyecto de vida a nivel laboral y profesional.

Como se mencionó anteriormente, con el proyecto en el colegio Juan Rulfo, se busca el dominio asertivo de medios informáticos mediante las TIC, a través de diferentes estrategias que permitan al estudiantado acercarse a las plataformas adecuadas, y así conseguir una influencia generalizada y positiva, que proporcione elementos a partir de los cuales los individuos puedan realizar búsqueda e inscripción a ofertas de empleo de manera eficiente. Habría que decir además, que al facilitar el dominio de diferentes herramientas informáticas y al proporcionar conceptos nuevos, se nutre su formación profesional, y aumenta la posibilidad de su ubicación en mejores contextos de proyección profesional.

La creciente demanda sobre el manejo de las TIC, denota un sin número de aplicaciones en línea o fuera de línea, constituyéndose en recursos ilimitados para trabajar, que demandan una instrucción previa y apropiada para un adecuado manejo de todos estos recursos web. Está plenamente documentado que las posibilidades de un proyecto de vida laboral o profesional y académico es más factible mediante las TIC. Se considera además que los campos en los que se puede trabajar en modalidades "free-lance" son múltiples; periodismo, comunicación social, consultorías, diseño, aplicativos para dispositivos móviles (desde juegos hasta cualquier tipo de campo que posea demanda), animación digital, literatura, música, son disciplinas en las que personas jóvenes, con adecuado conocimiento y manejo de TIC, podrían ofrecer servicios a partir de pequeñas unidades empresariales (Orduz, 2013). No obstante la instrucción sobre el tema, no es suficiente en algunas instituciones educativas, lo cual limita el aprendizaje concreto frente al manejo de aplicaciones web, con las subsecuentes repercusiones o influencias frente a las posibilidades de ingreso y permanencia en las instituciones de educación superior y en los diferentes escenarios laborales.

Durante el desarrollo de la propuesta para la investigación, se encontró información relevante que contribuyó en la organización del proyecto. Se quiere nombrar y abonar en este espacio de investigación teorías y resultados de otras investigaciones, que enriquecen el conocimiento al respecto del acceso y uso de las herramientas informáticas, y ofrecerle una solución a la pregunta de la investigación a saber; ¿De qué manera el desarrollo de una estrategia didáctica mediada por TIC, facilita la definición del proyecto de vida a nivel laboral y profesional en los estudiantes de grado once del Colegio Juan Rulfo?

La importancia de tener una normatividad a nivel gubernamental para el uso de las tecnologías de información, que comunicación, aspectos que ayudan a la inclusión digital en todo el país, la promoción para consolidar el acceso y el manejo de las TIC, reducir la brecha digital en el acceso de los servicios de telecomunicaciones y generar una infraestructura adecuada para el desarrollo, entre otros objetivos, son fundamentales para el acceso efectivo a las nuevas metodologías de la educación y recursos tecnológicos (Barón & Gómez 2012).

Los recursos tecnológicos son los medios a través de los cuales la tecnología cumple con un propósito. Entre estos pueden estar elementos físicos como

computadoras, impresoras u otras máquinas, o una aplicación virtual. En Colombia el tema referente a la brecha digital de acceso, se han visto disminuidos significativamente en los últimos años. En el grupo poblacional del proyecto, se presenta el uso frecuentemente de nuevas tecnologías como el internet, telefonía móvil, videojuegos y televisión. Según datos del Instituto Nacional de Estadística (2013), el 91,8 % de los niños y niñas entre 10 y 15 años son usuarios habituales de la red. Las nuevas tecnologías pueden tener un gran potencial educativo y comunicativo pero su uso inadecuado o abusivo puede acarrear importantes consecuencias negativas para jóvenes y adultos (García P., 2014)

Este acceso se ha estudiado en diferentes escenarios demostrando que el conocimiento y uso de estas tecnologías por parte de las comunidades, es un proceso de enseñanza y aprendizaje que requiere no solo de recursos y docentes encargados, sino también de la iniciativa y autonomía de las personas que participan en dichos programas (Gros & Contreras, 2006)

Por otro lado, Llalera (2005), publicó un estudio consistente con la relación que establecen los adolescentes con las TIC. Lo anterior sustentado en que las tecnologías expanden las posibilidades de la comunicación, generan nuevas culturas y posibilitan el desarrollo de nuevas habilidades y formas de construcción del conocimiento.

Finalmente, el proyecto permite evaluar los avances en la formación de los estudiantes, tras el proceso de enseñanza y de aprendizaje mediado por un AVA.

Metodología

De acuerdo a la problemática planteada, se define el tipo de investigación como descriptivo, teniendo como primicia que se realizará una narrativa del desarrollo en todos sus apartados, adicionalmente y de acuerdo al corto período de tiempo para su ejecución será de tipo sincrónico.

Esta además es una investigación de tipo participativo, que nace a partir de un problema de la comunidad de estudiantes y del entorno educativo en general focalizado en la comunidad de la localidad de Usme, con el objeto de que en la

búsqueda de alternativas que contribuyan al mejoramiento del nivel de vida de las personas involucradas.

Se consideró que la manera más pertinente de realizar este trabajo es permitiendo una participación activa de la población involucrada, para lo cual se tomará como primordial en los resultados las percepciones y respuestas que se obtengan de la recolección de información a través de los 4 instrumentos que se aplicaron; 2 como fuente de información diagnóstica y 2 como evaluación de la prueba piloto. La prueba piloto, específicamente en el diseño del AVA, se supedita a la metodología denominada Diseño Instrucciona, el cual es adecuado para implementar el uso de recursos tecnológicos, bajo la modalidad B-learning. Este modelo se seleccionó por ser un proceso que se basa en teorías de la enseñanza y el aprendizaje académico, que se correlaciona con el modelo pedagógico (conductivo, constructivista) del Colegio Juan Rulfo y por su relevancia e influencia para la adquisición del aprendizaje significativo.

Se definió una población participante de 22 estudiantes de grado once A del Colegio Juan Rulfo, con edades de 15 a 17 años (12 Mujeres 10 hombres). Los 22 estudiantes participaron en el primer momento del proyecto equivalente a la aplicación del pretest bajo la herramienta de encuesta y entrevista, sin embargo para la aplicación del plan equivalente al manejo del ambiente virtual de ambiente de aprendizaje (AVA) se realizó una selección aleatoria simple de 10 estudiantes, teniendo en consideración el carácter de prueba piloto del estudio, a partir del cual se pretende determinar los resultados finales del proyecto.

Las temáticas se presentaron en una plataforma tipo AVA, con 2 unidades para ejecución por parte de los 10 estudiantes seleccionados en la muestra, módulos que contienen una serie de actividades independientes, a los cuales los usuarios tuvieron libre acceso mediante el usuario y la contraseña asignados.

Los temas desarrollados en estos módulos corresponden a: Identidad digital, presentaciones(Prezi), plataformas de redes sociales (Facebook, Instagram, Youtube, Twitter, correo electrónico), y creación de una hoja de vida.

Con la inmersión en el AVA se buscó que el aprendiz se vinculará efectivamente con el medio informático y la apropiación de los conocimientos actuales, frente a las nuevas tecnologías de información y comunicación y su integración en los escenarios de la labor que se elija y en el campo profesional.

Discusión y conclusiones

En un primer momento, a partir de la identificación de los 10 estudiantes, es posible destacar que siete pertenecen al género femenino y tres al género masculino, cuyas edades fluctúan entre los 16 a 18 años, realizando estas observaciones se decidió analizar los resultados en diferentes categorías que evidencian el dominio de las herramientas y de las utilidades web, que poseen los estudiantes seleccionados.

Las entrevistas se categorizaron de acuerdo a los referentes teóricos con los siguientes resultados:

Categoría de acceso al internet por medio de un computador: Se encuentra todos los estudiantes de grado 11 tienen acceso a internet, adicionalmente refieren que los familiares participan de búsqueda de empleo por el internet.

En la categoría de la caracterización poblacional: Los estudiantes de grado once, suministraron información como la edad de cada uno, lo cual es consistente con la teoría mencionada por Llalera (2005), referente a la relación de las TIC con la adolescencia, así mismo se categorizaron por edad, pero no se encontró ninguna particularidad con la condición socioeconómica.

En cuanto a la categoría de búsqueda de información referente al empleo, se observa que los estudiantes de grado once poseen expectativas frente a la utilización de herramientas TIC para conseguir empleo.

En cuanto a ¿Qué Nivel de manejo considera que tiene sobre el paquete office del computador? El 86% refieren estar en un nivel medio, el restante 14% refiere un nivel bajo de manejo.

En relación a la pregunta ¿Cómo son sus conocimientos frente a pruebas del ingreso laboral?

Solo el 5% de los estudiantes refieren grado alto de conocimiento, mientras el 59% refieren conocer medianamente estas pruebas, y el 36% refieren ser desconocidas.

En el componente -Redes Sociales, respecto al postulado ¿Las Redes Sociales son una herramienta para lograr un objetivo, pero no son el objetivo en sí? El 77% de los participantes están de acuerdo con el postulado y el 14 % muy de acuerdo en contraste con el 9%, que son indiferentes al postulado.

Y finalmente al cuestionamiento ¿No hay oportunidades laborales en la Web así yo sepa manejar las redes sociales? El 50% manifestaron estar en desacuerdo con el postulado, dejando el 18% en contraposición y el 32% indiferentes a este cuestionamiento.

Acerca del componente -Las competencias en conocimiento y uso de las TIC, al postulado ¿Puedo utilizar programas para difundir presentaciones interactivas en red (prezi, SlideShare, Scribd, etc)? El 50% de los estudiantes reconocen este beneficio y solo un 9% manifestó no reconocer esta utilidad, mientras el 32% requiere de asesoramiento en este tema.

En el interrogante ¿Soy capaz de organizar, analizar y sintetizar la información mediante mapas conceptuales utilizando alguna herramienta de software social. (cmaptool, mindomo u otro)? Solo el 4% refiere nivel alto en manejo de estas herramientas, frente a un 82% está en nivel bajo o medio de conocimiento de estos software.

En cuanto a los conocimientos generales de presentaciones digitales, el grupo participante muestra haber tenido acceso temprano a la tecnología, sin embargo muestran carencia de instrucción por lo que no las dominan apropiadamente.

En relación con las expectativas académicas y laborales de los estudiantes de grado once, los resultados evidencian que poseen expectativas académicas y laborales al encontrarse terminando el bachillerato, plantean la posibilidad de encaminarse hacia el área tecnología, en los escenarios laborales y académicos.

Los demás resultados del cuestionario se correlacionan con los anteriores, de tal manera que se presentan a continuación las conclusiones.

Conclusiones

Las competencias previas de los participantes mostraron que todos tienen acceso a recursos como el computador, además que tienen un manejo frecuente y cotidiano de las redes sociales, desconociendo las implicaciones de identidad digital. En contraposición de este, el conocimiento en el manejo de otro tipo de aplicaciones que pueden ser más útiles en el escenario académico era bajo, en consecuencia con un bajo nivel de preparación otorgado por el colegio.

La estrategia implementada permitió que una vez culminado el proyecto, se identificaran las competencias desarrolladas en el manejo de los recursos presentados en el AVA a la población elegida para la investigación.

Según la metodología de diseño instruccional implementada en esta investigación, se dieron las instrucciones necesarias las cuales se deben implementar en un AVA, encontrando que aquellas que se imparten mediante video tutoriales son de mayor aceptación, que las impartidas de forma escrita, esto se evidencio en los resultados de participación en las actividades propuestas.

Algunos de los alumnos participantes en el proyecto tienen dificultades para el proceso de aprendizaje semipresencial, se requirió de mayor asesoría con ellos, para tal caso es necesario, el interés individual sobre el tema, para que de manera autónoma investiguen las temáticas. Lo anterior sin detrimento de la asesoría de los tutores.

Se diseñó un ambiente virtual de aprendizaje a través del cual se proporcionó la oportunidad a los estudiantes de conocer el uso adecuado de aplicaciones, utilidades y herramientas web, mediante nuevos métodos de aprendizaje, transformando el ambiente donde se relacionan diariamente y fortaleciendo la participación activa de cada uno de los participantes. Como resultado de este se determinó que los participantes adquirieron conocimientos suficientes sobre los temas trabajados.

Se puede concluir que la implementación de la presente propuesta, reforzó refuerza las teorías que sustentaron el proyecto, donde el docente debe revisar las metodologías de enseñanza empleadas y dar el salto con la innovación

tecnología hacía la utilización implementación de ambientes virtuales de aprendizaje.

En cuanto al impacto del proyecto, referente al punto de partida de los participantes en este se encuentra que la estrategia didáctica mediada por AVA permitió a todos los alumnos avanzar en el aprendizaje de herramientas, aplicaciones y utilidades web; los participantes consideran que esto puede influir positivamente en su proyecto de vida a nivel laboral y profesional.

Bibliografía

Barón, L. & Gómez, R.(2012) De la infraestructura a la apropiación social: panorama sobre las políticas de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en Colombia. *Signo y pensamiento* 61, XXXI, 40-4. Recuperado de <http://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoypensamiento/article/viewFile/4408/3324>.

Colegio Juan Rulfo. (2016). "Formación y convivencia Escolar basado en principios de Liderazgo" Recuperado de <http://www.colegiojuanrulfo.com/>

García P. (2014, 23 de mayo). *Los adolescentes: uso y abuso de las nuevas tecnologías y redes sociales*. [web log post]. Recuperado de <http://www.avanza-psicologia.es/los-adolescentes-uso-y-abuso-de-las-nuevas-tecnologias-y-redes-sociales/>

Llarena, B. (2005). Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y los adolescentes. Algunos datos. *Monografías virtuales. Ciudadanía, democracia y valores en sociedades plurales*, (5). Recuperado de <http://www.oei.es/historico/valores2/monografias/monografia05/reflexion05.htm>

Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (2015). *Estudio de Consumo Digital del Ministerio TIC e Ipsos Napoleón Franco*. Recuperado de <http://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-article-1629.html>

Orduz, R. (2013). *Desempleo juvenil: ¿las TIC son parte de la solución?*. Recuperado de <https://colombiadigital.net/opinion/columnistas/los-numeros-de-las-tic/item/5178-desempleo-juvenil-las-tic-son-parte-de-la-solucion.html>.