

RAE

1. **TIPO DE DOCUMENTO:** Proyecto de grado para optar al título de especialista en docencia mediada por las TIC.
2. **TÍTULO:** Diseño y aplicación de un ambiente de aprendizaje basado en TIC, que favorezca los procesos de enseñanza- aprendizaje autónomo de las ciencias sociales en el curso 8° del colegio distrital Atenas.
3. **AUTOR:** Adriana Nieves Orjuela.
4. **LUGAR:** Bogotá, D.C
5. **FECHA:** Junio de 2016
6. **PALABRAS CLAVE:** Ambiente de aprendizaje, ambiente de aprendizaje virtual, interfaz, diseño instruccional, modelo pedagógico, edublog.
7. **DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO:** El objetivo principal del presente trabajo es el diseño y aplicación de un ambiente de aprendizaje basado en TIC, que favorezca los procesos de enseñanza- aprendizaje autónomo de las ciencias sociales en el curso 8° del colegio distrital Atenas. Se utilizó la herramienta del edublog como el ambiente de aprendizaje
8. **LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:** Educación virtual
Facultad de ciencias humanas y sociales
Programa de especialización en docencia mediada por las TIC
9. **METODOLOGÍA:** Es de carácter cualitativo con enfoque metodológico exploratorio descriptivo cuasi –experimental.

10. CONCLUSIONES:

El uso de las TIC Mejoraron los procesos de enseñanza aprendizaje de las ciencias sociales de la institución educativa distrital Atenas; por medio de un edublog, el cual permitió el desarrollo del trabajo cooperativo y el aprendizaje autónomo de los estudiantes del colegio distrital Aten

**DISEÑO Y APLICACIÓN DE UN AMBIENTE DE APRENDIZAJE BASADO EN TIC,
QUE FAVOREZCA LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE AUTONOMO
DE LAS CIENCIAS SOCIALES EN EL CURSO 8° DEL COLEGIO DISTRITAL
ATENAS**

ADRIANA NIEVES

**UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES
BOGOTÁ
2016**

**DISEÑO Y APLICACIÓN DE UN AMBIENTE DE APRENDIZAJE BASADO EN TIC,
QUE FAVOREZCA LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE AUTONOMO
DE LAS CIENCIAS SOCIALES EN EL CURSO 8° DEL COLEGIO DISTRITAL
ATENAS**

ADRIANA NIEVES

**TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE ESPECIALISTA
EN DOCENCIA MEDIADA POR LAS TIC**

DIRECTOR DE TESIS: MSC. MARTIN GERMÁN ZAMBRANO CASTRO

**UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES**

BOGOTÁ

2016

1. IDENTIFICACIÓN DEL PROYECTO

1.1. Título del proyecto

Diseño y aplicación de un ambiente de aprendizaje basado en tic, que favorezca los procesos de enseñanza- aprendizaje de las ciencias sociales, y que promuevan el aprendizaje autónomo en el curso 8° del colegio distrital Atenas.

1.2. Facultad y programa en los que se inscribe el proyecto.

Facultad de ciencias humanas y sociales.

Programa de especialización en docencia mediada por las TIC.

1.3. línea de investigación:

Grupo de investigación: tendencias actuales en educación y pedagogía (taepe)

línea de investigación:

1.4. Temática de estudio.

Incorporación de las TIC en los procesos educativos

1.5. Director del proyecto

Msc Martin German Zambrano

1.6 Estudiante investigador

Adriana Nieves

TABLA DE CONTENIDO

TABLA DE CONTENIDO	5
CAPITULO 1.....	9
EL PROBLEMA.....	9
1.1 Planteamiento del problema.	9
1.2 Justificación.....	11
1.3 OBJETIVOS.....	12
1.3.1 Objetivo general	12
1.3.2 Objetivos específicos.....	12
CAPITULO II	13
MARCO TEÓRICO.....	13
2.1 La Educación Del Mundo Moderno.....	13
2.2 Ambiente de aprendizajes	15
2.2.1 Ambiente De Aprendizaje Virtual.....	16
2.2.2 Ambientes de Aprendizaje y Los Modelos Pedagógicos	20
2.3 Principios metodológicos de los ambientes de aprendizaje	22
2.3.1. Modelos de los diseños instruccionales.....	23
2.4 El EduBlog como recurso didáctico.....	26
CAPITULO III	28
METODOLOGIA	28
3.1 Enfoque Metodológico	28
3.2 Población y Muestra.....	29
3.3. Herramientas Para La Recolección y Sistematización de la Información.....	30
3.3.1 Prueba de entrada:	30
3.3.2 Análisis e Interpretación de Datos.....	30
3.4.1 Diseño.....	30
3.4.2 Ejecución del ambiente de aprendizaje	32
3.4.3 Etapa de evaluación.....	33
CAPÍTULO IV	34
4. Análisis de Resultados.....	34
4.1 Resultados sobre uso del blog como ambiente de aprendizaje.....	34
4.2. Resultados encuesta de salida:	37
CONCLUSIONES.	41
Recomendaciones.....	42
REFERENCIAS	43

ANEXOS.....	53
1. Formato de encuesta sobre conocimientos informáticos y nivel de manejo de competencias en el uso de herramientas tecnológicas.....	53
2. Tabulación de encuesta diagnostica	55
4. Bitácora de viaje: ejemplo.....	67
5. Guía metodología de clase	68
6. Contrato de Participación.....	70
7. Actividad: Nociones básicas de Bogotá.....	70
10. Rubrica evaluación: practica de clase.....	73
11. Rubrica evaluación entradas al blog.....	73
13. Evaluación actividades realizadas a partir del blog.....	79
<u>14. Formato de evaluación del blog.....</u>	<u>79</u>

LISTA DE TABLAS

Tabla 1: características de la población estudiantil de la institución educativa distrital	29
Tabla 2: guía de aprendizaje y actividades.....	¡Error! Marcador no definido.

LISTA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1: Etapas en la Implementación aula virtual.	31
Ilustración 2: Diseño de blog.....	31
Ilustración 3: puesta en práctica competencias ciudadanas.....	31
Ilustración 4: tutorial blog	32
Ilustración 5: Trabajo sobre el ambiente de aprendizaje	33

CAPITULO 1

EL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del problema.

Los gobiernos de América latina tienen ahora la gran oportunidad de transformar sus sistemas educativos, mejorar la calidad de sus escuelas; de reducir la inequidad en las oportunidades que se ofrecen a los jóvenes de los diferentes estratos socioeconómicos de sus países, y de preparar a su población para los retos que entraña la economía globalizada, muy competitiva de la sociedad del conocimiento característica del siglo XXI. (Piedrahita, 2009).

De acuerdo con lo anterior, a Colombia, llega de la mano de la revolución educativa con la implementación del plan decenal 2006- 2016. El objetivo es generar un acuerdo nacional que comprometa al gobierno, a los diferentes sectores de la sociedad y la ciudadanía en general para avanzar en las transformaciones que la educación necesita.

Si bien la implementación de políticas educativas, ha acortado la brecha digital, la calidad de la educación no se mejora solamente con dotar a las escuelas de computadores o elementos electrónicos, es necesario ir más allá. Según la UNESCO (2004) se requiere de una educación con objetivos claros, que apunten a mejorar la calidad de la educación, por medio de la diversificación de contenidos y métodos en los que se promuevan nuevas prácticas educativas, donde el estudiante asuma un papel más activo en su proceso de formación, y es allí donde la inclusión de las TIC dentro de los procesos pedagógicos representan un papel importante en la búsqueda de nuevos objetivos, en la que los estudiantes se apropian de los conocimientos y generan nuevas competencias que lo forman como una persona analítica, crítica y propositiva en una sociedad del conocimiento, así lo plantean (Salinas, J., Aguaded, J y cabero, J., 2006).

Las TIC en la educación pretenden mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje, creando escenarios más reales, dinámicos que pueden influir claramente en los procesos cognitivos de los estudiantes, donde se privilegia el desarrollo de habilidades sociales, comunicativas y mentales, el trabajo colaborativo y la formación del trabajo autónomo.

En el caso de las ciencias sociales estas han contribuido en la difusión, apropiación e interpretación de los diferentes modelos económicos, políticos y sociales en cada uno de los países. Las TIC, han promovido su difusión permitiendo la formación de pensamiento más complejo y crítico,

revalidando la formación de ciudadanos más comprometidos con su entorno, al conseguir una visión de diferentes enfoques y perspectivas, formándolo como una persona más justa, responsable y solidaria con su comunidad. Las TIC son particularmente valiosas para enriquecer nuevos ambientes de aprendizaje en donde se facilite la indagación, la apropiación y la difusión de nuevos conocimientos, favoreciendo en los estudiantes el desarrollo de habilidades de: investigación (búsqueda, acceso, selección y organización de información); análisis (interpretación y síntesis de información); y comunicativas, de igual forma fomenta el desarrollo del pensamiento autónomo en los estudiantes. Al mismo tiempo, las nuevas tecnologías permiten llevar el conocimiento de la disciplina, a un escenario más real, accediendo a gran diversidad de culturas, pueblos, costumbres o fenómenos.

Dicha metodología, permite realizar un análisis, de cómo implantar las TIC dentro del aula, y así buscar estrategias pedagógicas, en donde se privilegie una participación más activa y autónoma del alumno; pero además exige que el docente domine el contenido curricular y la innovación en estrategias de enseñanza que permitan disminuir las dificultades que presentan los estudiantes.

Por lo anterior una forma de implementación de las nuevas tecnologías dentro del aula, son los llamados ambientes de aprendizaje, que apoyen los procesos de enseñanza aprendizaje, ofreciendo la posibilidad de enriquecer los contenidos, flexibilizar los espacios, enriquecer la comunicación, favorecer el pensamiento crítico, brinda además las condiciones para el desarrollo del trabajo cooperativo, y el estudiante asume un papel más activo.

En el caso del Colegio Distrital Atenas, se hace necesario comenzar la búsqueda de una estrategia pedagógica que permita complementar el modelo pedagógico “enseñanza para la comprensión”, implementado en la institución desde el año 2006, en donde se incorpore una estrategia de aprendizaje mediada por las TIC, que enriquezca los métodos y que a su vez complemente dicho modelo proyectando a los estudiantes más allá de las pocas posibilidades que poseen en la actualidad tanto de ingreso al mercado laboral como al académico, al generar el sentido crítico, la comprensión lectora, la formación de parámetros éticos en el reconocimiento por él otro, desarrollando competencias y habilidades como parte de su formación integral. Es por esto que surge la necesidad de dar respuesta a la pregunta de investigación: “¿Cómo un ambiente de aprendizaje basado en TIC, puede favorecer los procesos de enseñanza- aprendizaje de las ciencias sociales, y promover el aprendizaje autónomo en el curso 8° del colegio distrital Atenas?”

1.2 Justificación

El presente trabajo de investigación pretende incorporar un ambiente de aprendizaje que favorezca los procesos de enseñanza aprendizaje en el área de ciencias sociales del grado octavo de la institución educativa distrital Atenas. Dicha herramienta pedagógica debe privilegiar la construcción de conocimiento autónomo y contribuya con el mejoramiento de los procesos de enseñanza aprendizaje

La institución está ubicada en la localidad cuarta de san Cristóbal en la ciudad de Bogotá, es una zona con altos índices de vulnerabilidad socioeconómica y social, con escasas oportunidades para el ingreso a la universidad y al mercado laboral. esto debido a que los estudiantes presentan bajos promedios en los procesos de lecto-escritores, poca formación de pensamiento crítico y falta de autonomía que les permita resolver problemas de la vida cotidiana o de índole académica. Tampoco hay que desconocer que la institución tiene un bajo nivel en la utilización de herramientas tecnológicas, ya que el acceso a internet es muy precario, en la institución hasta hace muy poco, se contó con la infraestructura suficiente para realizar dicha labor, puesto que, solo había una sala de sistemas en precarias condiciones y esta solo se utilizaba para la clase de informática. Además, los planes de estudio se siguen abordando desde modelos convencionales que no aportan a los estudiantes nuevas herramientas que les permitan el ingreso con éxito a los nuevos modelos de aprendizaje que requiere la educación y el mercado laboral de hoy.

La propuesta pretende crear un ambiente de aprendizaje mediado por las TIC para la enseñanza de las ciencias sociales, donde docente y estudiantes interactúen con relación a los contenidos que conlleven al desarrollo de competencias, habilidades y destrezas que estimulen actividades de pensamiento, mejoren el clima dentro del aula, prevalezca la comunicación, la armonía la seguridad y el respeto por el otro, en definitiva se obtenga un aprendizaje significativo y con sentido, que le permita al estudiante apropiarse de un saber, ser más autónomo y que asuma con mayor responsabilidad su proceso.

El proyecto pretende crear un modelo de enseñanza en el que el centro del aprendizaje sea el estudiante, así mismo, se privilegie el trabajo colaborativo, la autonomía y el desarrollo de habilidades sociales y comunicativas. Al final del proceso se pretende que la propuesta pueda ser

extensiva a otras disciplinas para iniciar proyectos interdisciplinarios, permitiendo que la institución educativa distrital Atenas, ingrese dentro de las instituciones que ofrecen un modelo educativo innovador, que beneficie a la comunidad, bajando así, los índices de desescolarización, mejorando las oportunidades de acceso a la educación superior y al campo laboral de nuestros estudiantes.

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo general

Diseñar y aplicar un ambiente de aprendizaje mediado por las TIC en el área de ciencias sociales que conduzca a mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje autónoma de los estudiantes de grado octavo del colegio distrital Atenas durante el año lectivo 2016.

1.3.2 Objetivos específicos

1. Diseñar, un ambiente de aprendizaje mediado por las TIC, en el área de las ciencias sociales en el que se promueva el aprendizaje autónomo de los estudiantes del grado octavo del colegio distrital Atenas.

3. Implementar un ambiente de aprendizaje mediado por las TIC, en el área de ciencias sociales en el que se promueva el aprendizaje autónomo de los estudiantes de grado octavo del colegio distrital Atenas.

4. Verificar cómo un AVA mediado por las TIC, contribuye a mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje y el aprendizaje autónomo en los estudiantes del Colegio Distrital Atenas.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 La Educación Del Mundo Moderno

Toffler y Toffler (1994) citado por Rodríguez afirma que:

El bien máspreciado no es la infraestructura, las máquinas, los individuos, sino las capacidades de los individuos para adquirir, crear, distribuir y aplicar críticamente y con sabiduría los conocimientos, en un contexto donde el veloz ritmo de la innovación científica los hace rápidamente obsoletos.

El mundo moderno exige nuevas formas de ver la educación, el hombre y la sociedad. El curso vertiginoso con el que han evolucionado la tecnología y la información han impactado todas y cada una de las actividades humanas. La educación no está exenta, ya que, en el último tiempo ha tenido que innovar su metodología en pro de los nuevos retos que acarrea la tecnología de hoy.

Es así, como la manera como se transmite el conocimiento debe evolucionar puesto que los jóvenes crecieron en la era del conocimiento y su impacto ha sido tal, que hoy que muchos de los índices de pobreza se miden por los alcances que estos tengan en materia tecnología. Rojo (2005) cita la revista *The Economist* (2002) donde se menciona las 60 economías más poderosas del mundo se caracterizan por tener mayor conectividad e infraestructura.

Por lo tanto, la educación, debe de innovar sus metodologías, hacia las nuevas demandas de la sociedad de hoy, dotando a los estudiantes de herramientas que les permitan afrontar los desafíos del mundo moderno, por lo tanto, este nuevo perfil de estudiante requiere de aprendizajes significativos que pueda aplicarlos en cualquier momento.

Los cambios son tan rápidos que ya no es posible, como en otros tiempos, aprender lo suficiente en unos años de educación formal para estar preparado para la vida. Se requiere una educación a lo largo de toda la existencia; ésta «no es un ideal lejano, sino una realidad que tiende cada vez más a materializarse en el ámbito complejo de la educación, caracterizado por un conjunto de mutaciones que hacen esta opción cada vez más necesaria. Para organizar este proceso hay que dejar de considerar que las diversas formas de enseñanza y aprendizaje son independientes y, en cierta manera imbricadas, si no

concurrentes y, en cambio, tratar de realzar el carácter complementario de los ámbitos y los períodos de la educación moderna» (UNESCO, 1996).

De este modo, se requiere que la escuela no solo modernice su infraestructura, sino que, además, transforme sus prácticas educativas, donde docente como estudiante cumplan un papel diferente al de la educación tradicional.

En cuanto a las prácticas educativas estas deben ser centradas en el alumno, encaminadas al desarrollo de competencias y habilidades en el manejo de información, comunicación, resolución de problemas, pensamiento crítico, creatividad, innovación, autonomía, colaboración, trabajo en equipo, entre otras (21st Century Skills, 2002).

De esta manera, se requiere como lo manifiesta Cabrero (1996) un nuevo tipo de alumno:

“Alumno más preocupado por el proceso que por el producto, preparado para la toma de decisiones y elección de su ruta de aprendizaje. En definitiva, preparado para el autoaprendizaje, lo cual abre un desafío a nuestro sistema educativo, preocupado por la adquisición y memorización de información, y la reproducción de la misma en función de patrones previamente establecidos”.

Gracias a dichas tecnologías, el estudiante; fortalece su autoestima, genera sus propios aprendizajes, es más autónomo y responsable, y aprende a trabajar de manera colaborativa generando grandes beneficios como lo manifiestan Palomo, Ruiz y Sánchez (2006)

quienes indican que las TIC ofrecen la posibilidad de interacción que pasa de una actitud pasiva por parte del alumnado a una actividad constante, a una búsqueda y replanteamiento continuo de contenidos y procedimientos. Aumentan la implicación del alumnado en sus tareas y desarrollan su iniciativa, ya que se ven obligados constantemente a tomar "pequeñas" decisiones, a filtrar información, a escoger y seleccionar.

En cuanto al docente, debe ser abierto al cambio, innovador, comprometido con lo que la sociedad espera de él, debe aportar no solo conocimiento. Un facilitador, con prácticas interesantes, con un alto rigor académico y conocedor de las nuevas tecnologías y su forma de implementación en el aula. De acuerdo con lo anterior, es importante que el docente asuma su práctica desde un modelo socio constructivista con enfoques centrados en el aprendizaje desarrollando ambientes de aprendizaje como lo señala Díaz-Barriga, (2009)

establecimiento de múltiples flujos de información; esto implica presentaciones muy variadas del conocimiento y la información, que pueden trabajarse lo mismo a partir de un

video, de una conferencia en línea al instante o previamente grabada, o de documentos, entre otros abordajes. en ese contexto cada alumno puede generar, en todo momento, sus fuentes de información.

2.2 Ambiente de aprendizajes

El MEN define como ambiente:

un espacio en el que los estudiantes interactúan, bajo condiciones y circunstancias físicas, humanas, sociales y culturales propicias, para generar experiencias de aprendizaje significativo y con sentido. Dichas experiencias son el resultado de actividades y dinámicas propuestas, acompañadas y orientadas por un docente.

Por su parte Tellez N citando a Duarte (s/f), destaca que:

el ambiente es concebido como una construcción diaria, reflexión cotidiana, singularidad permanente que asegura la diversidad y con ella la riqueza de la vida en relación, es un sujeto que actúa con el ser humano y lo transforma. Es un espacio y un tiempo en movimiento, donde los participantes desarrollan capacidades, competencias, habilidades y valores.

Para Rodríguez (s/f), los ambientes son los espacios donde van a desarrollar las actividades de aprendizaje puede ser de tres tipos: áulico, real y virtual. El ambiente áulico hace referencia al salón de clase tradicional, el real es donde se lleva a la practica el conocimiento ya sea en un

laboratorio, el patio de clase, una salida de campo. Los ambientes virtuales son aquellos crean mediante el uso de herramientas de tipo tecnológico que faciliten el aprendizaje mediado por las TIC, estos son el computador, el aula virtual, foros de discusión, chat, páginas especializadas.

Los ambientes de aprendizaje, no solo se limitan al espacio físico, sino que, incluyen aspectos tales como: el currículo, la didáctica, las relaciones interpersonales entre docente y alumno. Su finalidad es generar conocimiento y vivencias favorables, a través, de la pedagogía y el contexto con el fin de que se produzca el aprendizaje.

En los ambientes de aprendizaje, no se hace necesario, contar con una solo forma de impartir conocimiento, pero si es importante, tener una secuencia didáctica, en lo que Brousseau (2007) denominó teoría de las situaciones didácticas, que parten de situaciones de interacción. La interacción es concebida como una actividad de intercambio entre el pensamiento del alumno y el

conocimiento, entre docentes y estudiantes a través de diversos intercambios, entre cada actor de la educación y un recurso interno o externo al sujeto (Perrenoud, 2012).

Es decir, que el trabajar por ambientes de aprendizaje(AA), requiere del docente una planificación más exhaustiva, donde se cree un escenario, en donde el estudiante, no solo, halle una lista de actividades; en donde, además, haya espacios para la formación de la democracia, el pensamiento Finalmente, podemos decir como lo mencionan Jaramillo, Castellanos, Castañeda & Ordoñez citando a Zea, Atuesta y González, (2000) que:

un ambiente de aprendizaje (AA) es un espacio donde se lleva a cabo un proceso de aprendizaje. se genera desde una situación inicial, con unos recursos particulares y unos participantes específicos, en una institución educativa con unas características dadas por su contexto. en él se llevan a cabo unas actividades diseñadas o planeadas por un profesor que busca el logro de unos objetivos de aprendizaje y que producen unos resultados en los estudiantes (p.3).

2.2.1 Ambiente De Aprendizaje Virtual

" Un ambiente virtual de aprendizaje es el conjunto de entornos de interacción, sincrónica y asincrónica, donde, con base en un programa curricular, se lleva a cabo el proceso enseñanza-aprendizaje, a través de un sistema de administración de aprendizaje” López Rayón, Escalera, Ledesma (2002).

Los ambientes virtuales de aprendizaje – AVA, también conocidos como entornos de aprendizaje virtual – eav (del inglés vle - virtual learning environment) se refieren a los espacios que componen la interacción en línea con el principal objetivo de facilitar el aprendizaje de los estudiantes y la interacción con sus tutores y pares. (Sierra, 2006).

Los Ambientes Virtuales de Aprendizaje – AVA, también conocidos como Entornos de Aprendizaje Virtual – EAV (del inglés VLE - Virtual Learning Environment) se refieren a los espacios que componen la interacción en línea con el principal objetivo de facilitar el aprendizaje de los estudiantes y la interacción con sus tutores y pares. (Sierra, 2006).

Área y Adell (2009) mencionan que un aula virtual es aquella en la que: “la que se construiría en “un espacio o entorno creado virtualmente con la intencionalidad de que un estudiante obtenga

experiencias de aprendizaje a través de recursos/materiales formativos bajo la supervisión e interacción con un profesor”.

Los ambientes de aprendizaje, son espacios de enseñanza aprendizaje, que ofrecen la posibilidad de interactuar sin necesidad de un espacio físico entre 2 más interlocutores. A través, de un medio o una herramienta de tipo tecnológica. Formando en los estudiantes su capacidad de autonomía autorregulación, disciplina y responsabilidad Salinas (1999) habla del ambiente de aprendizaje como un espacio en donde los estudiantes llegan al conocimiento mediante sus propios ritmos de aprendizaje; además, se modifican los tiempos y los espacios al tener conexión permanente y mejorando la comunicación entre alumnos y docentes. Brinda la oportunidad de acceder a infinidad de materiales que amplían el horizonte de la información fomentando la capacidad de análisis y crítica en los estudiantes. Al respecto Turoff (1995) señala:

“clase virtual es un método de enseñanza y aprendizaje inserto en un sistema de comunicación mediante el ordenador”. A través de ese entorno el alumno puede acceder y desarrollar una serie de acciones que son las propias de un proceso de enseñanza presencial tales como conversar, leer documentos, realizar ejercicios, formular preguntas al docente, trabajar en equipo, etc. Todo ello de forma simulada sin que medie utilice una interacción física entre docentes y discentes.

Las modalidades bajo las cuales se han organizado los ambientes virtuales de aprendizaje son:

- Los PLE (Personal Learning Enviroment) o entorno personal de aprendizaje: En este el estudiante en solitario o colaborativamente construye su propio conocimiento por medio de herramientas que el mismo puede crear desarrollando así, capacidades y habilidades de pensamiento y tecnológicas. Es decir que los PLE, “...es el conjunto de herramientas, fuentes de información, conexiones y actividades que cada persona utiliza de forma asidua para aprender” (Adell y Castañeda, 2010, pág. 23)
- Los blearning o enseñanza mixta: Es una modalidad de enseñanza presencial y una modalidad de enseñanza virtual, en esta se combina la clase tradicional desde un espacio real aula de clase y uno virtual por medio de una plataforma virtual. En esta modalidad el docente asume el rol de tutor mediador del proceso de enseñanza aprendizaje. en este tipo de modalidad el estudiante fácilmente puede trabajar bien desde su casa o en el salón de clases.

El modelo blearning es facilita los estilos de aprendizaje, el estudiante participa de manera activa en su propio conocimiento. Los contenidos están actualizados en todo momento.

El rol del docente bajo esta modalidad es de vital importancia ya que es el mediador y gestor de los contenidos que se desarrollan dentro del aula virtual, y de esto depende en gran medida el desarrollo y ejecución de las actividades por parte de los estudiantes.

El éxito del aula virtual, dependerá en gran parte de la manera como el docente tutor presente las actividades hacia los alumnos, las cuales deben ser divertidas e interesantes, pero sin perder el rigor académico que la disciplina requiere. Por lo anterior se hace necesario que el tutor lleve a cabo su tarea cumpliendo las siguientes etapas como las señala Salmon (2000) citado por Gros Silva:

- Acceso y Motivación (Etapa 1): En esta etapa tanto para el moderador como para los participantes es esencial acceder al ambiente y poder adquirir la habilidad para utilizar CMC, estos aspectos son requisitos previos esenciales para la participación en la conferencia. El primer problema al que se enfrentan los participantes se relaciona con el acceso a la red y el espacio de la conferencia. Muchos necesitan ayuda que les permita solucionar los problemas técnicos con el hardware, software, acceso a la red y en algunas ocasiones con las claves de acceso, de allí la importancia de una ayuda en línea o telefónica. El moderador debe dar este soporte que es crucial para los participantes.
- Socialización (Etapa 2): En esta etapa es en la cual los participantes establecen sus identidades en línea y comienzan a interactuar. La tecnología crea o facilita las instancias para la socialización, pero esta no ocurrirá sino existe una intervención sensible y apropiadas por parte del E-moderador. En esta etapa los participantes se habitúan a usar la CMC para comunicarse con los pares estableciendo una comunidad de aprendizaje que les permitan sentirse trabajando juntos en tareas comunes.
- Compartir información (Etapa 3): En esta etapa comienza a producirse el intercambio de información, las interacciones crece producto de que hay más participantes que hacen aportes y con mayor frecuencia, se aporta información relevante para los otros. La información crece y se comienza a percibir un cierto desorden y de saturación por tanta información. Los participantes desarrollan diversas estrategias para afrontar la sobrecarga de información y el tiempo que implica manejarla: no intentan leer todo, leer lo que les interesa, intentar leer todo e invierten cuando les parece oportuno, leen todo, pero rara vez responden. E-moderador necesita mirar c/u de estas estrategias, ofreciendo ayuda y direccionamiento a los participantes. Los participantes que logran organizarse y aprender rápidamente a compartir el volumen de trabajo en equipo, afrontan mejor esta problemática.

-Construcción de conocimiento (Etapa 4). En la etapa cuatro, el grupo se relaciona a través de la discusión, no se comunica para recibir información o entregar información (como en la etapa) sino que se vuelve activo en la construcción de conocimiento. En esta etapa los participantes comienzan a interactuar con los otros en forma más participativa, formulando y escribiendo sus ideas o comprensión de los contenidos. Se produce una mayor interacción porque ellos leen los mensajes de los otros y responden, produciéndose frecuentemente un dialogo fructífero, muchos participantes logran generar aprendizajes activos, extendiendo sus puntos de vistas y apreciarlos desde diferentes perspectivas.

- Desarrollo (Etapa 5) En la etapa cinco, los participantes buscan más ventajas del sistema para ayudarles a alcanzar metas personales, exploran cómo integrar CMC en otras formas de aprender y su reflejo en los procesos de aprendizaje. Se vuelven más críticos con el ambiente tecnológico que soporta la CMC y su funcionamiento, así como el actuar del tutor, lo que puede dificultar en algunos casos la negociación. Es una etapa de construcción individual del conocimiento, que permite a los participantes explorar sus propios pensamientos y procesos de construcción de conocimiento, a partir no sólo de los tópicos del área de estudio, sino también y especialmente de las interacciones, con el moderador y los pares.

En cuanto al estudiante este, asume un rol más autónomo, colaborativo y propositivo frente a su propio aprendizaje, además es más reflexivo sobre sus habilidades y capacidades asumiendo un rol más activo dentro de su proceso de enseñanza aprendizaje. Se expresa mucho mejor, mejora los procesos de búsqueda y selección de información, el manejo del tiempo depende totalmente de lo que él, hace que se autorregule y se vuelva más responsable y cumplido este tipo de trabajo permite que el estudiante resuelva sus dudas en cualquier momento. Además, mejora sus competencias tecnológicas al tener que recurrir a diferentes herramientas ya sea las que deja el tutor en el aula virtual o las que a modo propio desea profundizar. Como lo manifiesta Gisbert (1999, 56) “el uso de la tecnología nos permite desarrollar nuevas formas de enseñanza y aprendizaje más activas y participativas, a la vez que intuitivas y visuales que favorecen claramente los procesos de auto aprendizaje”.

De igual forma, se trabaja de manera colaborativa por lo que requiere que el estudiante se apropie de las técnicas para trabajar en equipo, y maneje habilidades de comunicativas y de inteligencia emocional, que conduzca al éxito del curso.

Asimismo, el estudiante desarrolla su pensamiento crítico y reflexivo. En donde el alumno se enfrenta de manera constante a sumir posturas críticas frente a diferentes situaciones formándose como un individuo pensante, con conciencia sobre sus actos, más humano y solidario. Tiene una comprensión más totalizante de lo que lo rodea, al respecto Franco (2006) define esta capacidad como área del conocimiento humano que permite un discernimiento sobre el alcance de las acciones y comportamientos individuales o colectivos relacionados con los aportes constructivos o destructivos para sí, los demás y la naturaleza.

2.2.2 Ambientes de Aprendizaje y Los Modelos Pedagógicos

Un modelo pedagógico es definido hace referencias a los lineamientos que permiten el desarrollo de un ambiente de aprendizaje ya sea presencial o virtual y en los cuales se llevara a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje.

El proceso de enseñanza aprendizaje se basa en 6 principios básicos como son: el que aprender, cómo aprender, cuándo aprender, donde aprender, quien va a aprender, a través de qué, Estos interrogantes fundamentales para el desarrollo de cualquier modelo pedagógico a implementar.

En el caso de los ambientes virtuales de aprendizaje. Podemos decir que el que más se acomoda, a este tipo de aprendizajes es el modelo *constructivista*, cuyo eje principal es el alumno. Ha sido estudiado por diversos autores como (*Piaget; Munari, 1999*), quien manifiesta que, el conocimiento se da de manera gradual entre el sujeto y el mundo externo y de este proceso el sujeto construye y reconstruye su estructura intelectual

Por su parte *Ausbel (1963)*, dice que el aprendizaje se da de manera significativa a partir de los conocimientos previos del sujeto, por lo que se requiere que estos tengan relación con los conceptos y a su vez, el alumno le dará su propio significado.

Para (*Bruner; Barron 1992*), el conocimiento es un proceso activo y social en el cual los alumnos construyen conceptos e ideas basándose en el conocimiento actual.

De igual forma (*Vigotsky; Vielma, E.&Salas, M. (2000)*), describe el conocimiento como un proceso de interacción entre el sujeto y el medio, pero el medio entendido social y culturalmente, no solamente físico.

El constructivismo, siendo el modelo sobre el cual se trabajaba los ambientes de aprendizaje,

parten de la idea que el conocimiento se construye poco a poco, y que el conocimiento se adquiere de las enseñanzas anteriores y en donde el estudiante, es el eje de su propio aprendizaje, el cual le permite comprender de mejor su entorno, fomentando en él la reflexión y el trabajo colaborativo.

Los cambios producidos en la educación, gracias al modelo constructivista, ha conllevado, a querer entender cómo se produce el aprendizaje en el estudiante y gracias a los estudios de Vigotsky sobre las zonas de desarrollo próximo (ZDP), el cual se puede definir como: “El espacio dinámico entre el nivel de ejecución de una persona de forma individual, denominado nivel de desarrollo real y la calidad de la ejecución cuando esa misma persona recibe la ayuda de un compañero más capaz denominado de desarrollo potencial” (Coll, C, s/f : Padilla, s/f).

Dentro de los ambientes de aprendizaje, esta concepción, adquiere gran relevancia ya que al no tener un encuentro físico se hace necesario construir (ZDP) a través de actividades dinámicas con una intención pedagógica y donde el estudiante, desarrolle sus habilidades y potencialidades por medio de la construcción de un proceso dialógico entre estudiante y docente.

Dentro de la teoría constructivista, el aspecto más importante es la forma como se construye el conocimiento. En cuanto a la situación de enseñanza aprendizaje el constructivismo se sustenta a partir de los siguientes postulados como lo señala Brioli, Amaro & García (2012):

- (a) la motivación es un elemento importante; (b) el contexto debe ser real; (c) el conocimiento no debe fragmentarse; (d) la enseñanza debe partir de una búsqueda activa y de la experiencia de la realidad para permitir su transferencia (aprendizaje activo), lo que implica elaborar, interpretar y darle sentido a la información (Perkins, 1992); (e) la habilidad para representar conocimientos de diferentes perspectivas conceptuales mediante la flexibilidad cognitiva (Spiro, 1990); (f) el error debe ser considerado como una fuente de aprendizaje; (g) la instrucción debe entenderse como un proceso centrado en la focalización del desarrollo de habilidades para construir y reconstruir conocimiento; en otras palabras, el objetivo de la instrucción es mostrar cómo construir interpretaciones de la realidad (Cunningham, 1991); (h) los contenidos del aprendizaje pueden pre-especificarse; (i) en la planificación de la enseñanza y del aprendizaje deben tomarse en cuenta los procesos involucrados en la construcción del conocimiento y (j) se pueden predeterminar las tareas más relevantes para cada grupo de estudiantes en algunos momentos y diseñarlas para conseguir el aprendizaje en determinados conocimientos, pudiendo estar sujetas a diferentes modificaciones por parte del estudiante.. .

Finalmente, la clase presencial y virtual comparten del modelo constructivista los docentes, los saberes y los estudiantes; en el virtual, es fundamental la mediación y la interacción las cuales permiten que el estudiante desarrolle y observe sus avances. De igual forma, la interacción esta mediada por el lenguaje y la pedagogía. En cuanto, a la mediación esta depende de las zonas de contacto entre los estudiantes y las relaciones que se establecen entre los sujetos y la tecnología que conllevan a la al ser, al hacer y al convivir, por medio de canales de comunicación en un espacio, momento y lugar.

2.3 Principios metodológicos de los ambientes de aprendizaje

El enfoque metodológico sobre el cual se suscriben los entornos virtuales están enmarcados, por un lugar y una estrategia pedagógica en la cual se sitúan las actividades, los materiales, las asesorías y la evaluación. Además, por herramientas tecnológicas que hacen referencia a los diferentes materiales diseñados bajo el modelo pedagógico. A partir de lo anterior se crean las condiciones que darán origen a proyectos de innovación pedagógica en donde se forme en los estudiantes su capacidad por aprender e interrelacionarse con los otros.

Un entorno virtual de aprendizaje es el espacio físico en donde los estudiantes llevan a cabo sus actividades de acuerdo a lo planeado por el docente y lo ejecutado por el estudiante y donde ambos desde su rol toman decisiones en forma permanente en pro del éxito del curso.

Es por esto, que las decisiones que se toman entorno al aula virtual, deben ser, las más adecuadas para soportar los procesos de enseñanza aprendizaje. Las cuales están determinadas por los conocimientos que se tengan de las herramientas tecnológicas en cuanto a los alcances que pueden tener en el ámbito pedagógico y didáctico, así, como de las interacciones que se promuevan entre estudiantes y docente. Al respecto García (2004): La Educación a distancia constituye una modalidad de enseñanza/ estudio basada en la interacción profesor-alumno, en espacios y tiempos diferentes, en la cual el estudiante aprende a su propio ritmo y de forma independiente.

Por lo tanto, los ambientes virtuales de aprendizaje requieren de una serie de condiciones para llevar a cabo su ejecución como son: el diseño instruccional y el diseño de interfaz.

2.3.1 El diseño Instruccional

El diseño instruccional es el mismo diseño educativo para el aprendizaje, mediante el cual se producen los materiales educativos con una intención, donde se integran las guías, contenidos, y actividades cuya finalidad es que el estudiante desarrolle competencias necesarias para el aprendizaje.

Para Bruner (1969) el diseño instruccional se ocupa de la planeación, la preparación y el diseño de los recursos y ambientes necesarios para que se lleve a cabo el aprendizaje.

Reigeluth (1983) define al diseño instruccional como la disciplina interesada en prescribir métodos óptimos de instrucción, al crear cambios deseados en los conocimientos y habilidades del estudiante.

Por otro lado, para Berger y Kam (1996) el diseño instruccional es la ciencia de creación de especificaciones detalladas para el desarrollo, implementación, evaluación, y mantenimiento de situaciones que facilitan el aprendizaje de pequeñas y grandes unidades de contenidos, en diferentes niveles de complejidad.

Mientras que según Broderick (2001) el diseño instruccional es el arte y ciencia aplicada de crear un ambiente instruccional y los materiales, claros y efectivos, que ayudarán al alumno a desarrollar la capacidad para lograr ciertas tareas.

Algo más amplia resulta la definición de Richey, Fields y Foson (2001) en la que se apunta que el DI supone una planificación instruccional sistemática que incluye la valoración de necesidades, el desarrollo, la evaluación, la implementación y el mantenimiento de materiales y programas.

2.3.1. Modelos de los diseños instruccionales

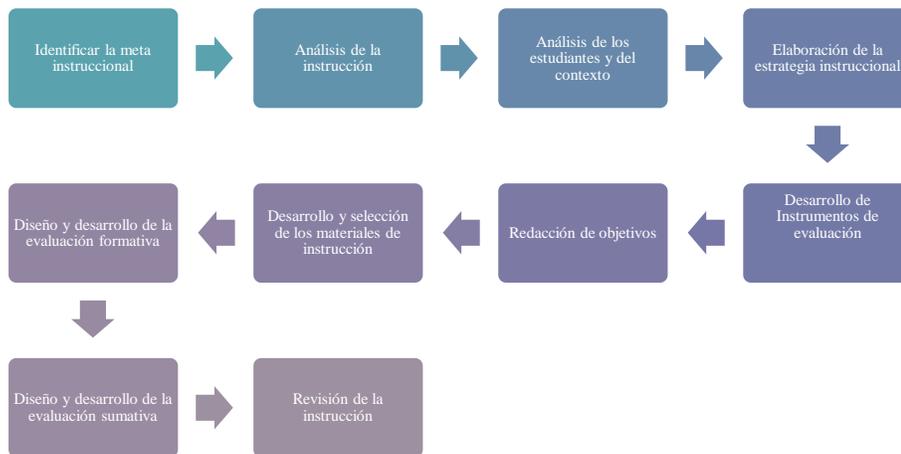
Los diseños instruccionales han evolucionado a lo largo del tiempo y de la incorporación de las TIC en la educación. A continuación, mostraremos 3 de los modelos de tercera y cuarta generación más reconocidos del diseño instruccional:

Modelo de Dick y Carey: creado por Walter Dick y Lou Carey. Modelo basado en la idea que existe entre el alumno y el estímulo (materiales didácticos) y la respuesta que se produce en el alumno partir del aprendizaje que obtiene de los materiales didácticos. Aquí es importante que el docente

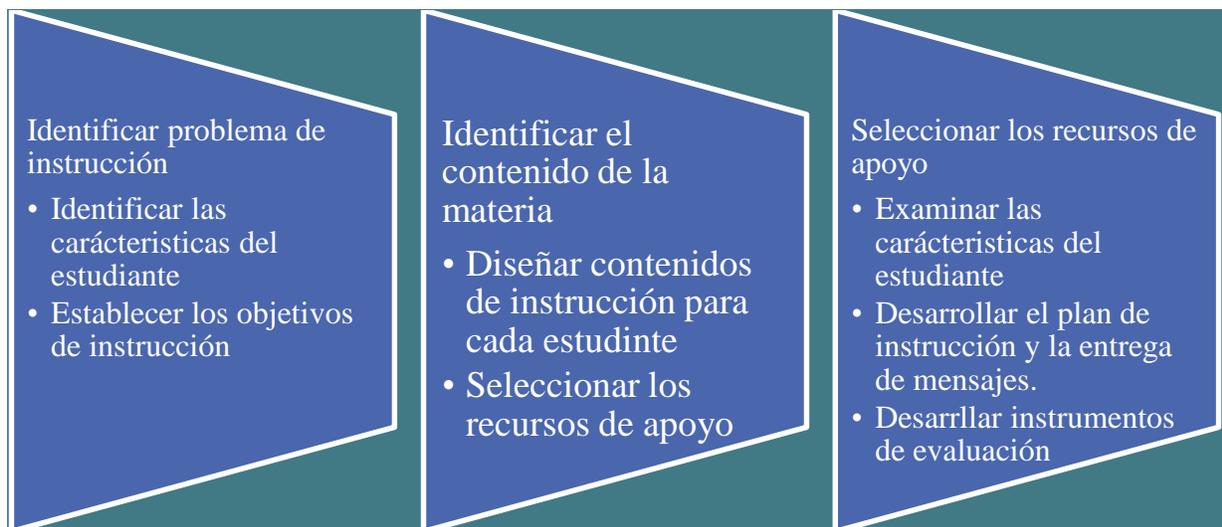
seleccione los materiales adecuados para el desarrollo de competencias y habilidades (el estímulo) que dará como resultado el aprendizaje en el estudiante.

Este modelo describe todas las etapas del proceso iterativo

Etapas:



Modelo Jerold y Kemp: Modelo en forma de ciclo continuo que requiere planificación, diseño y desarrollo constante, además requiere de evaluación continua para asegurar su eficacia.



Modelo ADDIE: Es un modelo interactivo. Agudelo (s/f): Se da manera cíclica, en donde, cada cierto tiempo se puede regresar a cualquier parte del proceso; cada fase final debe ir acompañada de un producto que da inicio a la nueva fase. Contiene las 5 etapas básicas del modelo instruccional

Fases



Finalmente, en el diseño instruccional para entornos virtuales debe reflejar los objetivos que se persiguen en el proceso de formación. Por lo cual se requiere, de un docente capacitado en el área de la pedagogía y entornos virtuales. Por lo que se requiere que este posea las siguientes características Belloch (s/f).

- Habilidades informáticas básicas y específicas de los EVA que le permitan la adaptación de contenidos para la enseñanza a distancia y virtual.
- Conocimiento preciso de las características que presentan los materiales en la enseñanza mediada por la tecnología, los elementos que la componen, los formatos y tipologías. Con la capacidad de valorar las ventajas e inconvenientes en el empleo de unos y otros en cada caso.
- Conocimiento sobre las implicaciones de tiempo y trabajo que supone el desarrollo de unos materiales frente a otros de modo que pueda seleccionar las mejores soluciones para cada caso concreto.
- Capacidad en el uso y manejo del software específico para el diseño de materiales en diversos formatos (textual, hipertextual, multimedia, etc.)

- Los conocimientos necesarios para implementar diversas metodologías dirigidas a la construcción del conocimiento.
- Habilidades y conocimientos sobre la evaluación de los procesos de formación.

2.3.2 El diseño de la interfaz

Trabajar por medio de ambientes virtuales de aprendizaje requiere de la interfaz y es definido como el medio en donde los aprendices interactúan con el sistema para Herrera (2006) la interfaz se refiere:

a la expresión formal y visual del ambiente virtual. es el espacio virtual en el que deberán coincidir los participantes. las características visuales y de navegación que se expresan en el menú, y que reflejan el contenido didáctico, son determinantes para un desarrollo adecuado del modelo instruccional

En el diseño interfaz se presentan a los usuarios los diferentes contenidos a través del menú de navegación y aunque puede variar de acuerdo al curso, es importante que contenga los siguientes elementos mínimos como lo plantea Brioli. Amaro & García (2011). (a) programa del curso, (b) cronograma de actividades, (c) herramientas comunicacionales, (d) espacios para el intercambio de ideas y opiniones, (e) espacio de socialización y (d) centro de documentación y recursos adicionales.

Por el último, el éxito de la interfaz, depende en gran parte, de la propuesta pedagógica del manejo de la información que se desee brindar para que se produzca el proceso de enseñanza aprendizaje. En este aspecto la didáctica que es la que permite responder a las necesidades y apoya el proceso de enseñanza aprendizaje.

2.4 El EduBlog como recurso didáctico

El weblog, como herramienta pedagógica, es un recurso una plataforma muy valiosa para el desarrollo de entornos virtuales de aprendizaje o como complemento de la educación presencial, por su facilidad de uso. Además, contribuye con los 4 pilares básicos de la educación propuestos por Delors (1996): aprender a ser, a conocer, a hacer y convivir juntos.

El término “Weblog” lo aportó por primera vez Barger (97) para referirse a un diario personal por internet, el cual se actualizaba constantemente. Más adelante la palabra se pasa a Blog para referirse a un sitio web que permite la publicación de entradas (posts) y en donde los lectores la retroalimentan constantemente por medio de comentarios. Dichas entradas se van reorganizando

cronológicamente. Algunos de los más conocidos son: Blogger, Word Press, Live Journal, Xanga y edublogs.

Los blogs ofrecen la facilidad de añadir o editar contenidos que se utilizan como soporte de los procesos de enseñanza aprendizaje, no se requiere de tener grandes conocimientos en informática y se clasifican en 4 grupos: de aula, de docentes, personales, institucionales y temáticos. (González y García 2009. Lara (2005) añade una nueva tipología, el *blog* grupal.

El blog, por su facilidad de uso ofrece ciertas ventajas como: facilidad de uso, forma eficiente para el manejo de contenidos, favorece la interacción por permitir entradas y comentarios, permite los enlaces y los hipervínculos, admite la subida de material multimedia permiten la construcción compartida

del conocimiento sobre una cuestión determinada, se aprende «con», «de» y «para» los demás (Salinas y Viticcioni, 2008); facilitan la evaluación y la autoevaluación continua del estudiante, así como la coevaluación.

De igual forma favorece el desarrollo de la autonomía al aprender haciendo, siendo un recurso para el auto aprendizaje, estimula la escritura al intercambiar ideas y expresar las propias, hay mayor acercamiento con los estudiantes ya que la interacción no solo se realiza desde el aula de clase.

Ofrece la posibilidad que los estudiantes y el docente compartan ayudas multimedia ya sea videos, imágenes lo que enriquece los contenidos y mejora la comprensión de las temáticas, animaciones sonidos entre otros.

Permite la comunicación inmediata entre estudiantes y docente a través del RSS y permanecer actualizados de los contenidos de unos y otros. Facilitando la evaluación y el control por parte del docente de todas las actividades.

CAPITULO III

METODOLOGIA

3.1 Enfoque Metodológico

En la presente investigación se utilizó el método exploratorio descriptivo cuasi -experimental porque en esta no hay control total de las variables, la investigación se hace en un escenario real o de campo y el grupo de estudio permanece intacto durante todo el proceso y la comparación del grupo se hace consigo mismo.

Se partió de un grupo de referencia, con el cual, se hizo la exploración y la materialización de la investigación, se creó una estrategia de la forma como se abordaría el grupo e iniciamos la etapa de indagación, que se llevó a cabo mediante la recolección de una encuesta de entrada de tipo diagnóstica, que permitió la contextualización del entorno con el fin de aproximarnos al grupo de estudio, para identificar el contexto, sus características, la familiaridad de los estudiantes con los diferentes elementos que componen el aula virtual. (Bonilla y Rodríguez, 1997:84). En este paso se lograron las primeras conclusiones y análisis que brindarán información relevante para la fase de aplicación del ambiente de aprendizaje.

Esta primera encuesta nos arrojó información preliminar en la que se evidencia la necesidad y el interés de los estudiantes por trabajar de otra manera en el área de ciencias sociales.

En la fase experimental se trabajó sobre el aula virtual que se diseñó como ambiente de aprendizaje, para tal fin (Bohórquez 2008). El blog permitió al docente utilizarla como tutor del proceso y elemento de construcción en general del desarrollo de la unidad temática, esto condujo al desarrollo de los contenidos con los estudiantes su seguimiento y evaluación. Por lo tanto, se escogió el blog, por la facilidad en su uso, la posibilidad de interacción, como elemento de retroalimentación y el enriquecimiento de los contenidos para la clase de sociales. El sitio en donde se alijo el blog es: <http://grado8atenas.blogspot.com.co/>

Finalmente, se realizaron 2 encuestas de salida, una para indagar sobre los avances en el uso de las herramientas y otra sobre el uso del ambiente de aprendizaje

3.2 Población y Muestra

El proyecto se realizó en la institución educativa distrital Atenas ubicada en la localidad cuarta de San Cristóbal de la ciudad de Bogotá, la cual cuenta con educación básica hasta grado noveno. La población de estudio pertenece a los estratos 1 y 2 con variadas dificultades no solo en el ámbito académico sino en el social, lo que dificulta a un más el acceso de herramientas de tipo tecnológicos por la carencia de recursos económicos de sus padres y el bajo nivel académico de estos últimos.

El grupo escogido fue el grado octavo. Cuenta con 20 estudiantes con edades entre los 13 y 16 años. Conformado por 16 niñas y 5 niños. Se contó con un aula especializada la cual cuenta con 40 computadores para Educar

Tabla 1: características de la población estudiantil de la institución educativa distrital

ITEM	DESCRIPCIÓN
Grado	8°
Ubicación	calle 36h sur #2-15 -este de la localidad de san Cristóbal
Estrato	1y 2
Genero	hombres 5 mujeres 16
recursos tecnológicos	la institución cuenta con una sala de informática, 2 salones con tableros inteligentes y 2 aulas especializadas con 40 computadores para Educar cada una.
número de equipos de computo	además de la sala de informática cuenta con 2 salones adicionales dotados con 40 computadores para educar en cada uno de ellos.

3.3. Herramientas Para La Recolección y Sistematización de la Información.

Se aplicaron 2 encuestas, una al inicio del proceso de investigación para indagar el nivel de conocimientos informáticos y competencias de los estudiantes en el uso de herramientas tecnológicas relacionadas con el ordenador, los programas y la red, la segunda se realizará al aplicar el ambiente virtual de aprendizaje. (Ver anexo 1).

3.3.1 Prueba de entrada:

Encuesta en forma escrita realizada a los estudiantes del grado 802. durante la realización de la misma hubo una buena disposición, teniéndose que hacer explicaciones sobre algunas de las preguntas a algunos de los estudiantes que se encuentran más relegados en el uso y manejo del PC. (Ver anexo1).

3.3.2 Análisis e Interpretación de Datos

Mediante las gráficas de los datos obtenidos en las dos encuestas, de entrada y de salida, se quiere evidenciar lo observado durante el espacio de tiempo que duro la investigación por el docente y lo expresado por los estudiantes en cada uno de los instrumentos y con el análisis de los instrumentos de recolección de la información y su interpretación se llevó a cabo a través de la estadística descriptiva (anexo3).

3.4 Implementación del ambiente de aprendizaje

La implementación del ambiente de aprendizaje se llevó a cabo en varias etapas: diseño, ejecución y evaluación:

3.4.1 Diseño:

En esta etapa el docente tutor creo y diseño un ambiente de aprendizaje blog, el cual, no solo sirvió para comunicar e informar sobre las actividades propuestas, sino que, además, se utilizó como medio, para que los estudiantes escribieran, crearan y evaluaran sus aprendizajes, igualmente, se utilizó para publicar tareas y trabajo de los estudiantes.



Ilustración 1: Etapas en la Implementación ambiente de aprendizaje.



Ilustración 2: Diseño de blog

Posteriormente inicia con la elaboración de la guía didáctica, la cual servirá de base para el trabajo a realizar con los estudiantes, dicha guía se desarrolló como un proyecto de aula, la cual se trabajó bajo el modelo pedagógico de la institución “enseñanza para la comprensión”, contiene las temáticas a desarrollar partiendo de unos conocimientos previos, una parte de profundización y una puesta en práctica. (Ver anexo 5).



Ilustración 3: puesta en práctica competencias ciudadana

3.4.2 Ejecución del ambiente de aprendizaje:

- Fase de concienciación de la información: En esta se firma un contrato de responsabilidad, colaboración y compromiso de respeto y aceptación de cada uno de los participantes, así como de una autorización de los padres de familia. (Ver anexo 6 del contrato).
- Fase de explicación de las actividades y de las condiciones de participación: en esta se explicó de forma detallada las actividades a realizar, así, como las condiciones sobre las cuales cada estudiante participara en cada uno de los momentos en que dura el trabajo con el ambiente de aprendizaje.
- Tutorial de apoyo: en el aula de clase se realizará un tutorial con todo el grupo con el fin de que aprendan a crear su propio blog, a subir imágenes, colgar su primer artículo, y entrar al blog



Ilustración 4: tutorial blog

- Trabajo con los estudiantes directamente sobre el blog: donde se publicaron cada una de las actividades a desarrollar, así como información complementaria, de las unidades didácticas. se estimuló la producción escrita mediante una bitácora de viaje, a través de la cual, se reconstruía los aprendizajes las experiencias y la evaluación de cada una de las etapas, el trabajo colaborativo, fue base esencial del aula ya que con este desarrollaron gran parte de las actividades (anexo 4).



Ilustración 5: Trabajo sobre el aula virtual

- Control de progresos: se efectuó de forma periódica con el blog creado como ambiente de aprendizaje con el fin, de observar los avances y comentarios que han recibieron de parte de los miembros del grupo.

3.4.3 Etapa de evaluación:

Control del tutor: para esta etapa el tutor verifico cada uno de los comentarios y el blog, mediante una rúbrica de evaluación diseñada para tal fin (ver anexo 11), es muy importante que la rúbrica sea lo más sencilla posible para garantizar su comprensión. Además, se realizó una evaluación sobre de las actividades ejecutadas en el blog, resaltando sus fortalezas y debilidades (ver anexo 12).

CAPÍTULO IV

4. Análisis de Resultados

El propósito fundamental de esta investigación fue el diseño y aplicación de un ambiente de aprendizaje basado en TIC, que favoreciera los procesos de enseñanza- aprendizaje autónomo de las ciencias sociales en el curso 8° del colegio distrital Atenas, por lo cual se realizaron 2 encuestas finales; una sobre el uso de la herramienta y otra comparativa sobre los cambios en los aprendizajes una vez terminado el proceso. Al momento de realizar las dos encuestas se realizaron con 20 estudiantes y no con 21 como se realizó la primera, por retiro de un estudiante.

4.1 Resultados sobre uso del blog como ambiente de aprendizaje.

Esta encuesta se realizó en forma de cuestionario (Ver anexo 12), el cual contestaron los estudiantes a través de un documento Word, y fue enviada al correo de la docente. Tuvo como objetivo, conocer la experiencia de los estudiantes con el uso del AVA, medir el trabajo colaborativo y los avances que obtuvieron en cuanto al manejo de las diferentes herramientas web. Las preguntas se realizaron de forma abierta. (ver anexo 13)

1. ¿Cómo se recogió la información de las actividades realizadas?

Análisis: los estudiantes manifiestan que en su totalidad la información para la elaboración de los trabajos, se recogió por internet, aunque revelan, haber tenido algunas dificultades, para hallar la apropiada en cada uno de los temas, esto debido, a que no manejan vocabulario, o aún, no saben cómo seleccionar la información de acuerdo al contexto que se está trabajando; lo que acarreó, que tuvieran que repetir la búsqueda y selección en varias oportunidades. En otros momentos, los estudiantes se valieron de videos en Youtube, o abriendo simultáneamente varias páginas web hasta encontrar la correcta, o apoyándose en todo momento de la docente. Asimismo, destacan que la mayor parte de la información, se recogió en el colegio, utilizando los computadores para Educar permitiendo, que todos tuvieran la oportunidad de hacer las actividades en condiciones iguales, aspecto muy beneficioso, si se tiene en cuenta que, en la primera encuesta, un 43% no poseen computador en casa, cuando

trabajaron desde allí, recurrieron a sus familiares o amigos. Y muy pocos grupos acudieron a los libros para encontrar la información.

1. ¿Cómo se realizaron las diferentes actividades?

Análisis: Todos respondieron que con la ayuda de los computadores para Educar y en algunas oportunidades las realizaron desde su casa. Los estudiantes afirman que en el caso de la planeación de las actividades que se iban a llevar a cabo con los niños de primaria y que requería de un documento Word, este se hizo con la guía de la docente y los conocimientos que ya tenían del manejo de esta herramienta, la dificultad estuvo más en la redacción que en el uso de la misma. Para el caso de las diapositivas la gran mayoría las realizó sobre Power Point, pero algunos grupos se aventuraron con otra herramienta poco conocida como era Prezy. Se destaca la forma como se organizaron y repartieron las funciones dentro de cada uno de los equipos. Los niños enfatizan que en la forma como se organizó la clase, la hizo más divertida, pero también tuvo momentos de tensión por la falta de manejo del tiempo.

El trabajo se realizó en varias etapas: momentos para investigar, planear y llevar a la práctica lo aprendido. Para los estudiantes fue importante que se hubiera realizado actividades de recreación con niños de otros cursos y dirigirlos, lo cual les permitió empoderarse de su papel como tutores, permitiéndoles descubrir habilidades desconocidas.

2. ¿Cómo se realizaron las diferentes actividades?

Análisis: Todo el trabajo se realizó a través de un proyecto de aula llamada “vendiendo a Bogotá” se inició con los conocimientos previos, en donde se investigó sobre aspectos básicos de Bogotá, de allí se continuó con una indagación sobre problemáticas de Bogotá, de las cuales organizó una exposición, posteriormente, se diseñó una guía didáctica para hacer una actividad teórica recreativa con los niños de primaria, y, finalmente con la planeación realizada, se ejecutó en un espacio de 2 horas en donde al final las docentes encargadas del curso evaluaban su desempeño.

Gran parte del trabajo se realizó de manera colaborativa en donde se repartieron el trabajo, pero hubo unos espacios para trabajo individual.

3. ¿Qué significado para usted trabajar mediante el uso del blog de clase?

Análisis: los estudiantes responden que este tipo de herramienta les facilitó el trabajo, el desarrollo, la planeación y ejecución de sus ideas, también les permitió mejorar en aspectos relacionados con la redacción y la búsqueda de información. Exponen que, de esta manera, la clase es más dinámica. Destacan lo positivo de aprender de otro modo al tradicional. Lo negativo, fue el internet, que en oportunidades fue muy lento, o no permitía que se conectaran todos. Algunos, tuvieron dificultad para comentar en el blog, por la poca experiencia con el programa. Recalcan la importancia de contar con los computadores para Educar, para su uso en la clase. Dentro del trabajo con el blog les gustó mucho poder expresarse y colocar sus ideas con sus palabras. Dicen aprender lo mismo, pero de otra forma. Los estudiantes indican que fue interesante porque les reto su creatividad y resistencia y sobreponerse a los inconvenientes.

4. ¿Qué ayudas multimedia utilizo para la realización de las actividades propuestas?

Análisis: Las ayudas más utilizadas fueron; Power Point, Word, Prezy (expresan que es una herramienta buena y fácil para hacer diapositivas), Mind Map (aplicación para hacer mapas mentales), YouTube; que les sirvió de apoyo cuando no comprendían el manejo de alguna herramienta y les permitió solucionar inquietudes; el correo electrónico que sirvió como medio de comunicación entre los estudiantes y la docente.

5. ¿Cómo se sintió con el trabajo colaborativo?

Análisis: Los estudiantes manifiestan “sentirse en buena parte bien con el trabajo colaborativo”, porque les enseñó asumir más responsabilidad. Cada uno cumplió con su parte, “apoyarse los unos con los otros”, repartirse funciones dentro del grupo y solucionar inconvenientes cuando los hubo. Fue importante que todo el curso participó y trabajó, les gustó sentirse guiados por la docente y los estudiantes manifestaron que “cuando un grupo no sabía cómo hacer algo, otros entraban en su rescate”.

6. ¿Cómo solucionaron los problemas que surgieron a la hora de trabajar con las diferentes aplicaciones?

Análisis: Los estudiantes expresan que fue importante en el proceso, tener el apoyo de la docente y de los compañeros que sabían un poco más. En otras ocasiones, se guiaron solos a

partir del ensayo error, los tutoriales les dieron la información que requirieron en su momento. En cuanto a los problemas personales, señalan haberlos tenido en todos los grupos en su momento, pero lograron subsanarlos escuchándose, recurriendo a la docente para que sirviera de mediadora, o simplemente esperando que el miembro del equipo que estaba inconforme se calmara y retomara de nuevo el trabajo.

4.2. Resultados encuesta de salida: (Ver anexo 12 tabulación)

La fórmula utilizada :

- ✓ f_i : frecuencia absoluta: Suma de datos de la población
- ✓ FI : frecuencia absoluta acumulada: $f_i + FI_{1=}$
 FI_{2}
- ✓ h_i : frecuencia relativa: $h_i:(f_i/N)$ $N=$ la población

1. ¿Posee correo electrónico?:

Teniendo en cuenta, que la primera encuesta nos arrojó, que un 20% no tenía correo electrónico, en el transcurso de la investigación, este mismo porcentaje obtuvo su cuenta. El correo, sirvió de medio de comunicación asincrónica, entre el grupo y la docente para solucionar dudas o inquietudes, en otras ocasiones, mientras se aprendía a manejar la plataforma, como mecanismo de verificación de tareas y trabajos. (Ver anexo 13).

2. ¿Conoce alguna aplicación educativa?

3. ¿Cuáles?

Solo un 50%, dice conocer una aplicación de tipo educativa (pregunta2), lo que es contradictorio, ya que cuando se indaga, sobre cuales conocen, la respuesta muestra que un 100%, dice conocer varias aplicaciones (pregunta 3), lo que podría interpretar, que la palabra aplicación educativa es muy técnica y la pregunta pudo ser demasiado compleja para el contexto, lo que si queda claro, es que durante la investigación los estudiantes no solo

trabajaron con la aplicación del blog, sino que además, se decidieron por conocer y trabajar sobre otras aplicaciones. Hay que reconocer, que la gran mayoría, conocen el manejo de algunas de estas, por la clase de tecnología, pero pocas veces las habían trabajado fuera de allí.

4. ¿Ha mejorado su nivel en el manejo del computador?

Si comparamos el porcentaje del 100%, con el 80%, de la encuesta de entrada, nos señala, que todos los estudiantes, tanto los que contestaron que tenían un buen nivel en el uso y manejo del computador, como los que consideraban que no tanto, fueron afectados positivamente con el trabajo de aula, desarrollando mejor sus habilidades y conocimientos, llevándolos a desarrollar diversidad de tareas en diferentes áreas del conocimiento. Es importante resaltar la buena disposición del grupo tanto para aprender como para colaborar en el aprendizaje de los otros compañeros.

5. ¿Últimamente ha recibido clase de sociales mediante alguna aplicación?

Desde la encuesta de entrada, cuando un 90%, respondió que les interesaría recibir la clase de sociales, con la ayuda de las TIC, se notaba un interés de los estudiantes por participar en cambiar la forma, de como se venía recibiendo la clase. En la encuesta de salida, el 95%, responde haber participado en la clase mediante el uso de las TIC. Durante la investigación, se percibió un cambio notable al trabajar el área de este modo, puesto que, involucró al estudiante en su propio aprendizaje, generándoles más autonomía, si bien, todo el tiempo fueron guiados por la docente, la cual asumió un rol muy diferente; como fue el de servir de tutor y de guía. El trabajo colaborativo, fue una estrategia fundamental, toda vez que, para los estudiantes es muy complejo asumir roles dentro de un equipo de trabajo, y en esta oportunidad todos se apropiaron de su papel de líder, y resolvieron los inconvenientes que se fueron presentando, y que se resolvieron, desde la habilidad que cada uno poseía y que puso al servicio del grupo.

6. ¿Se ha interesado por otras aplicaciones diferentes a las de la clase?

El 95%, dice haberse interesado por experimentar con otras aplicaciones diferentes a las establecidas dentro de la clase, lo que muestra que a los estudiantes el trabajo con el ambiente de aprendizaje, les generó interés por investigar, aprender y desarrollar la creatividad, pero lo más

importante buscar estrategias para solucionar problemas. Lo que si se hace notorio es que aún, hay un pequeño grupo que depende de la docente y le cuesta salirse del formato y buscar otras alternativas de solución.

7. ¿Las TIC facilitan el aprendizaje de las ciencias sociales?

La respuesta es contundente, lo que indica, un claro interés, por continuar con esta modelo de aprendizaje. Para el manejo de los contenidos de la clase fue muy beneficioso, el uso del ambiente de aprendizaje, puesto que, fomento el aprendizaje colaborativo, promovió las buenas relaciones entre ellos, aumentando la motivación y la autoestima, ya que todos se sintieron reconocidos, pudieron participar contribuyendo al trabajo del grupo. Se desarrollaron habilidades interpersonales, al poder solucionar los conflictos que se presentaron de forma más asertiva. Se promovió la libertad de expresión por que como lo señalan en la evaluación del blog “pudimos expresar nuestros pensamientos e ideas”.

8. ¿El uso de las TIC, ha mejorado su capacidad para consultar e investigar?

Los estudiantes reconocen que su capacidad investigativa mejoró notablemente, para lograr el avance en este sentido, puesto que lograron encontrar con mayor facilidad la información por la web

9. ¿La forma de trabajo en la clase de sociales fomenta el trabajo colaborativo?

Definitivamente los estudiantes, ven que esta forma de trabajo promueve el trabajo colaborativo; fomento el liderazgo en todos sus integrantes, puesto que, cada uno asumió un rol diferente y este dependía de las habilidades que cada uno poseía y podía aportar al grupo, por otro el rol del docente dejo de ser la que transmite el conocimiento, a convertirse en el tutor que facilita y orienta. Asimismo, se asumió mayor responsabilidad y compromiso ya que de esto dependía el éxito o el fracaso del grupo. Es así, que a pesar de las vicisitudes que pasaron a la hora de trabajar colaborativamente por las discrepancias, la falta de tolerancia y la falta de responsabilidad de alguno de los miembros del equipo, lograron sobreponerse y sacar adelante cada una de las actividades propuestas, pero ante todo alcanzaron nuevos conocimiento

10. ¿Las estrategias de la clase mejoraron su capacidad de análisis?

A la pregunta el 95% contesta que, si mejoró, puesto que, se hizo necesario en todo momento seguir indicaciones. Pero aún, se observa que a los estudiantes se les dificulta seguir

instrucciones, puesto que, en todo momento con las actividades que se dejaban en el blog recurrían a la maestra para que se las explicara más de una vez o no seguían el paso a paso.

11. ¿En qué nivel está de aprendizaje autónomo?

Esta pregunta refuerza lo dicho anteriormente sobre la gran dependencia que los estudiantes tienen todavía, de la docente para realizar las actividades, ya que en algunas oportunidades se frustraban y les costaba avanzar cuando la docente los dejaba completamente solos, pero, aun así, fue positivo por que buscaron otras alternativas para resolver los problemas como fueron los tutoriales o los mismos compañeros.

12. ¿Califique el acceso a internet en la institución?

El acceso al internet si bien fue bueno en gran parte del tiempo, si hubo un gran inconveniente, ya que solo se podían conectar a la red máximo 9 computadores, lo que conllevó tanto a docente como a estudiantes a buscar alternativas para el trabajo como fue el de utilizar memorias USB, que se traían con información, y así aprovechar el tiempo al máximo.

13. ¿Tuvo acceso a los computadores todo el tiempo?

Este aspecto, fue relevante puesto que, se hacía necesario no dejar actividades extra clase, toda vez que, que desde la primera encuesta muchos estudiantes indicaban no contar con computadores ni red desde su hogar, por lo cual, disponer con la herramienta dentro del aula de clase les facilitó su uso porque, no solo se trabajó en los momentos de clase, sino que además se generaron espacios para trabajar en horas libres y aprovechar los momentos de conexión a internet.

CONCLUSIONES.

1. El uso de las TIC Mejoraron los procesos de enseñanza aprendizaje de las ciencias sociales de la institución educativa distrital Atenas, por medio de la creación de un ambiente de aprendizaje virtual, el cual sirvió como estrategia metodológica y de innovación, con el fin de promover el aprendizaje autónomo, desarrollar habilidades de pensamiento y de alfabetización digital en los estudiantes de grado octavo.
2. La creación e implementación de un ambiente de aprendizaje virtual, ha sido logrado a partir de un edublog, el cual favoreció el trabajo cooperativo; fomentó el aprendizaje activo; generó un clima de confianza entre docente y alumnos.
3. A pesar que la implementación del aprendizaje autónomo no se logró en su totalidad debido a la tensión que género en un principio el rol del docente, con el tiempo y progresivamente comprendieron que éste era un facilitador.
4. Los estudiantes demostraron confianza en sí mismo, respeto, disposición por el desarrollo de las actividades y agrado hacia la clase, cambiando notablemente la motivación hacia la misma, en donde el docente, en la educación clásica, era el único que transmitía conocimiento.
5. Se evidenció la creatividad de los estudiantes en resolver los problemas que se iban presentando, lo que indica que este tipo de ambientes no solo afectan la parte académica, sino que, permea las relaciones interpersonales, ya que los estudiantes manejaron mejor su inteligencia emocional, crearon redes de soporte entre unos y otros, y encontraron nuevas formas de trabajo en equipo.
6. Se trabajó la estrategia pedagógica de trabajo colaborativo, con el fin de que los estudiantes, se sintieran apoyados. De esta manera, se demostró que los estudiantes mejoran sus procesos de aprendizaje y habilidades sociales, colocando en práctica sus destrezas de escucha y comunicación, promoviendo el respeto, la tolerancia, la flexibilidad y se generó en el grupo una mayor responsabilidad al tener que asignarse trabajos y roles para beneficio del grupo.
7. En los estilos de aprendizaje, el uso del AVA, permitió el desarrollo de las individualidades al incorporar diversidad de materiales, estrategias, descubrir capacidades y habilidades desconocidas por ellos, lo que contribuye en la creación de espacios donde se resaltan los liderazgos, su capacidad de discusión, creatividad y análisis.

8. La dificultad con la conectividad retraso el proceso, esto debido, a que los estudiantes como manifiestan en una de las encuestas, no cuentan con internet en sus hogares y todo el trabajo debían realizarlo en la institución educativa. Pese a esto hay que resaltar el gran compromiso por cumplir con todas las actividades propuestas.

Recomendaciones

1. Es necesario reestructurar el plan de aula de ciencias sociales, con estrategias y metodologías a partir de un AVA, gracias a que la institución asignó un aula dotada para ser manejada por el área. Esta contribución facilita el desarrollo del proyecto y posiblemente avanzar paulatinamente en los resultados y procesos académicos de los estudiantes.
2. Mejorar los procesos de alfabetización docente dentro de la institución, con el facilitar las técnicas de innovación en TIC, que requiere la institución.
3. A partir de los resultados obtenidos, se requiere diseñar, una estrategia metodológica interdisciplinar, que fomente la innovación, y cree ambientes de aprendizaje que mejoren los procesos de enseñanza aprendizaje en todas las áreas.

REFERENCIAS

Ausubel, D. P. (1963), *Teoría del aprendizaje significativo*; [en línea] consultado el 25/02/2013 http://delegacion233.bligoo.com.mx/media/users/20/1002571/files/240726/Aprendizaje_significativo.pdf

Area, m. & Adell, J. (2009). e-learning: enseñar y aprender en espacios virtuales. en j. De pablos. Tecnología educativa. la formación del profesorado en la era de internet. (Capítulo 14, pp. 391-424). Málaga: ediciones aljibe.

APARICIO, J. (2010). El Weblog como herramienta de aprendizaje y trabajo en la enseñanza secundaria. Análisis de sus resultados como experiencia pedagógica. Revista Iberoamericana de Educación, 53, 4, 1-11.

Aznar, V. & Soto, J. (2010). Análisis de las aportaciones de los blogs educativos al logro de la competencia digital. Revista De Investigación En Educación, Nº 7, 83-90. Recuperado en <http://reined.webs.uvigo.es/ojs/index.php/reined/article/viewFile/81/70>

Berger, C. & Kam, R. (1996). Definitions of Instructional Design. Adapted from “Training and Instructional Design”. Applied Research Laboratory, Penn State University. Disponible en: <http://www.umich.edu/~ed626/define.html>

Breve historia de los blogs. (2012). Monetizar un Blog. Recuperado el 5 de mayo 2016, en <http://www.monetizarunblog.com/historia-de-los-blogs/>

Bohórquez, E. (2008). el blog como recurso educativo. Recuperado 29 mayo 2016, en <http://://edutec.rediris.es/revelec2/revelec26/ issn 1135-9250>.

Bonilla, C. & Rodriguez, S. (1997). más allá del dilema de los métodos. la investigación en ciencias sociales. Recuperado 29 mayo 2016, en <http://Bonilla c, & Rodríguez s. más allá del dilema de los métodos. la investigación en ciencias sociales. 3° ed. Santafé de Bogotá, ediciones uniandes,1997>.

Brioli, C., Amaro, R., & García, I. (2011). Metodológico para el Diseño Instruccional de Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje (EVEA). Recuperado 26 mayo 2016, en http://www.ucv.ve/fileadmin/user_upload/sadpro/Documentos/docencia_Vol12_n2_2011/10_art._3_referencia Carmen y Rosa Amaro.pdf.

Brown, J. & Collins, A. (1998). Situated cognition and the culture of learning. Educational researcher (1st ed., pp. 18.32.42). Recuperado en <http://www.umsl.edu/~wilmarthp/modla-links-2011/Situated-Cognition.pdf>

Brousseau, G (2007). Iniciación al estudio de la teoría de las situaciones didácticas. Buenos aires: libro zorzal.

Bruner J. S. (1969). The process of education. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Caraballo C. (s/f). Un modelo de diseño instruccional para entornos virtuales de aprendizaje. manuscrito no publicado. Universidad nacional experimental Simón Rodríguez, Caracas, Venezuela.

Castañeda, L. & Adell, J. (2013). Entornos personales de aprendizaje: Claves para el ecosistema educativo en red (1st ed., Pp 11-12-13.). Marfil.

Cook.t. (1986). métodos cualitativos y cuantitativos en investigación evaluativa. Ediciones Morata.

CUERVA, J. (2007). La nueva Web social: blogs, wikis, RSS y marcadores sociales. En Observatorio Tecnológico de Educación, Instituto de Tecnologías Educativas (ITE).

Cunningham, D.J. (1991). Assessing constructions and constructing assessments: a dialogue. Educational Technology. mayo (pp. 13-17).

Chan, M. Tendencias en el diseño educativo para entornos de aprendizaje digitales Revista Digital Universitaria, 8. Obtenido de http://www.revista.unam.mx/vol.5/num10/art68/nov_art68.pdf.

Díaz-Barriga, TIC en el trabajo del aula. Impacto en la planeación didáctica. Ries.universia.net. Recuperado 29 mayo 2016, en <https://ries.universia.net/article/download/105/291>

Díaz-Barriga, f. (2005). Principios de diseño instruccional de entornos de aprendizaje apoyados con TIC: un marco de referencia sociocultural y situado. tecnología y comunicación educativa.

Díaz-Barriga, A. (2013). TIC en el trabajo del aula. Impacto en la planeación didáctica. Recuperado 29 mayo 2016, en <http://www.redalyc.org/pdf/2991/299128588003.pdf>

Duarte, J. (s/f) Ambientes de Aprendizaje una Aproximación Conceptual. Revista Iberoamericana de Educación. <http://cvonline.uaeh.edu.mx>

Elstein, S. Nuevas Tecnologías Y Educación. Unrc.edu.ar. Recuperado 29 mayo 2016, en <https://www.unrc.edu.ar/publicar/cde/Elstein.htm>.

Gisbert, M. (1999). Las tecnologías de la información y la comunicación como favorecedoras de los procesos de autoaprendizaje y formación permanente, Universidad Rovira y Virgili. *Revista Educar*. Recuperado de: <http://ddd.uab.cat/pub/educar/0211819Xn25p53.pdf>.

González, O., y Flores, M. (2000). El trabajo docente: enfoques innovadores para el diseño de un curso. México: Editorial Trillas.

González, R., García, F. E. y Gonzalo, N. (2011). Los edublogs como herramienta facilitadora en comunidades virtuales de aprendizaje. En *Relada 5*, pp. 248-256.

Gualoto, m. (Dakota del Norte). Recuperado 24 mayo en: [https://grupotau.wikispaces.com /.../](https://grupotau.wikispaces.com/.../)
Revista digital + + + entornos de + aprend ...

Gros, B. & Silva, J. La formación del profesorado como docente en los espacios virtuales de aprendizaje. Revista Iberoamericana De Educación (ISSN: 1681-5653), Pág. 6-7.

Jaramillo, P., Castellanos, S., Castañeda, C., & Ordóñez, C. (2004). Características de los ambientes de aprendizaje que se generan en el aula de informática. Recuperado 25 mayo 2016 en <http://ribiecol.org/embebidas/congreso/2006/ponencias/trabajos/25/PonenciaCongresoRIBIEmay2.pdf>.

Herrera, M. A. (2006). consideraciones para el diseño de ambientes virtuales (México).
Recuperado de <http://www.rieoei.org/deloslectores/1326herrera.pdf>.

Husen, t.; Postlethwaite, T.N. (1989). Enciclopedia internacional de la educación, vol. 1. Madrid, ministerio de educación y ciencia/ed. Vicens-Vives.

Importancia de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje. (2007). Educando el portal de la educación dominicana. Recuperado de:
<http://www.educando.edu.do/articulos/docente/importancia-de-las-tic-en-el-proceso-de-enseanza-aprendizaje/>

Importancia de las TIC en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje. (2009). Educando.edu.do.

Consultado el 24 de mayo de 2016.

JOU, Bibiana, (2009). Blogs ¿para qué? Revista de didáctica ELE, 8, 1-12.

Kearsley, G. (2000). online teaching. Canadá Wadsworth.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje. Recuperado 27 mayo

2016, en <http://www.uv.es/bellohc/MainPage.wiki>

LÓPEZ RAYÓN, ESCALERA, LEDESMA (2002). Ambientes Virtuales de Aprendizaje, Instituto

Politécnico Nacional, Presimposio Virtual SOMECE <http://www.somece.org.mx/virtual2002>.

Martínez, J. (2011). Métodos de investigación cualitativa. Cide.edu.co. Recuperado 29 mayo 2016,

en <http://www.cide.edu.co/ojs/index.php/silogismo/article/download/64/53>

Ministerio de educación nacional. (2004). Estándares básicos de competencias en ciencias

naturales y ciencias sociales. Disponible en: [http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-](http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-81033_archivo_pdf.pdf)

[81033_archivo_pdf.pdf](http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-81033_archivo_pdf.pdf).

Munari, A. (1999). *Jean Piaget (1896-1980)*. Recuperado 29 mayo 2016, en

http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-97922004000300006

NAJAR, O. (2010). TIC Y EDUCACIÓN Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en los procesos educativos. Recuperado el 23 mayo 2016, de http://www.adeepra.org.ar/congresos/Congreso%20IBEROAMERICANO/TICEDUCACION/RL E3259_Najar.pdf

Orantes, A. (1980). Modelos y teorías en diseño de instrucción. revista de Pedagogía, (14), 63-92.

Palomo, R. Ruiz, J. y Sánchez, J. (2006). “las TIC como agente de innovación educativa.

Perkins, D. (1992). La escuela inteligente. España: Limpergraf.

Piedrahita, F. (2009). El porqué de las TIC en la educación. Eduteka.

Polo, M. (2001). El diseño instruccional y las tecnologías de la información y la comunicación. Docencia universitaria 2(2) 41-55. (Sadpro), Universidad Central de Venezuela.

¿Qué es un ambiente de aprendizaje? - Productos del portal. Colombiaaprende.edu.co. Recuperado 29 mayo 2016, en <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/productos/1685/w3-article-288989.html>

Raichvarg, D. (1994). La educación relativa al ambiente: algunas dificultades para la puesta en marcha”. En: memorias seminario internacional. la dimensión ambiental y la escuela. Santafé de Bogotá, serie documentos especiales MEN. pp. 2-28.

Reigeluth, C. M. (1987). The search for meaningful reform: A third-wave educational system. *Journal of Instructional Development*, 10(4), 3-14.

Reigeluth, Ch. M. (2000). ¿en qué consiste la teoría de diseño educativo y cómo se está transformando? en Reigeluth, Ch. M. (ed.). *Diseño de la instrucción. teorías y modelos*, pp. 15-40. Madrid: Santillana.

Rodríguez, G. *Ciencia, Tecnología y Sociedad: una mirada desde la Educación en Tecnología*. *Revista Iberoamericana De Educación*, 18.

Rúgeles, P., Mora, B., y Metaute, P. (2015). El rol del estudiante en los ambientes Educativos Mediados por las TIC. *Revista Lasallista De Investigación*, 12 (2). Obtenido de <http://repository.lasallista.edu.co:8080/ojs/index.php/rldi/article/view/872>

Ryan, S. Scott, B., Freeman, H. y Patel, D. (2002). *The virtual university*, London: Kogan Page

Spiro, R.J. y Jehng, J. (1990). Cognitive flexibility and hypertext. theory and technology for the non-linear and multidimensional traverse of complex subject matter. D. Nix & R. Spiro (eds). *Cognition, education and multimedia*, (pp. 24-33). Hillsdale, NJ: Erlbaum.

Silva, H. (2011). Diseño y moderación de entornos virtuales de aprendizaje (Eva). Barcelona: Uoc.

Salinas, J. AGuaded, J CABERO, J. (2006). Tecnologías para la Educación. Alianza Editorial. Madrid, pp 183-205

SALMON, G. (2000). E-moderating: The key to teaching and learning online, London: Kogan Page.

Sierra H. (2007). Modelo pedagógico humanista. Servicios académicos virtuales. recuperado de: <http://www.virtual.unal.edu.co/unvportal/articles/articlesviewer.do?reqcode=viewdetails&idarticl e=5>

Tellez, N (s/f). Ensayo sobre el diseño de ambientes de aprendizaje. Uaeh.edu.mx. Recuperado 25 mayo 2016, en <http://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa4/n3/e3.html>

Toffler, Alvin H. Las guerras del futuro. Plaza y Janés. Barcelona, 1994.

Ventajas y desventajas de los ambientes virtuales de aprendizaje. Ambientes virtuales de aprendizaje. recuperado del: <http://ambvirtualesaprendizaje.wordpress.com/ava/ventajas-y-desventajas/>

UNESCO: La Educación encierra un tesoro. Santillana Editores/UNESCO. Madrid, 1996.

Weller, M. (2002). Delivering learning on the net. England: London page.

Zañartu C, L. M. (2003). Aprendizaje colaborativo: una nueva forma de Diálogo Interpersonal y en Red. Contexto Educativo. Revista Digital de Educación y Nuevas Tecnologías. N 28, año V. Consultado el 10 de abril del 2005, en <http://contexto-educativo.com.ar/2003/4/nota-02.htm>.

Zea, C., Atuesta, M., Montoya, J., & Urrego, I. (2000). Ambientes de aprendizaje colaborativo una respuesta a los nuevos retos de la educación. Recuperado 29 mayo 2016, en [http://Zea,C Atuesta, M.R.; González, m. \(2000\). Informática y escuela: un enfoque global. Medellín: editorial Universidad Pontificia Bolivariana](http://Zea,C Atuesta, M.R.; González, m. (2000). Informática y escuela: un enfoque global. Medellín: editorial Universidad Pontificia Bolivariana).

ANEXOS

1. Formato de encuesta sobre conocimientos informáticos y nivel de manejo de competencias en el uso de herramientas tecnológicas.

Preguntas	Opción			
	Si	no		
Tiene computador en casa				
Posee correo electrónico				
Es usuario de alguna red social				
Facebook				
Twitter				
Messenger				
Hi				
Badoo				
4. Posee nociones básicas en el manejo del computador.				
5. En qué nivel cree que esta.	excelente	bueno	aceptable	deficiente
6. Le gustaría recibir la clase de sociales por medio de recursos informáticos.	Si	no	no sabe	
Competencias obre uso de los recursos	opciones de respuesta			
7. Utiliza el computador exclusivamente para aprender a utilizarlo.	si	no	no sabe	

8. Cree que el computador es un medio para realizar diversas actividades y tareas	si	no	no sabe	
9. Piensa que el computador es un medio de comunicación eficaz.	si	no	no sabe	
10. El uso del computador le permite realizar tareas de forma más eficiente.	si	no	no sabe	
11. El uso del computador le permite aprender solamente sobre informática.	si	no	no sabe	
12 El uso del computador le permite aprender sobre otras áreas del conocimiento.	si	no	no sabe	
13. Se le facilita el aprendizaje por medio del computador.	si	no	no sabe	
14. Considera de utilidad otros accesorios y aparatos informáticos y de comunicación para el aprendizaje.	si	no	no sabe	
15 En qué nivel se encuentra para el aprendizaje autónomo y que implique el uso de recursos informáticos.	excelente	bueno	aceptable	deficiente
uso del recurso informático dentro de la institución				
16. La institución a parte de la sala de informática cuenta con computadores para las áreas.	si	no	no sabe	

17. Si a la pregunta anterior su respuesta es sí; estos son utilizados con frecuencias en cada una de las áreas que brinda la institución.	si	no	no sabe
18. La conexión a internet dentro de la institución es:	buena	regular	mala

Resultados obtenidos sobre encuesta de conocimientos informático y nivel de manejo de competencias en el uso de herramientas tecnológicas.

2. Tabulación de encuesta diagnostica

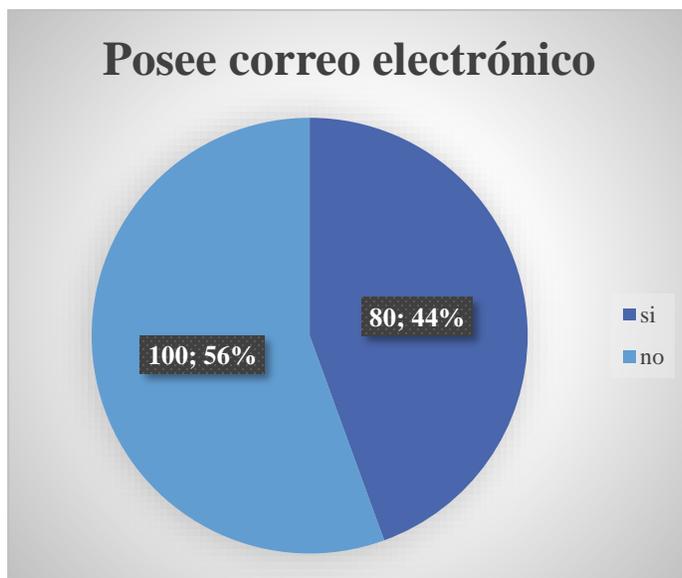
¿Tiene computador en casa?

opciones	fi	fi	hi	hi	%
si	12	12	0.57	0.57	57
no	09	21	0.43	1.00	43
total	21		1.00		100



¿Posee correo electrónico?

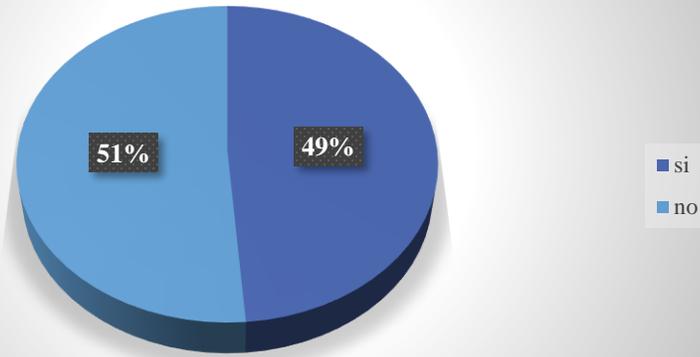
opciones	fi	fi	hi	hi	%
si	17	17	0.80	0.80	80
no	04	21	0.20	1.00	20
total	21		1.00		100



¿Es usuario de alguna red social?

opciones	fi	fi	hi	hi	%
si	20	20	0.95	0.95	95
no	01	21	0.05	1.00	5
total	21		1.00		100

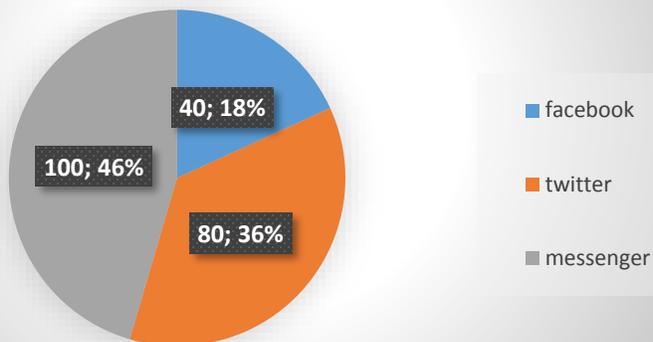
Es usuario de alguna red social



¿De cuál de las siguientes redes sociales es usuario?

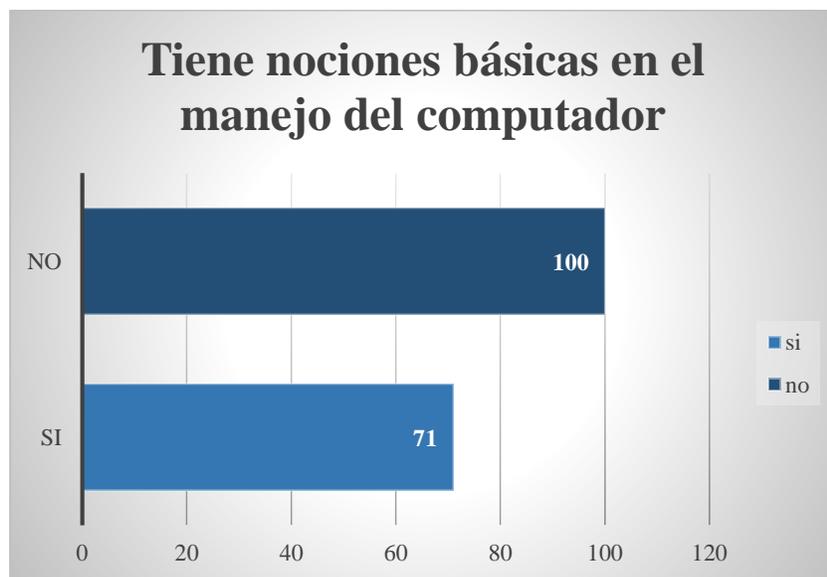
opciones	f _i	f _j	h _i	h _j	%
facebook	20	20	0.40	0.40	40
twitter	20	40	0.40	0.80	40
messenger	09	49	0.20	1.00	20
hi					
badoo					
total	49		1.00		100

De cual de las siguientes



¿Tiene nociones básicas en el manejo del computador?

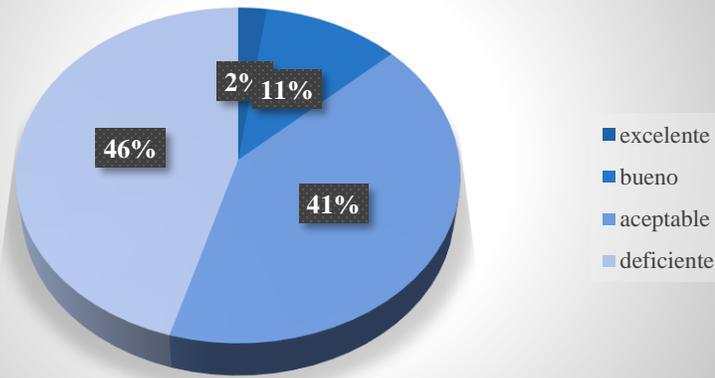
opciones	fi	fi	hi	hi	%
si	15	15	0.71	0.71	71
no	6	21	0.29	1.00	29
total	21		1.00		



¿En qué nivel cree que está?

opciones	fi	fi	hi	hi	%
excelente	01	01	0.05	0.05	5
bueno	04	05	0.19	0.24	19
aceptable	14	19	0.67	0.91	67
deficiente	02	21	0.09	1.00	9
total	21		1.00		100

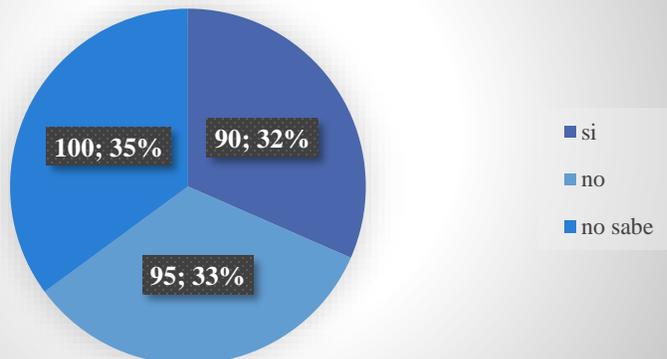
Nivel en el que esta



¿Le gustaría recibir las clases de sociales por medio de recursos informáticos?

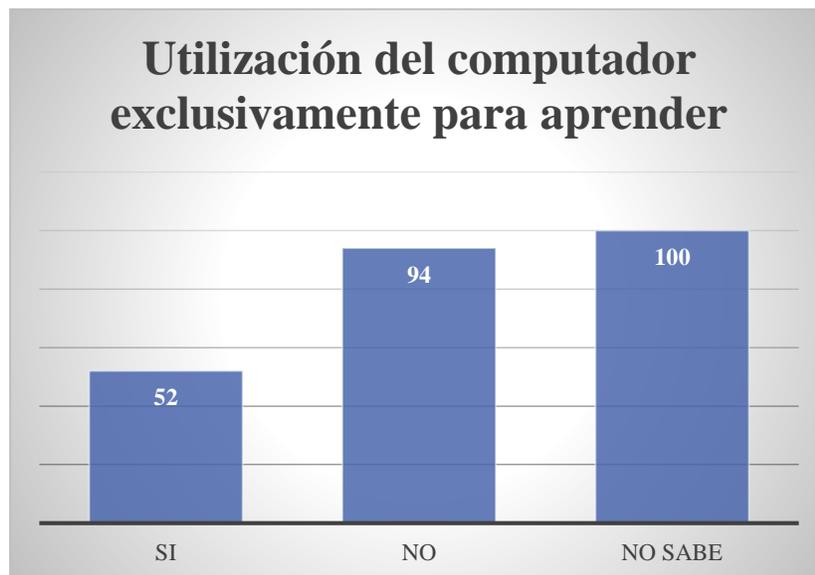
opciones	fi	fi	hi	hi	%
si	19	19	0.90	0.90	90
no	01	20	0.05	0.95	5
no sabe	01	21	0.05	1.00	5
total	21		1.00		100

Le gustaría recibir las clases de sociales por medio de recursos informáticos



¿Utiliza el computador exclusivamente para aprender?

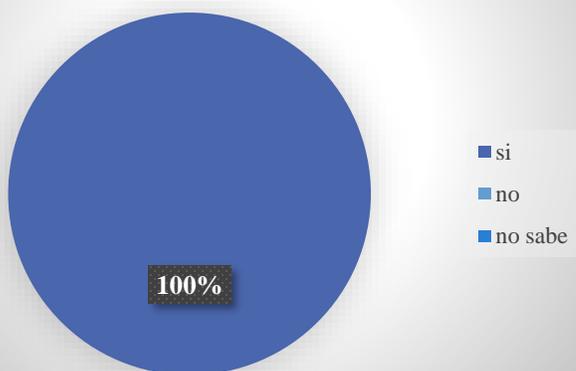
opciones	fi	fi	hi	hi	%
si	11	11	0.52	0.52	52
no	09	20	0.42	0.94	42
no sabe	01	21	0.06	1.00	6
total	21		1.00		100



¿Cree que el computador es un medio para realizar diversas actividades y tareas?

opciones	fi	fi	hi	hi	%
si	21	21	1	1	100
no					
no sabe					
total	21		1		

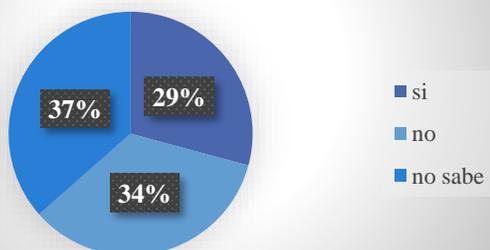
El computador es un medio para realizar diferentes actividades y tareas



¿Piensa que el computador es un medio de comunicación eficaz?

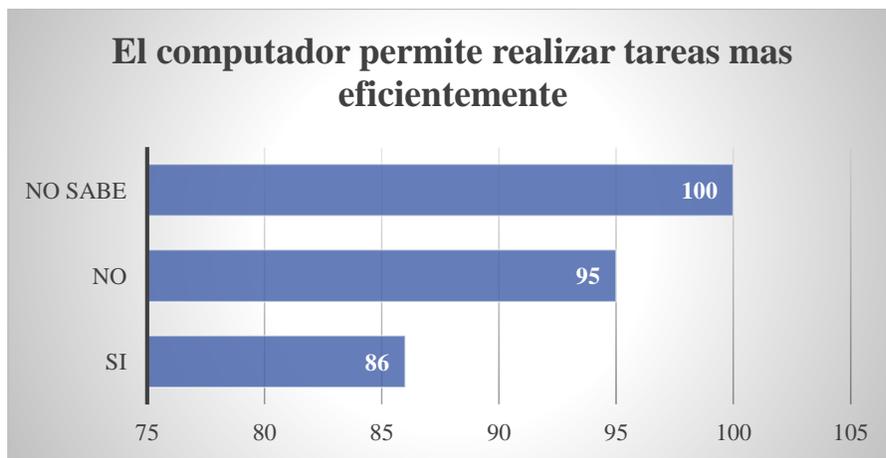
opciones	fi	fi	hi	hi	%
si	17	17	0.80	0.80	80
no	03	20	0.14	0.94	14
no sabe	01	21	0.06	1.00	6
total	21		1.00		100

Medio de comunicación eficaz



¿El uso del computador le permite realizar tareas de forma más eficiente?

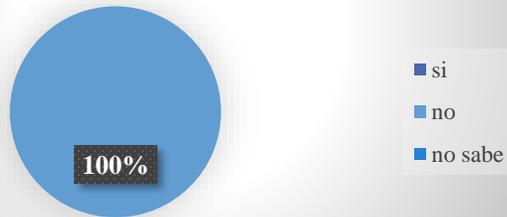
opciones	fi	fi	hi	hi	%
si	18	18	0.86	0.86	86
no	02	20	0.09	0.95	9
no sabe	01	21	0.05	1.00	5
total	21		1.00		100



¿El uso del computador le permite aprender solamente sobre informática?:

opciones	fi	fi	hi	hi	%
si					
no	21	21	1	1	100
no sabe					
total	21		11		100

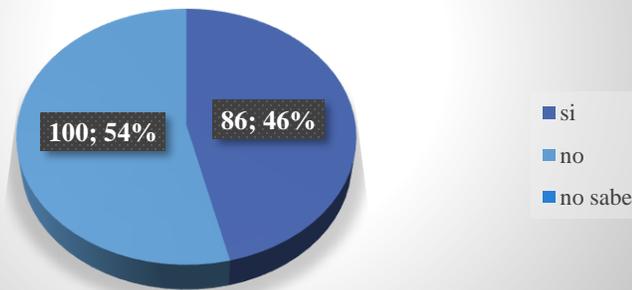
Uso del computador solamente para informática



¿El uso del computador le permite aprender sobre otras áreas del conocimiento?

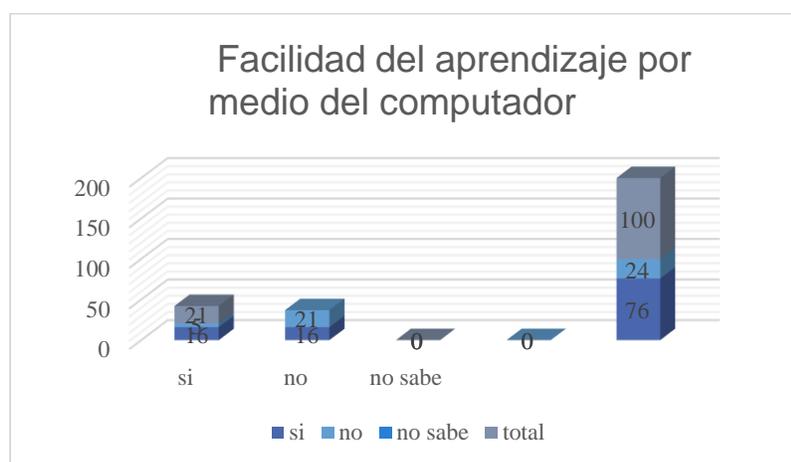
opciones	fi	fi	hi	hi	%
si	18	18	0.86	0.86	86
no	03	21	0.14	1.00	14
no sabe					
total	21		1	1.00	100

El uso del computador permite aprender sobre otras areas del conocimiento



¿Se te facilita el aprendizaje por medio del computador?

opciones	fi	fi	hi	hi	%
si	16	16	0.76	0.76	76
no	05	21	0.24	1.00	24
no sabe					
total	21		1.00		100

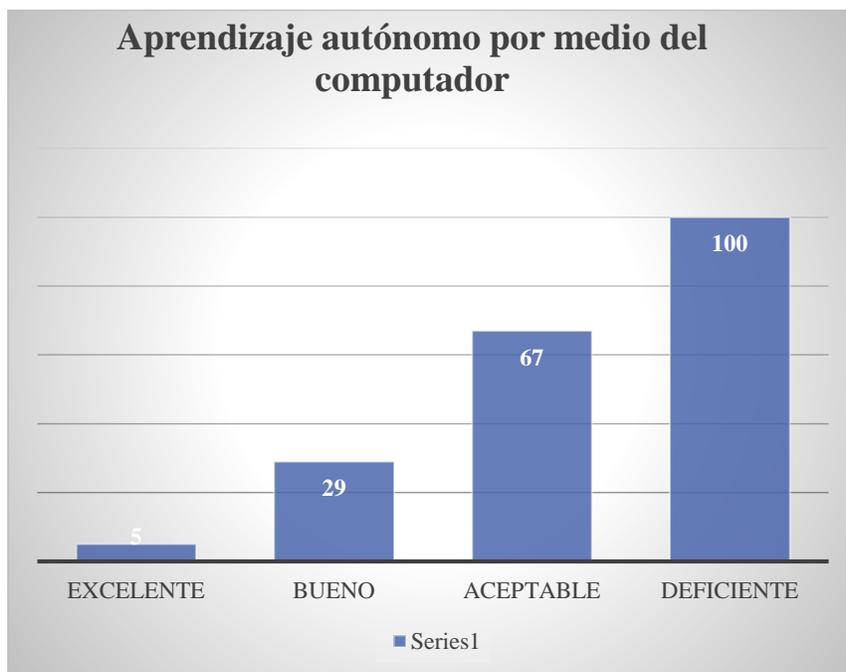


¿Considera de utilidad otros accesorios y aparatos informáticos y de comunicación, para el aprendizaje?

Opciones	fi	fi	hi	hi	%
Si	12	12	0.57	0.57	57
No	05	17	0.24	0.81	24
no sabe	04	21	0.19	1.00	19
Total	21		1.00		100

¿En qué nivel se encuentras para el aprendizaje autónomo y que implique el uso de recursos informáticos?

opciones	fi	fi	hi	Hi	%
excelente	01	01	0.05	0.05	5
bueno	05	06	0.24	0.29	24
aceptable	08	14	0.38	0.67	38
deficiente	07	21	0.33	1.00	33
total	21		1.00		100



3. Análisis de resultados encuestas.

Para el contexto al cual va dirigida la encuesta, se puede determinar que la mitad de la población aún no tiene computador en casa, (pregunta1). Un porcentaje muy alto de la muestra acepta tener correo electrónico lo que evidencia que los estudiantes en su gran mayoría le dan gran importancia a esta herramienta para comunicarse (pregunta 2).

Comparando los dos últimos resultados, se observa que aunque hay un alto porcentaje posee correo electrónico, el mayor medio de comunicación entre ellos siguen siendo las redes sociales; se debe replantear el uso de redes sociales como herramienta pedagógica y afianzar el control sobre las mismas desde el hogar. (Pregunta 3). la cantidad de la muestra que optó por la respuesta negativa, es bastante significativa; por lo que se hace necesario reivindicar la importancia del manejo de la tecnología racional en el desarrollo personal (pregunta 4).

Los estudiantes consideran que se encuentran en un nivel aceptable en el manejo del pc, lo que posibilita el desarrollo de una estrategia que lo incluya como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje (pregunta 5).

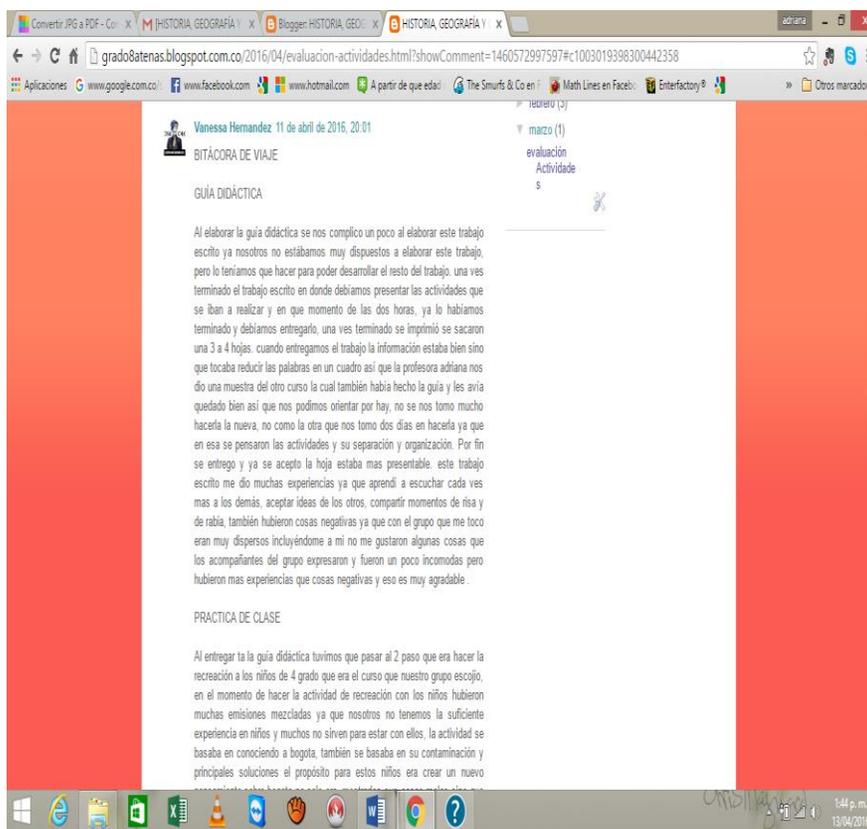
A la pregunta si quieren recibir clase de sociales utilizando recursos informáticos; hay una muy buena disposición para realizar el cambio a las clases a través de un medio virtual (pregunta6). Por lo tanto, incluir herramientas tecnologías a la clase se facilitaría, ya que, en un gran porcentaje los niños utilizan el computador para otra serie de actividades que podrían ser útiles y complementarias a la hora de trabajar el ambiente de aprendizaje (preguntas 7 y 8).

Cuando se indaga sobre el computador como herramienta de comunicación eficaz, hay un alto porcentaje que consideran que, si es eficaz, sin embargo, el porcentaje que no ven al computador como una herramienta de comunicación, habría que indagarse el por qué(pregunta 10), pero si consideran que el computador permite realizar sus actividades de forma más eficiente, lo que se confirma cuando contestan que utilizan el computador para actividades diferentes a la clase de informática y en otras áreas del conocimiento, aunque, hay que tener en cuenta que el grupo en su totalidad no considera que sea más fácil aprender por medio de esta herramienta (preguntas 11, 12 y 13). Se nota, un desconocimiento en el uso de accesorios y aparatos de comunicación para el aprendizaje, esto derivado posiblemente de los conocimientos básicos que tienen, sumado a que

gran parte de lo que realizan lo llevan a cabo por las redes sociales y el poco acercamiento que han tenido desde otras áreas del conocimiento a herramientas de este tipo.

Finalmente, no se nota una respuesta contundente frente al aprendizaje autónomo posiblemente a la falta de experiencia o al desconocimiento sobre este tipo de aprendizajes en el aula.

4. Bitácora de viaje: ejemplo.



5. Guía metodología de clase

GUÍA DIDÁCTICA		
Tema	Desempeño	Actividad
Nociones básicas de Bogotá	Identificar aspectos básicos, relacionados con la ciudad de Bogotá	<p>Conocimientos Previos:</p> <p>Elaborar una ficha bibliográfica en la que resalte la siguiente información básica de Bogotá:</p> <p>nombre completo.</p> <p>fecha de fundación</p> <p>moneda</p> <p>sitios turísticos</p> <p>cantidad de población.</p> <p>medios de transporte.</p> <p>Observar el video que ver, comer y hacer en Bogotá y hacer un comentario sobre el mismo (anexo 6)</p>
problemáticas relevantes de la ciudad de Bogotá	Exponer las problemáticas más relevantes de la ciudad de Bogotá	<p>Profundización</p> <p>De forma colaborativa organizar una exposición sobre las siguientes problemáticas de la ciudad de Bogotá:</p> <ul style="list-style-type: none"> · transporte publico · salud · educación · ciudadanía · indigencia y drogadicción. · turismo <p>Durante 4 horas de clase cada grupo buscara y diseñara las diapositivas en power point o prezy.</p>

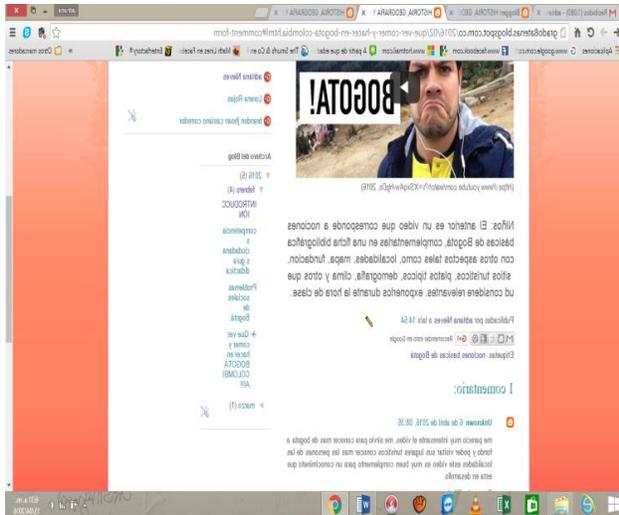
		<p>nota: para su diseño apóyese en tutoriales diseñados para tal fin en la web.</p> <p>Cada avance se debe enviar al correo: adriananieveso@gmail.com para realizar la respectiva retroalimentación exposición y del material diseñado evaluación por parte de la tutora y coevaluación del grupo, del material elaborado. (anexo 7)</p>
<p>Empoderando a los niños de primaria sobre la importancia de las competencias ciudadanas</p>	<p>Empoderar a los niños de primaria sobre la importancia de ser un buen ciudadano, con el fin de mejorar la convivencia de todos los que vivimos en Bogotá.</p>	<p>Puesta en práctica:</p> <p>Organizar grupos de máximo 4 personas.</p> <p>Elaborar un documento word, en el que explique el paso a paso de lo que va a llevar a cabo durante la clase con los niños de primaria.</p> <p>El documento debe contener los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> encabezado objetivo integrantes <p>Matriz con actividades, tiempos y responsables.</p> <p>La guía se debe elaborar en la hora de clase, en forma colaborativa, con los computadores para educar del aula.</p> <p>Se debe enviar el borrador al correo del tutor para su respectiva retroalimentación: adriananieveso@gmail.com</p> <p>Realizar la clase en el horario respectivo y con el curso asignado. (ver anexo 8)</p> <p>Solicitar al docente encargado del curso que le realice la respectiva evaluación, en la matriz diseñada para tal fin. (ver anexo9).</p>

		Retroalimentación en el aula con el tutor y los compañeros de clase sobre la experiencia
--	--	--

6. Contrato de Participación.

<p>CONTRATO DE PARTICIPACIÓN EN EL AULA VIRTUAL “Historia geografía y competencias ciudadanas para grado 8”</p> <p><i>(Nombre y apellidos del alumno)</i> con documento de identidad (_____), afirma su deseo de participar voluntariamente en el blog denominado: “Historia geografía y competencias ciudadanas para grado 8”, basado en un ambiente de aprendizaje “Vendiendo a Bogotá” Declara, además, conocer los términos y condiciones de su participación en las actividades diseñadas para tal fin, en la que tendrá que ceñirse a las siguientes normas básicas.</p> <p>1º. En todo momento tendrá que mantendrá el respeto por los comentarios de sus compañeros.</p> <p>2º Se abstendrá de publicar comentarios de contenido sexual o violentos.</p> <p>3º No utilizara un lenguaje ofensivo ni grosero que atente contra la dignidad de cualquiera de los integrantes de este blog.</p> <p>4º. Se compromete a comentar o participar de las actividades asignadas en el blog.</p> <p>Fecha 3 de febrero de 2016</p> <p>Firma: _____</p> <p>Nombre del alumno: _____</p>
--

7. Actividad: Nociones básicas de Bogotá.



8. Actividad: Diseño y exposición por medio de diapositivas sobre problemáticas de Bogotá.

Localidades a donde habitan

La mayoría de los habitantes de la calle (80%) por ciento se asienta en la localidad de Los Mártires, alrededor en gran medida por el Bronx y Cincos Hombres, grandes zonas de esparcimiento y consumo de drogas.

En las localidades de Santa Fe y Monserrate se concentran otros 21,8 por ciento, y en Kennedy, Puente Aranda y Barrios Unidos hay 15,4 por ciento más. Sin embargo, en todas las localidades de la ciudad se encuentran habitantes de la calle.

De los 8.385 censados, 1.688 son mujeres, 18 son menores de 18 años y 2.681 son ancianos. El resto lo componen jóvenes y adultos que tienen entre 19 y 60 años de edad.

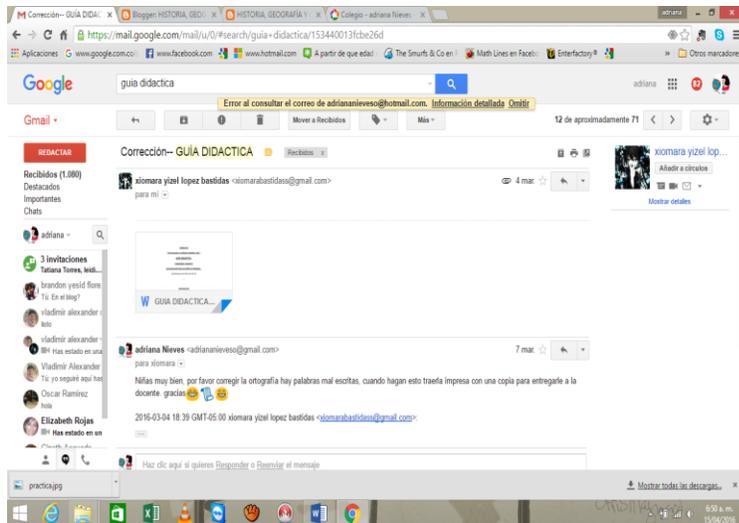
El más reciente estudio demográfico: el quinto decenio 2005, no tiene en cuenta a la población desplazada ni a las personas que se dedican al comercio como medio de subsistencia, como ocurrió en los últimos censos.

COMO GANAN DINERO LOS HABITANTES DE CALLE

muchos de los habitantes de la calle ganan dinero pidiendo limosna o reciclando pero a muchos no les va bien pidiendo limosna porque la mayoría de la gente piensa que ellos cogen esa plata para comprar droga aunque puede ser verdad a muchos de verdad les hace falta la plata para alimentar a sus hijos o familia

Prezi

9. Actividad: Guía didáctica practica de clase.



ACTIVIDADES



<u>HORA</u>	<u>ACTIVIDAD</u>	<u>ENCARGADOS</u>
De 8:00 a 8:15	Le entregamos hojas a cada uno de los niños, en ellas se encuentran unos dibujos en blanco y negro para que pinten y respondan unas preguntas sobre Bogotá, después formamos con el pequeño grupo un círculo y jugamos tingo-tango, el que quede, nos explicará porque respondió eso en la hoja, pero si no quiere responder le ponemos una penitencia.	TATIANA TORREZ.
De 8:15 a 8:30	Damos entrega de unas bombas blancas en las cuales los niños escribirán o dibujarán lo que les gustaría que se mejorara en BOGOTÁ y como se haría este proceso.	DENNY DAYANA BOBADILLA.
De 8:30 a 9:00	En dos cartulinas amplias los niños pondrán sus huellas con pintura y dentro de ellas van a escribir lo que les gusta y no les gusta de Bogotá.	PAOLA BLANCO Y XIOMARA LOPEZ.

10. Rubrica evaluación: practica de clase

LEGATENAS
"Construyendo un proyecto educativo y feliz"
RUBRICA DE EVALUACIÓN

Queridos profesores, se solicita muy comedidamente realizar una evaluación objetiva del trabajo realizado por los niños del curso. La nota en cada aspecto debe ser entre 1.0 y 5.0. Si Ud. considera relevante algún otro aspecto lo puede incorporar dentro de la rúbrica.
Gracias por su colaboración y apoyo.

Aspecto	Observaciones	Nota
✓ Diseño y organización de aula	Falta organización	5.0
✓ Manejo del grupo	Hubo buen manejo de grupo	4.0
✓ Actividades	Falta actividades en el tema, se pudo desarrollar	5.0
✓ Material de apoyo	Falta material en el tema	5.0
✓ Manejo de la temática	No hubo claridad sobre el tema a trabajar	3.0

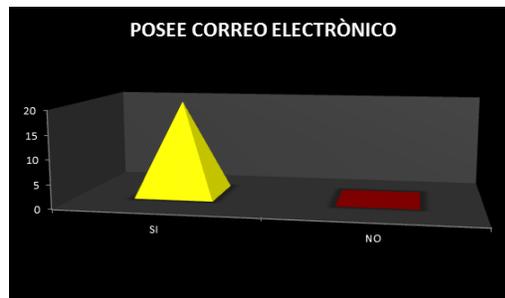
11. Rubrica evaluación entradas al blog

EVALUAMOS LA ENTRADA DE BLOG	PUNTOS
 Se expresa correctamente sin faltas de ortografía y con una sintaxis aceptable.	2,5 p.
 Demuestra haber buscado por internet la información sin copiar y pegar (comprensión lectora).	2 p.
 Incluye todos los pasos indicados para la tarea (partes, fases, información...)	2 p
 Expone ideas propias. Es creativo/a.	1,5 p
 Elige ilustraciones, fotografías y/o videos para el blog ajustadas a su contenido e indica su autoría.	1 p.
 Incluye enlaces extra para ampliar información	1 p.
TOTAL	10 PUNTOS

12. Tabulación encuesta de salida

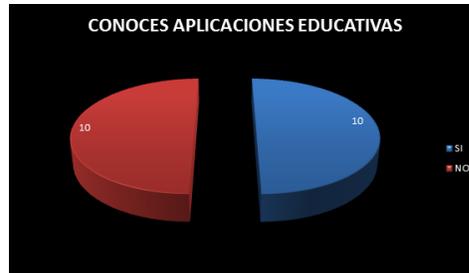
1. ¿Posee correo electrónico?:

OPCIONES	fi	Fi	hi	Hi	%
SI	20	20	1	1	100
NO	0	20	0	1	
TOTAL	20		1		100



2. ¿Conoce alguna aplicación educativa?

OPCIONES	fi	Fi	hi	Hi	%
SI	10	10	0.5	0.5	50
NO	10	20	0.5	1	50
TOTAL	20		1		100



3. ¿Cuáles?

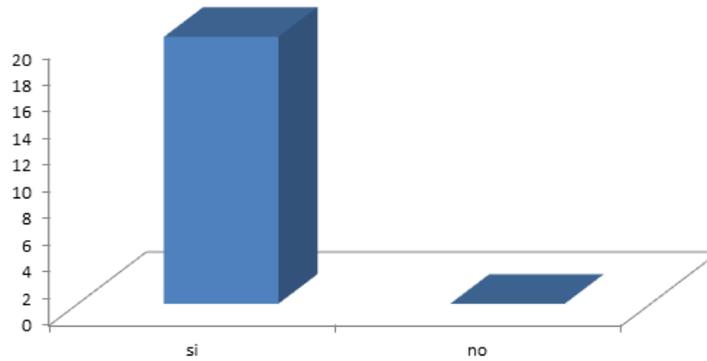
OPCIONES	SI	NO
BLOGGER	20	0
PREZZI	16	4
POWER POINT	20	0
WORD	20	0



4. ¿Ha mejorado u nivel en el manejo del computador?

OPCIONES	fi	Fi	hi	Hi	%
SI	20	20	1	1	100
NO	0	20	0	1	0
TOTAL	20		1		100

Mejóro tu Nivel en Computación



5. ¿Últimamente ha recibido clase de sociales mediante alguna aplicación?

OPCIONES	fi	Fi	hi	Hi	%
SI	19	19	0.95	0.95	95
NO	1	20	0.05	1	5
TOTAL	20		1		100



6. ¿Se ha interesado por otras aplicaciones diferentes a las de la clase?

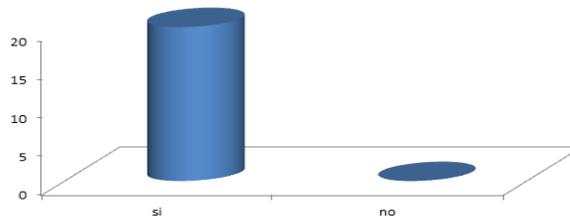
OPCIONES	fi	Fi	hi	Hi	%
SI	17	17	0.85	0.85	85
NO	3	20	0.15	1	15
TOTAL	20		1		100



7. ¿Las TIC facilitan el aprendizaje de las ciencias sociales?

OPCIONES	fi	Fi	hi	Hi	%
SI	20	20	1	1	100
NO	0	20	0	1	0
TOTAL	20		1		100

**las tic's facilitan el aprendizaje
en sociales**

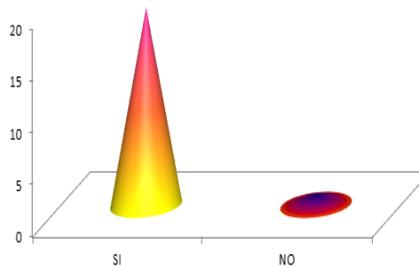


8. ¿El uso de las TIC, ha mejorado su capacidad para consultar e investigar?

9.

OPCIONES	fi	Fi	hi	Hi	%
SI	19	19	0.95	0.95	95
NO	1	20	0.05	1	5
TOTAL	20		1		100

**EL USO DE TIC'S MEJORÒ SU
CAPACIDAD DE CONSULTA**



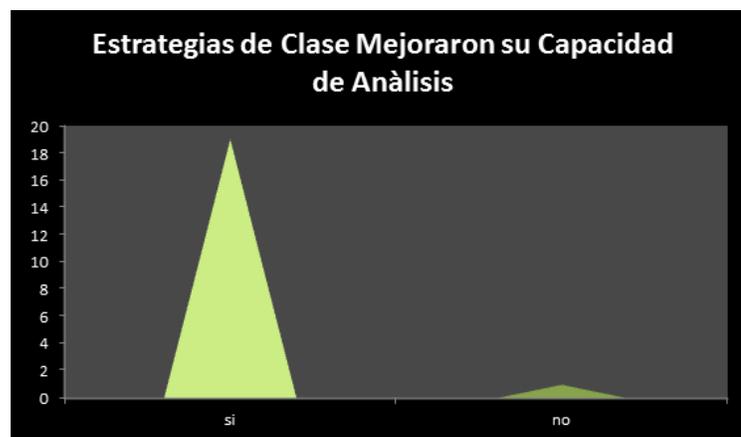
10. ¿La forma de trabajo en la clase de sociales fomenta el trabajo colaborativo?

OPCIONES	fi	Fi	hi	Hi	%
SI	20	20	1	1	100
NO	0	20	0	1	0
TOTAL	20		1		100



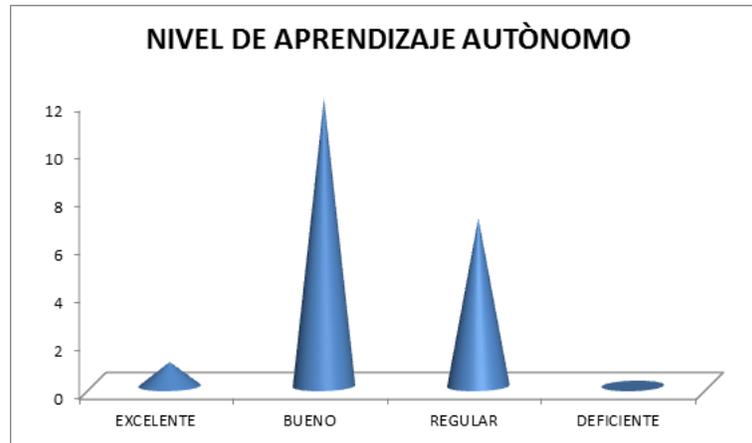
11. ¿Las estrategias de la clase mejoraron su capacidad de análisis?

OPCIONES	fi	Fi	hi	Hi	%
SI	19	19	0.95	0.95	95
NO	1	20	0.05	1	5
TOTAL	20		1		100



12. ¿En qué nivel está de aprendizaje autónomo?

OPCIONES	fi	Fi	hi	Hi	%
EXCELENTE	1	1	0.05	0.05	5
BUENO	12	13	0.60	0.65	60
REGULAR	7	20	0.35	1	35
DEFICIENTE	0	20	0	1	0
TOTAL	20		1		100



13. ¿Califique el acceso a internet en la institución?

OPCIONES	fi	Fi	hi	Hi	%
EXCELENTE	2	2	0.10	0.10	10
BUENO	12	14	0.60	0.70	60
REGULAR	6	20	0.30	1	30
DEFICIENTE	0	20	0	1	0
TOTAL	20		1		100



14. ¿Tuvo acceso a los computadores todo el tiempo?

OPCIONES	fi	Fi	hi	Hi	%
SI	18	18	0.90	0.90	90
NO	2	20	0.10	1	10
TOTAL	20		1		100

13. Evaluación actividades realizadas a partir del blog

The screenshot shows a Blogger interface with the following details:

- Browser tabs: nTjnoHRV8M9T7YUKCE, HISTORIA, GEOGRAFÍA Y..., Blogger HISTORIA, GEO..., evaluación de ambiente...
- Address bar: <https://www.blogger.com/blogger.g?blogID=8413602639802898048#publishedcomments>
- Page title: Mis blogs HISTORIA, GEOGRAFÍA Y COMPETENCIAS ... · Comentarios · Publicado
- Comments list:
 - Comment 1: "Este comentario ha sido eliminado por el autor: sobre competencias ciudadanas guía didáctica" by Vanessa Hernandez, 4/14/16.
 - Comment 2: "el proyecto vendiendo a bogota, fue super importante ya que personalmente me sirvió de mucho ya que conocí y aprendí cosas sobre bogota..." by Vanessa Hernandez, 4/14/16.
 - Comment 3: "Vanesa, muchas gracias por tus aportes, son muy valiosos para nuestra experiencia. sobre evaluación Actividades" by adriana Nieves, 4/13/16.
 - Comment 4: "BITÁCORA DE VIAJE GUÍA DIDÁCTICA Al elaborar la guía didáctica se nos complicó un poco al elaborar este trabajo escrito..." by Vanessa Hernandez, 4/11/16.
 - Comment 5: "me pareció muy interesante el video, me sirvió para conocer mas de bogota a fondo..." by Unknown, 4/6/16.
- System tray: Shows icons for various applications and the system clock: 09:17 a.m., 06/05/2016.

14. Formato de evaluación del blog

Universidad San Buenaventura

I.E.D Atenas

Formato de evaluación de blog

1. ¿cómo se conformaron los grupos para el desarrollo de las actividades del blog
2. ¿Cómo se recogió la información de las actividades realizadas?
3. ¿Cómo se organizaron los grupos para la realización de las actividades?
4. ¿Qué significado, para usted, trabajar mediante el uso del blog de clase?
5. ¿Qué ayudas multimedia utilizo para la realización de las actividades propuestas?
6. ¿Cómo se sintió con el trabajo colaborativo?
7. ¿cómo solucionaron los problemas que surgieron a la hora de trabajar con las diferentes aplicaciones?

EVALUACIÓN DEL BLOG

Denni Bobadilla

1 ¿Cómo se conformaron los grupos para el desarrollo de las actividades del Blog?

RTA: La profesora nos dio una oportunidad para conformar nuestros grupos, en el grupo yo me hice con las personas que trabajan bien y no necesitan decirles lo que hay que hacer si no que ellos ya saben cuál es su parte y que tiene que hacer. En el grupo que estaba estuvo muy bien se supieron dividir las partes ya sabían cuál era su parte no necesitaba decirles que había que hacer ese fue mi desarrollo en la actividad del Blog.

2 ¿Cómo se recogió la información de las actividades realizadas?

RTA: En esta actividad yo investigue de muchas formas la primera fue por medio de la profesora Adriana Nieves, en la segunda era la primera página que encontraba también por medio de mis amigos que están en Noveno que me ayudaban en la definición en con otros amigos que tenía fuera del colegio (Amigos de otro Colegio) también por medio de mi familia por mis abuelos padres y tías.

3 ¿Cómo se realizaron las diferentes actividades?

RTA: Actividades de investigación: En esta actividad fue aquel que investigamos por varias partes.

Actividad de Vendiendo a Bogotá: En esta actividad se utilizó mucho el computador pero también cuando fuimos a vender a Bogotá por sus hermosas cosas pero también por sus partes feas.

Actividad de Conocimientos previos de Bogotá: En esta actividad también investigamos mucho utilizamos parte del computador y parte de las personas.

Actividad de las Diapositivas: En esta actividad hubo peleas y también se investigó y mucho se utilizó mucho el computador para investigar.

4 ¿Qué significado para usted trabajar mediante el uso del blog?

RTA: En esta parte es muy feo porque primero no hay internet, cuando estábamos en internet se demora y mucho lo peor es que le di aceptar al Blog y no podía entrar o no me dejaba comentar.

5 ¿Qué ayudas multimedia utilizo para la realización de las actividades propuestas?

RTA: Esta parte me toco por ayudas de mi familia, por mis amigos, por el internet, por las profesoras así fue mis investigaciones y como puede saber más o aprender sobre las actividades.

6 ¿Cómo se sintió con el trabajo colaborativo?

RTA: Me sentí muy bien porque pude investigar aprender opine lo que sentía lo bueno es que pude estar con otras personas y convivir.

7 ¿Cómo solucionaron los problemas que surgieron a la hora de trabajar con este tipo de aplicaciones?

RTA: Cuando tuvimos problemas como todos los grupos lo solucionamos por medio de opinión, colaboración tuvimos que aportar más opiniones supimos manejar cuando hubo problemas en el grupo cuando alguien no quería le decíamos que tranquilo