

## **PROCESO DE INVESTIGACION AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE**

**Ing. Wilson Manuel Mantilla Velasco**

**Especialización en Educación con Nuevas Tecnologías**

**Dimensión: Pedagógica**

### **Necesidad Educativa:**

Mi tarea como especialista en Educación con Nuevas Tecnologías consiste en diseñar un conjunto de actividades pedagógicas orientadas a generar un aprendizaje sobre la idea que tiene el estudiante acerca del concepto de formación. Dichas actividades serán estructuradas bajo el modelo pedagógico conductista. Con las actividades propuestas el estudiante podrá reconocer y conceptualizar el concepto de formación y la manera de utilizarlo en su vida.

*["la formación se refiere a la acción que emprendes de manera autónoma con el fin de adquirir el desarrollo individual necesario para afrontar la realidad, llegar a la realización personal, cualificar lo que tienes de humano, potenciar tu ser racional, autónomo y solidario; la formación se convierte entonces en la misión de la educación y la enseñanza, pero es completamente diferente de estas."]*

**Investigación Elementos favorables para el diseño de los Ambientes Virtuales de Aprendizaje. Claudia Patricia Salazar.**

Para diseñar este ambiente virtual de aprendizaje me apoyaré en las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, como es sabido la informática constituye uno de los sistemas tecnológicos de mayor incidencia en la transformación de la cultura contemporánea debido a que permea la mayor parte de las actividades humanas. En particular, en las instituciones educativas el uso de la informática y en especial del Internet en los espacios de formación ha ganado terreno, y se ha constituido en una oportunidad para el mejoramiento de los procesos pedagógicos. Para la educación en tecnología, la informática se configura como herramienta clave para el desarrollo de proyectos y actividades

tales como procesos de búsqueda de información, simulación, diseño asistido por computador, manufactura, representación gráfica y comunicación de ideas.

### **¿A qué grupo de edad pertenecen y qué nivel de escolaridad tienen?**

El ambiente virtual de aprendizaje estará dirigido a estudiantes en su mayoría de 14 años en adelante que cursen 6 grado de educación básica secundaria en las diferentes instituciones educativas del país.

### **¿Qué intereses y expectativas pueden tener los aprendices respecto al tema y qué objetivos se pretenden lograr?**

Los objetivos que se pretenden lograr dentro de este Ambiente Virtual de Aprendizaje son los siguientes:

- Reconocer el concepto de formación y la manera en que te beneficias de ella.
- Introducir al estudiante en el uso educativo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.
- Posibilitar el aprendizaje de la formación como acción voluntaria intencionada y procesual.
- Identificar la formación como una acción
- Identificar la formación como un proceso
- Reconocer la formación como algo individual y no impuesta por alguien externo
- Identificar el papel de la escuela, el curso virtual o la universidad en la formación.

**¿Qué conocimientos, habilidades o destrezas poseen, relevantes para el estudio del tema?**

Los estudiantes de sexto grado de educación secundaria deben poseer como mínimo las siguientes habilidades y destrezas para lograr un buen desarrollo y desempeño dentro del ambiente virtual de aprendizaje a trabajar:

- Uso adecuado de las tecnologías de la información y comunicación para mejorar la productividad, eficacia, calidad y gestión en el desarrollo de sus actividades cotidianas.
- Manejo básico de las herramientas de productividad como:
  - o Procesador de Texto.
  - o Programa de Dibujo.
  - o Calculadora.
- Manejo Básico de las herramientas de conectividad como:
  - o Búsqueda en Internet.
  - o Correo Electrónico.
  - o Chat.
  - o Foros de discusión.
- Habilidades para la interpretación y lectura de textos.

**¿Que área de formación, área de contenido y unidad de instrucción, o parte de esta, se beneficia con el estudio de este material?**

Este Ambiente Virtual de Aprendizaje se desarrollará mediante la modalidad virtual e introducirá al estudiante en el uso adecuado de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, responde a los estándares que se desarrollan en esta área en los ejes: Apropiación y uso de la tecnología y la solución de problemas con tecnología.

## **¿Qué unidades de instrucción presentan problemas relacionados con el tema?**

Como se dijo al principio de la guía en la pregunta sobre necesidad educativa, las unidades de instrucción que presentan problemas son las siguientes:

- No hay una adecuada comprensión del término formación.
- No hay una construcción clara del término formación en sus diferentes dimensiones.

## **¿En cuáles unidades de instrucción se aplicará lo que se aprenda con el material?**

Este Ambiente Virtual de Aprendizaje intenta ser en parte motivador e iniciador del tema de manera que el estudiante por si mismo pueda construir su propio concepto acerca de lo que significa la FORMACIÓN en todas sus dimensiones.

Los estudiantes al finalizar el estudio del ambiente estarán en capacidad de:

- Reconocer el concepto de formación y la manera en que se puede beneficiar de ella.
- Posibilitar el aprendizaje de la formación como acción voluntaria intencionada y procesual.
- Identificar la formación como una acción
- Identificar la formación como un proceso
- Reconocer la formación como algo individual y no impuesta por alguien externo
- Identificar el papel de la escuela, el curso virtual o la universidad en la formación.
  
- En el área de tecnología e informática el estudiante estará en capacidad de:
  - o Manejo de Correo Electrónico.

- Uso de salones de Chat y foros de discusión.
- En la búsqueda y selección de información en Internet.
- Usar correctamente un material educativo computarizado.

Para la planeación de las actividades se iniciará con el planteamiento de unos objetivos de aprendizaje, siguiendo con la exposición de los contenidos de forma lineal (en este caso cada uno de los capítulos con sus respectivas lecturas) y finalizar con una evaluación sumativa.

Dentro de las actividades a desarrollar se debe partir de lo que se desea que el estudiante aprenda, luego esos temas se podrían dividir en componentes breves, agrupados en pequeños fragmentos. Los estudiantes, solos o en grupo, deben trabajar a lo largo de estas unidades de una forma organizada, a su propio ritmo, y deben dominar perfectamente, al menos un 80% de cada unidad antes de continuar con la siguiente secuencia.

Las lecturas de cada uno de los capítulos serán divididas en pequeños fragmentos, en cada uno de ellos al estudiante se le ofrecen una cantidad de preguntas las cuales debe resolver correctamente para poder continuar, luego de una en una se van agregando preguntas al cuestionario hasta completar la lectura.

Para el diseño de las actividades de cada uno de los capítulos tendré en cuenta las recomendaciones:

- Se debe identificar la secuencia de movimientos que el estudiante debe ejecutar para llegar gradualmente al comportamiento final deseado, en nuestro caso serán los diferentes fragmentos de las lecturas de cada capítulo.
- Aplicar el refuerzo toda vez que el estudiante ejecute movimientos en dirección del comportamiento deseado, y solamente en ese caso.

- Una vez implantado el comportamiento recompensar de cuando en cuando y no siempre que se ejecute la acción deseada.

En este caso se llevará un conteo de respuestas correctas y respuestas incorrectas, solo hasta que logre el número de respuestas correctas el estudiante podrá continuar con los demás capítulos.

- Con esta forma de enseñanza se pretende desarrollar la capacidad de instruir eficazmente sin participación directa del profesor y de forma que cada alumno pueda aprender a su propio ritmo.
- El material se puede distribuir en pequeñas partes y se puede presentar al estudiante secuencias simples y ordenadas, cada una apoyándose en la anterior, de forma que el estudiante pueda seguir aprendiendo independientemente de toda información precedente y con un mínimo de error.
- Al participante del ambiente se le está exigiendo respuestas frecuentes, lo que hace que este se convierta en un elemento activo del ambiente.
- A través de todo el material se le ofrece al estudiante confirmación y corrección inmediata de la respuesta, para que el sea conocedor en todo momento del valor de ésta.

Cada fragmento de lectura de cada uno de los capítulos contendrá preguntas cuya respuesta tiene que ser construida por el alumno. El estudiante aprende su respuesta. Si el ha respondido bien, aprende lo que se pretendía. En este caso le confirmaremos su respuesta. En caso de error se le darán pautas para corregirla (se le devolverá a la lectura) y a continuación se volverá sobre la pregunta hasta que la conteste bien. Una vez confirmada su respuesta, se le presentará el siguiente fragmento de lectura del capítulo correspondiente.

**¿Cuáles son los contenidos o conceptos – según su dominio y experiencia – que el estudiante debe abordar de acuerdo con sus presaberes, las actividades de aprendizaje y los objetivos?**

- Análisis y comprensión de textos escritos.
- Elaboración de escritos acordes con una temática específica.
- Elaboración de cuadros sinópticos y resúmenes para entender y recordar lo que se lee.
- Uso de códigos no verbales en la comunicación.
- Ordenar y completar las viñetas dadas en un texto.
- Conceptos claros y manejo correcto de Correo Electrónico, Chat y Búsqueda y selección de información en Internet.
- Manejo de programas educativos.
- Habilidades básicas en el manejo de herramientas de productividad como procesadores de texto, hoja de cálculo y programas de dibujo.
- Vocabulario básico empleado en estos grados de secundaria.

**¿Cómo motivar y mantener motivados a los usuarios de su material?**

**¿Cómo capturar la atención y despertar el interés de los desmotivados o de los indiferentes?**

Para mantener la atención y motivación al estudiante y captar la atención de los desmotivados al usar el Ambiente se realizarán las siguientes acciones:

- Se estimulará la interacción entre las personas usando correos electrónicos, desarrollando las tareas y actividades pregunta respuesta
- El material contará con diferentes códigos comunicativos como íconos, dibujos, señales, lecturas, links, entre otros.

- La relación que existirá entre los objetos e imágenes, los textos, los hipervínculos, de tal forma que transmita el máximo de información de una manera armónica, con claridad estética y en el menor tiempo posible.
- Los textos fragmentados, y la evaluación cuantitativa mantendrá la expectativa en los estudiantes para responder las preguntas correctamente.

**Especifique las diferentes situaciones de evaluación que van a estar presentes en el Material.**

El nivel de realimentación del material es un elemento que mantiene motivado al estudiante, en nuestro caso dependerá en gran parte del número de preguntas y respuestas y del estímulo que se aplique a cada una de ellas.

Desde este punto de vista, el conductismo se manifiesta a favor de una mirada que desvincula el saber de la subjetividad, pues cree en la posibilidad de conocimiento “puro”. Así, los estudiantes siguen aprendiendo de forma memorística y reiterativa, mientras que se agrega la noción de aprendizaje a través del refuerzo y de la lógica estímulo-respuesta.

Por lo tanto las formas de evaluación estarán enmarcadas con preguntas de *“opción múltiple”*, *“verdadero o falso”*, *“términos pareados”*. Cada una de ellas con sus respuestas correctas y sus estímulos correspondientes. Además de estos ejercicios en cada uno de los capítulos se debe dar:

- Ejercicios de comprensión lectora y análisis de textos durante el desarrollo de todas las actividades.
- Verificación del uso de los recursos y materiales entregados a cada uno de los equipos.
- Nivel de análisis y complejidad de sus escritos de acuerdo a las instrucciones dadas previamente.

- Evaluación final del desempeño del estudiante con una evaluación que reúna todos los conceptos vistos anteriormente.