

INFORME FINAL PROCESO DE INVESTIGACIÓN
AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE
“ÉTICA Y VALORES HUMANOS”

CLARA INÉS AGUIRRE RAMÍREZ
RUBÉN DARÍO ACEVEDO ZARANTE

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BUCARAMANGA – UNAB
ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN CON NUEVAS TECNOLOGÍAS

2011

INFORME FINAL PROCESO DE INVESTIGACIÓN
AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE
“ÉTICA Y VALORES HUMANOS”

CLARA INÉS AGUIRRE RAMÍREZ
RUBÉN DARÍO ACEVEDO ZARANTE

Profesor: Juan Hildebrando Álvarez Santoyo

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BUCARAMANGA – UNAB
ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN CON NUEVAS TECNOLOGÍAS

2011

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
RESUMEN	11
INTRODUCCIÓN	12
1. MARCO DE REFERENCIA	14
1.1. QUÉ ES LA EDUCACIÓN VIRTUAL	14
1.2. DE LO PRESENCIAL A LO VIRTUAL	16
1.3. AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE	19
1.3.1. Elementos de un Ambiente Virtual de Aprendizaje	22
1.3.1.1. Qué enseñar	23
1.3.1.2. Cuándo enseñar	24
1.3.1.3. Cómo enseñar	25
1.3.1.4. Cómo regular el proceso de aprendizaje y juzgar sus resultados	26
1.4. TEORÍA DEL CONECTIVISMO Y LA ENSEÑANZA MEDIADA POR AMBIENTES DE APRENDIZAJE	27
1.5. CARACTERÍSTICAS DE LOS AVA	31
1.6. CREACIÓN DE UN AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE	32
1.6.1 Fase I. Planeación.	32
1.6.2. Fase II. Diseño, desarrollo de los entornos y la producción de los contenidos digitales.	34
1.6.3 Fase III. Operación.	41
1.7. ÉTICA Y VALORES HUMANOS	42
2. OBJETIVOS	45
2.1. OBJETIVO GENERAL	45
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	45
3. MÉTODO Y RESULTADOS	46
3.1. ETAPA 1	46
3.2. ETAPA 2	47
3.3. ETAPA 3	47

3.4. ETAPA 4	48
3.5. ETAPA 5	48
3.6. PROCEDIMIENTO	48
4. RESULTADOS	50
4.1. EVALUACIÓN DEL PRETEST	51
4.1.1. Resultados Aplicación Pretest por Estudiante	57
4.1.2. Resultados Aplicación Pretest por Pregunta	68
4.1.3. Conclusiones de la Aplicación del Pretest	82
4.2. EVALUACIÓN DEL POSTEST	83
4.2.1. Resultados Aplicación Postest por Estudiante	85
4.2.2. Resultados Aplicación Postest por Pregunta	95
4.3. COMPARATIVO ENTRE PRETEST Y POSTEST	109
4.3.1. Comparativo Resultado por Estudiante	110
4.3.2. Comparativo Resultado por Pregunta	120
5. CONCLUSIONES	134
6. REFERENCIAS	135
ANEXOS	137

LISTA DE GRÁFICOS

	Pág.
Gráfico 1. Resultados Pretest Estudiante 1 - Bermúdez Torres Tatiana	58
Gráfico 2. Resultados Pretest Estudiante 2 – Betancur Laura Valentina	59
Gráfico 3. Resultados Pretest Estudiante 3 - Echeverry Gómez Valeria	60
Gráfico 4. Resultados Pretest Estudiante 4 - Buriticá Luisa Fernanda	61
Gráfico 5. Resultados Pretest Estudiante 5 - Calvo Marín Luisa	62
Gráfico 6. Resultados Pretest Estudiante 6 - Franco Bedoya Verónica	63
Gráfico 7. Resultados Pretest Estudiante 7 - Mora Velasco Leidy Tatiana	64
Gráfico 8. Resultados Pretest Estudiante 8 - Ochoa Laura	65
Gráfico 9. Resultados Pretest Estudiante 9 - Ocampo Morales Valentina	66
Gráfico 10. Resultados Pretest Estudiante 10 - Betancur Hincapié Paola	67
Gráfico 11. Resultados Pretest por Pregunta No. 1	68
Gráfico 12. Resultados Pretest por Pregunta No. 2	69
Gráfico 13. Resultados Pretest por Pregunta No. 3	70
Gráfico 14. Resultados Pretest por Pregunta No. 4	71
Gráfico 15. Resultados Pretest por Pregunta No. 5	72
Gráfico 16. Resultados Pretest por Pregunta No. 6	73
Gráfico 17. Resultados Pretest por Pregunta No. 7	74
Gráfico 18. Resultados Pretest por Pregunta No. 8	75
Gráfico 19. Resultados Pretest por Pregunta No. 9	76
Gráfico 20. Resultados Pretest por Pregunta No. 10	77
Gráfico 21. Resultados Pretest por Pregunta No. 11	78
Gráfico 22. Resultados Pretest por Pregunta No. 12	79
Gráfico 23. Resultados Pretest por Pregunta No. 13	80
Gráfico 24. Resultados Pretest por Pregunta No. 14	81
Gráfico 25. Resultados Postest Estudiante 1 - Bermúdez Torres Tatiana	85
Gráfico 26. Resultados Postest Estudiante 2 - Betancur Laura Valentina	86
Gráfico 27. Resultados Postest Estudiante 3 - Echeverry Gómez Valeria	87

Gráfico 28. Resultados Postest Estudiante 4 - Buriticá Ospina Luisa Fernanda	88
Gráfico 29. Resultados Postest Estudiante 5 - Calvo Marín Luisa	89
Gráfico 30. Resultados Postest Estudiante 6 - Franco Bedoya Verónica	90
Gráfico 31. Resultados Postest Estudiante 7 - Mora Velasco Leidy Tatiana	91
Gráfico 32. Resultados Postest Estudiante 8 - Ochoa Laura	92
Gráfico 33. Resultados Postest Estudiante 9 - Ocampo Morales Valentina	93
Gráfico 34. Resultados Postest Estudiante 10 - Betancur Hincapié Paola	94
Gráfico 35. Resultados Postest por Pregunta No. 1	95
Gráfico 36. Resultados Postest por Pregunta No. 2	96
Gráfico 37. Resultados Postest por Pregunta No. 3	97
Gráfico 38. Resultados Postest por Pregunta No. 4	98
Gráfico 39. Resultados Postest por Pregunta No. 5	99
Gráfico 40. Resultados Postest por Pregunta No. 6	100
Gráfico 41. Resultados Postest por Pregunta No. 7	101
Gráfico 42. Resultados Postest por Pregunta No. 8	102
Gráfico 43. Resultados Postest por Pregunta No. 9	103
Gráfico 44. Resultados Postest por Pregunta No. 10	104
Gráfico 45. Resultados Postest por Pregunta No. 11	105
Gráfico 46. Resultados Postest por Pregunta No. 12	106
Gráfico 47. Resultados Postest por Pregunta No. 13	107
Gráfico 48. Resultados Postest por Pregunta No. 14	108
Gráfico 49. Comparativo Pretest y Postest	109
Gráfico 50. Comparativo Pretest y Postest Estudiante 1 – Bermúdez Tatiana	110
Gráfico 51. Comparativo Pretest y Postest Estudiante 2 - Betancur Laura	111
Gráfico 52. Comparativo Pretest y Postest Estudiante 3 - Echeverry Valeria	112
Gráfico 53. Comparativo Pretest y Postest Estudiante 4 - Buriticá Luisa	113
Gráfico 54. Comparativo Pretest y Postest Estudiante 5 - Calvo Marín Luisa	114
Gráfico 55. Comparativo Pretest y Postest Estudiante 6 - Franco Verónica	115
Gráfico 56. Comparativo Pretest y Postest Estudiante 7 - Mora Leidy Tatiana	116
Gráfico 57. Comparativo Pretest y Postest Estudiante 8 - Ochoa Laura	117
Gráfico 58. Comparativo Pretest y Postest Estudiante 9 - Ocampo Valentina	118

Gráfico 59. Comparativo Pretest y Postest Estudiante 10 - Betancur Paola	119
Gráfico 60. Comparativo Resultados por Pregunta No. 1	120
Gráfico 61. Comparativo Resultados por Pregunta No. 2	121
Gráfico 62. Comparativo Resultados por Pregunta No. 3	122
Gráfico 63. Comparativo Resultados por Pregunta No. 4	123
Gráfico 64. Comparativo Resultados por Pregunta No. 5	124
Gráfico 65. Comparativo Resultados por Pregunta No. 6	125
Gráfico 66. Comparativo Resultados por Pregunta No. 7	126
Gráfico 67. Comparativo Resultados por Pregunta No. 8	127
Gráfico 68. Comparativo Resultados por Pregunta No. 9	128
Gráfico 69. Comparativo Resultados por Pregunta No. 10	129
Gráfico 70. Comparativo Resultados por Pregunta No. 11	130
Gráfico 71. Comparativo Resultados por Pregunta No. 12	131
Gráfico 72. Comparativo Resultados por Pregunta No. 13	132
Gráfico 73. Comparativo Resultados por Pregunta No. 14	133

LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Plan de Trabajo	49
Tabla 2. Resultados Pretest	56
Tabla 3. Preguntas de Pretest	57
Tabla 4. Resultados Aplicación Postest	83
Tabla 5. Comparativo Pretest y Postest	109

LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Virtualización de un programa académico.	17
Figura 2. Index	50

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
Anexo 1. Guías Diseño Pedagógico	138
Anexo 2. Evaluación Material Virtual	164

RESUMEN

La incorporación de la tecnología en las aulas ha permitido nuevas formas de acceder, generar y transmitir conocimientos e información. También ha flexibilizado el tiempo y el espacio en el que se desarrolla la acción educativa, con ambientes virtuales enriquecidos de nuevas estrategias y metodologías para lograr una enseñanza activa, participativa y constructiva. Este trabajo presenta la concepción de un ambiente virtual de aprendizaje en Ética y Valores, con el ánimo de fortalecer un desarrollo armónico e integral de la personalidad.

INTRODUCCIÓN

La introducción de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación en los procesos de aprendizaje ha significado la creación de un nuevo espacio educativo, un espacio con nuevas reglas y que exige nuevos roles, pero, en definitiva, un espacio en el que es posible aprender. Las tecnologías construyen los marcos de aprendizaje, y las personas nos introducimos en ellos como tales, con nuestros sentimientos, emociones y objetivos por realizar.

Al igual que nuestra sociedad, nuestra educación se transforma y en la búsqueda de cerrar la brecha tecnológica y alfabetizar cada día a más personas, surgen los espacios virtuales como una nueva modalidad que genera aprendizaje y que extiende las aulas ignorando los problemas de espacio y tiempo.

El poder del conocimiento y el uso de la información en la red, configura un espacio que se debe enmarcar en lo ético, en la valoración de la persona como ente real en un mundo virtual y en el fortalecimiento de la comunicación, que presenta lo asincrónico y sincrónico como aspectos fundamentales en el desarrollo de actividades grupales e individuales que respetan los tiempos, la personalidad, los espacios y la diversidad de culturas.

Dado que los medios de comunicación en los que interviene la multimedia son bien recibidos por las comunidades educativas y teniendo en cuenta el alcance que poseen las redes sociales, la educación virtual ha tomado importancia, alcanza altos niveles de oferta y permite recrear ambientes de aprendizajes para las diferentes asignaturas.

La educación en valores no es ajena a toda esta realidad educativa y al ponerse en juego los sentimientos de las personas nos pone como reto, diseñar espacios virtuales de aprendizajes capaces de propiciar situaciones constitutivas de vivencia ética y ricos en valores humanos.

A través del tiempo se ha apreciado una pérdida progresiva de valores manifestados en comportamientos agresivos, intolerantes, en violencia física y verbal, depresión e intento de suicidio, drogadicción, entre otros; muestra clara de la familia como un núcleo en estado de descomposición.

Dichos comportamientos, afectan la convivencia escolar y genera conflictos a nivel familiar y social; es por eso, que la propuesta de crear un Ambiente Virtual de Aprendizaje sobre el tema de Ética y Valores Humanos, apunta a fortalecer el desarrollo de la personalidad y la capacidad de encontrar alternativas de solución a los problemas que a diario les presenta la vida. De igual manera se quiere generar una reflexión sobre el desarrollo armónico e integral de la persona de acuerdo con la ética y los valores humanos. La poca capacidad de tolerancia, armonía y aceptación entre ellos, son situaciones que precisan nuevos planes de intervención de una manera creativa y lúdica a través de la tecnología y el uso adecuado del Internet.

2. MARCO DE REFERENCIA

1.1. QUÉ ES LA EDUCACIÓN VIRTUAL

Según Manuel Unigarro¹, es una mirada que resulta como alternativa para un mundo que genera una nueva visión del entorno económico, social y político; de las relaciones pedagógicas y de las tecnologías de la información y de la comunicación. Dicha mirada plantea unas exigencias concretas a la labor educativa. Así, la educación virtual no es simplemente una singular manera de hacer llegar la información a lugares distantes y a muchísimas personas, sino que es toda una perspectiva pedagógica.

Una perspectiva pedagógica hace referencia a la manera de abordar el fenómeno educativo y dentro de estas perspectivas, la virtual es la más novedosa.

La definición de educación virtual no varía mucho en relación con la definición de educación presencial, dado que la única diferencia se da en los medios empleados para establecer la comunicación entre los actores del proceso educativo. Este elemento que diferencia a la educación tradicional presencial de la virtual, le otorga algunas características que para una gran parte del potencial mercado educativo pueden ser muy benéficas, tales como la flexibilidad en el manejo del tiempo y el espacio².

El concepto puede ser mejor comprendido si se mira desde la perspectiva de la educación a distancia pero con las posibilidades más sofisticadas de comunicación que ofrecen las TIC hoy en día.

¹ EDUCACION VIRTUAL: ENCUESTRO FORMATIVO EN EL CIBERESPACIO Escrito por Manuel Antonio Unigarro Gutiérrez, edición 2, 2004.
<http://books.google.com/books?id=C03hWjUL9OAC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>

² http://comunidadvirtual.ucn.edu.co/index.php?option=com_content&view=article&id=159:que-es-la-educacion-virtual&catid=9:fundamentacion-conceptual&Itemid=15

Algunas de las características que diferencian a las TIC de antiguos medios para la educación a distancia, son:

- Disponibilidad de las TIC en cualquier lugar.
- Se acomodan a los tiempos del estudiante.
- Exigen mayor responsabilidad del estudiante en su aprendizaje.
- Aumentan el tiempo de dedicación para las actividades académicas, evitando la limitación de horarios, desplazamientos y canales limitados de comunicación.
- Ofrecen alternativas para los diferentes ritmos de aprendizaje del estudiante o para diferentes niveles de profundidad dados por el docente.
- Desarrollan habilidades en el uso de la tecnología, brindando la posibilidad de acceso a información actualizada a través de Internet.
- Permiten generar verdaderos procesos de autoevaluación y diversas formas de evaluación, que convierten el proceso educativo en algo más dinámico, participativo e interactivo.

Esta concepción de la educación virtual como una modalidad de educación a distancia de tercera generación permite que el acto educativo se dé, haciendo uso de nuevos métodos, técnicas, estrategias y medios, en una situación en la que alumnos y profesores se encuentran separados físicamente y sólo se relacionan de manera presencial ocasionalmente.

Hay algo importante para destacar y a tener en cuenta al momento de programar cursos con una modalidad virtual, basados en una reflexión antropológica³ del ámbito de la educación virtual; dada la dinámica de los procesos de aprendizaje, implica que los estudiantes tenga un alto grado de autonomía, ya que son en gran parte responsables de su propia educación, decisiones, de su tiempo y espacio.

³ EDUCACION VIRTUAL: ENCUESTRO FORMATIVO EN EL CIBERESPACIO Escrito por Manuel Antonio Unigarro Gutiérrez, edición 2, 2004.

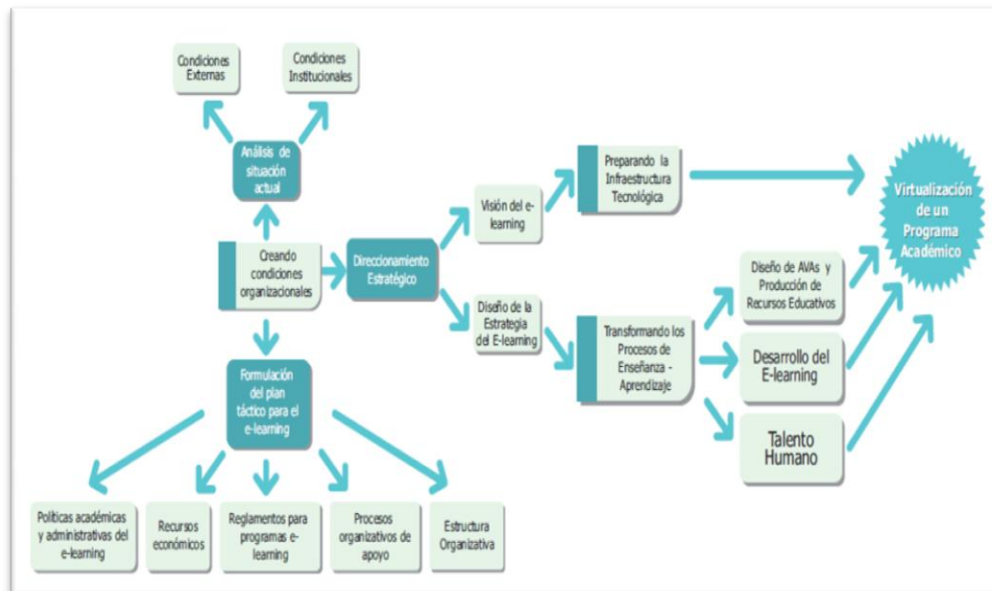
<http://books.google.com/books?id=C03hWjUL9OAC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>

1.2. DE LO PRESENCIAL A LO VIRTUAL

Desde hace varios años se viene hablando de la educación virtual, e-learning, on-line learning, educación distribuida o educación a distancia de tercera generación, denominando así a todas aquellas formas de educación que buscan no sólo eliminar las barreras de tiempo y distancia, sino transformar los viejos modelos de educación frontal y de institución educativa tradicional por medio del uso de herramientas electrónicas⁴.

Se propone⁵ un modelo sistémico de tres dimensiones: Organizacional, Pedagógica y Tecnológica, para lograr la transformación de un programa presencial a uno virtual y la adopción del e-learning como estrategia de cambio organizacional, el siguiente gráfico muestra los procedimientos previos a la virtualización de programas.

Figura 1. Virtualización de un programa académico.



⁴ http://wikiplanestic.uniandes.edu.co/lib/exe/fetch.php?media=vision:transformacion_de_presenciales_a_e-learning.pdf

⁵ PROPUESTA DE METODOLOGÍA PARA TRANSFORMAR PROGRAMAS PRESENCIALES A VIRTUALES O E-LEARNING; Convenio de Asociación e-learning 2.0 Colombia, William Manuel Castillo Toloza, Luz Helena García Gómez, Diego Mauricio Mazo, Diego Meza González, Claudia Patricia Salazar Blanco, Claudia Patricia Villafañe Casadiego

En lo referente a lo *organizacional*, al analizar las diferentes condiciones y variables que determinan implementar el e-learning, es necesario reconocer que pueden variar dependiendo del grado de apropiación que las instituciones tengan en relación con el uso de las TIC en procesos educativos. Por ello es preciso un diagnóstico previo.

Todo proceso de apuesta hacia el e-learning parte, en principio, del análisis del entorno. El propósito fundamental de este análisis es poder dimensionar la respuesta de la institución educativa a su medio ambiente presente y futuro, "con el fin de permitir que el negocio opere con un máximo de congruencia y un mínimo de fricciones en las condiciones cambiantes de un mundo incierto" (Wilson, 1.983, citado por Pérez M., 1998).

El direccionamiento estratégico es el conjunto de acciones que orientan la organización hacia el futuro, focaliza los esfuerzos y logra el compromiso de todas las personas hacia propósitos comunes.

La formulación de un plan táctico exige, que la institución deberá plantear líneas generales de actuación que harán viable la estrategia y que permitirán concretar procesos y acciones encaminadas a ofrecer programas de alta calidad y servicios de apoyo suficientes para el estudiantado, entendiendo que, como plantea Bothel, los estudiantes virtuales y presenciales tienen los mismos derechos.

Por último, para garantizar el diseño y desarrollo de programas virtuales de calidad se propone que cada institución educativa, luego de vivir el proceso de transformar el programa seleccionado, a partir de la metodología propuesta por la Asociación E-learning Colombia 2.0, haga entrega al Ministerio de Educación de un documento de preparación de condiciones organizacionales.

Lo *pedagógico* entiende que la educación es un proceso intencional en el que se busca contribuir a la formación de las personas que acceden a ella. La intencionalidad formativa se expresa en estrategias y acciones educativas con sentido, que buscan el desarrollo de las potencialidades del ser humano a partir de aprendizajes de índole conceptual, actitudinal y procedimental.

En este modo educativo se usa la tecnología (redes telemáticas) como el entorno principal en el cual se llevan a cabo todas las acciones que conducen a la formación y al aprendizaje, entre otras, presentación y representación de contenidos, realización de actividades, relación maestro-estudiantes y estudiante-estudiante y la evaluación del aprendizaje.

Lo tecnológico exige, que debido al cambio en la forma de adquirir y transmitir el conocimiento es necesario contar con una infraestructura y equipos tecnológicos que garanticen las prácticas de enseñanza y de aprendizaje que demanda la sociedad del conocimiento. Bates (2001) considera que “Una infraestructura tecnológica apropiada es un requisito fundamental para la enseñanza basada en tecnología... Esto significa personal de apoyo tecnológico adecuado para los miembros del claustro, además de redes, hardware y software. La infraestructura tecnológica ha de atender también las necesidades administrativas y académicas”.

1.3. AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE

Conceptualmente hablando, según Patricia Ávila M, y Martha Diana Bosco, un ambiente virtual de aprendizaje es entendido como el espacio donde las nuevas tecnologías tales como los sistemas satelitales, el internet, la multimedia y la televisión interactiva, entre otros, se han potencializado rebasando el entorno escolar tradicional que favorece al conocimiento y a la apropiación de contenidos, experiencias y procesos pedagógico-comunicacionales.

Según la UNESCO los entornos virtuales de aprendizaje constituyen una forma totalmente nueva de tecnología educativa y ofrece una compleja serie de oportunidades y tareas a las instituciones de enseñanza de todo el mundo, el entorno de aprendizaje virtual lo define como un programa informático interactivo de carácter pedagógico que posee una capacidad de comunicación integrada, es decir, que está asociada a nuevas tecnologías.

No obstante, la simple presencia de las tecnologías no garantizan resultados óptimos, toda propuesta de educación demanda de la participación activa, creativa y crítica de los agentes involucrados, cada uno de ellos son generadores de mensajes y contenidos diversos que al poder intercambiar saberes e ideas con otros enriquecen el conocimiento.

Según Miguel Ángel González Castañón⁶, las malas prácticas y usos que se le da a las nuevas tecnologías en educación, proviene de seguir haciendo uso de las mismas concepciones didácticas, con ello se desvirtúa las ventajas que pueda poseer los diferentes canales de información a los que tenemos acceso con la vinculación de las TIC'S.

El siguiente listado (Gutiérrez 1997) resume los aspectos ventajosos y los inconvenientes que con mayor frecuencia aparecen como resultado de las investigaciones y desarrollo en curso.

Ventajas:

- Variedad de métodos
- Facilitan el tratamiento, presentación y comprensión de cierto tipo de información.
- Facilitan que el alumno se vuelva protagonista de su propio aprendizaje.
- Optimizan el trabajo individual, permiten atender la diversidad.
- Motivan y facilitan el trabajo en colaboración.
- Abren la clase al mundo y a situaciones fuera del alcance del alumno.

Desventajas:

- Pasividad, pues se percibe como un medio fácil.
- Abuso, uso inadecuado.

⁶ Principios pedagógicos para un ambiente de aprendizaje con TIC, Libro Conexiones: informática y escuela. Un enfoque global. Año 2000. Universidad EAFIT.

- Inexistencia de estructura pedagógica en la información y multimedia.
- Tecnófobos y tecnófilos.
- Dificultades organizativas y problemas técnicos.

En un ambiente virtual educativo, los estudiantes aprenden contenidos temáticos, pero también desarrollan habilidades intelectuales asociadas a esos aprendizajes tales como representar la realidad, elaborar juicios de valor, razonar, inventar o resolver problemas de varios tipos; al tiempo de que aprenden otras habilidades comunicacionales que son importantes en su proceso de socialización, contribuyendo de forma directa al fortalecimiento de la capacidad investigativa del individuo.

La integración de lenguajes, propia de las TIC, permite la presentación del contenido por más de un canal de comunicación. Por otra parte, la existencia de múltiples estilos de aprendizaje hace deseable la posibilidad de combinar una variedad de métodos, de modo que cada estilo encuentre una alternativa más eficaz, en lugar de enfrentar una metodología única e igual para todo el grupo, como en la clase presencial. Otro aspecto de mayor importancia es el que señala Jacquinet (1981, citado por Gutiérrez): “A diferencia del lenguaje escrito, que desarrolla fundamentalmente el espíritu de análisis, de rigor y de abstracción, el lenguaje audiovisual ejercita actitudes perceptivas múltiples, provoca constantemente la imaginación y confiere a la afectividad un papel de mediación primordial en el mundo. La práctica del lenguaje audiovisual determina una manera de comprender y de aprender en la que la afectividad y la imaginación ya no pueden estar ausentes”. Los nuevos estudios sobre la denominada inteligencia emocional están haciendo evidente la unidad del individuo que aprende, como ser que piensa y aprende atribuyendo sentidos y valores a los contenidos de su pensar (Goleman 1996).

Los ambientes virtuales de aprendizaje ofrecen un espacio de interacción académica mediado por tecnologías de la información y telecomunicación (TIC's),

las cuales ofrecen muchas funcionalidades, recursos y herramientas para realizar trabajo colaborativo, lo que a nuestro modo de ver los convierte en una buena herramienta para el desarrollo de investigación formativa, ya que la frecuente interacción entre los miembros genera diversidad de ideas, criterios y reflexiones que conllevan a la consecución de un aprendizaje conjunto y significativo.

Desarrollar investigación formativa a través de ambientes virtuales de aprendizaje involucra formar a los estudiantes en una cultura tecnológica, apoyada y orientada hacia una cultura investigativa, empleando técnicas y actividades que conlleven a que el estudiante desarrolle habilidades y competencias, que establezca su propio criterio permitiéndole así potencializar capacidades de investigación que se orienten en la formulación de sus propios proyectos haciendo uso de las herramientas tecnológicas y los elementos propios de ambientes virtuales de aprendizaje.

Como conclusión se puede decir que 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.

1.3.1. Elementos de un Ambiente Virtual de Aprendizaje

Un Ambiente Virtual de Aprendizaje se conforma de los siguientes elementos:

- **Usuarios.** Se refiere al QUIÉN va a aprender, a desarrollar competencias, a generar habilidades, es decir son los actores del proceso enseñanza aprendizaje, principalmente estudiantes y facilitadores.
- **Currículo.** Es el QUÉ se va a aprender. Son los contenidos, el sustento, los programas de estudio curriculares y cursos de formación.

- **Especialistas.** Aquí está el CÓMO se va a aprender. Son los encargados de diseñar, desarrollar y materializar todos los contenidos educativos que se utilizarán en el AVA. Se integra por un **grupo multidisciplinario** que consta de:
 - El **docente especialista** en el contenido. Es quien tiene la experiencia de hacer que el otro aprenda una disciplina específica.
 - El **pedagogo**. Es el encargado de apoyar el diseño instruccional de los contenidos ya que sabe cómo se aprende.
 - El **diseñador gráfico**. Participa no sólo en la imagen motivadora de los contenidos, sino que se une al **programador** para ofrecer una interactividad adecuada y de calidad en los materiales.
 - El **administrador** (apoyo técnico). Es el responsable de “subir” o poner a disposición de los usuarios los contenidos y recursos del AVA, por lo que su tarea continúa durante todo el proceso de aprendizaje, ya que debe estar pendiente de que todos los materiales estén accesibles a los usuarios y de llevar la gestión de las estadísticas generadas por el sistema informático educativo.⁷

Dentro de un ambiente de aprendizaje es importante hacerse una serie de preguntas que permitan disminuir el número de desventajas que posee enseñar haciendo uso de las nuevas tecnologías y que den claridad a los cuatro componentes del currículo⁸.

- ¿Qué conviene enseñar en un ambiente de aprendizaje con TIC?

⁷ Ambientes Virtuales de Aprendizaje, Instituto Politécnico Nacional, Lic. Ana Emilia López Rayón Parra

⁸ Principios pedagógicos para un ambiente de aprendizaje con TIC, Libro Conexiones: informática y escuela. Un enfoque global. Año 2000. Universidad EAFIT.

- En este ambiente de aprendizaje, ¿cambian las secuencias de los contenidos y los tiempos en que se abordan?
- ¿Cómo utilizar las nuevas tecnologías? ¿Cómo se configuran las interacciones del alumno con los contenidos, con el profesor, con los otros alumnos y con la tecnología misma?
- El uso de TIC ¿exige nuevas formas de regular el avance del proceso de aprendizaje? ¿Cómo habrán de ser los criterios e instrumentos para juzgar los resultados de aprendizaje en un ambiente de aprendizaje con TIC?

1.3.1.1. Qué enseñar

Con las nuevas tecnologías se puede enseñar casi todo; la pregunta no debe enfocarse tanto a dilucidar qué contenidos se pueden enseñar o no con el apoyo de TIC, sino cómo hacer que ese ambiente de aprendizaje tenga calidad pedagógica.

Principio 1. En un ambiente de aprendizaje con TIC, es pedagógicamente aconsejable incluir como contenido y objetivos las habilidades necesarias para aprender con eficiencia en ese entorno.

Principio 2. En un ambiente de aprendizaje con TIC, es deseable que los estudiantes participen en la concreción de los objetivos, con la intención de que los hagan propios.

Si una ventaja de las TIC es permitir aprendizaje auto controlado, debemos aprender a trabajar más autónomamente; si otra ventaja es la disponibilidad de información en diversos formatos, debemos aprender a buscarla y organizarla; y así para las demás fortalezas y debilidades ya conocidas.

Si se atiende la ventaja de autonomía y control del propio aprendizaje, el uso de TIC permite también que los estudiantes participen de hecho en determinar los objetivos; es decir, dada la posibilidad de avanzar autónomamente a ritmos

diferentes, conviene que el estudiante participe en determinar en qué dirección y profundidad trabajará los contenidos. Esta idea puede parecer amenazante para un programa de formación profesional, pero está comprobado que, dentro de unos marcos razonables de objetivos mínimos, el permitir al estudiante poner sus intereses en juego hace que los contenidos pasen de ser una obligación académica insoslayable y fija a estar conectados con la vida real de quien intenta aprehenderlos. Sólo de esta manera se asegura que el alumno, además de significados o comprensión, pueda construir también sentidos, que siempre son idiosincráticos, enraizados en la forma de pensar y sentir de cada cual.

1.3.1.2. Cuándo enseñar

Principio 3. Un ambiente de aprendizaje con nuevas tecnologías debe permitir al profesor y al alumno elegir secuencias alternativas y tiempos flexibles para abordar las actividades de aprendizaje.

1.3.1.3. Cómo enseñar

El problema de cómo enseñar reside pues en crear las condiciones para que los esquemas de conocimiento, que de todos modos construye el alumno, evolucionen en una determinada dirección.

Un contenido es lógicamente significativo cuando se presenta actualizado, sin arbitrariedades ni confusiones, desde el punto de vista de la disciplina correspondiente. Las nuevas tecnologías permiten mantenerse más fácilmente al día en este sentido.

Principio 4. Un ambiente de aprendizaje con TIC debe reunir las tres condiciones necesarias para el aprendizaje significativo (Ausubel 1976): significatividad lógica, significatividad psicológica y disposición para aprender significativamente.

La significatividad psicológica es más extraña a nuestros diseños didácticos. Siempre ha preocupado al docente, de una u otra forma, descifrar las razones por las que su metodología resulta exitosa con un grupo y menos con otro, se adecua a unos alumnos mejor que a otros.

El estar dispuesto a aprender significativamente, que para Ausubel significa el esfuerzo de establecer relaciones sustantivas entre el nuevo aprendizaje y lo ya sabido, es asunto individual de cada estudiante. Pero se puede promover. El principio 2 anterior apunta precisamente a esto mismo: parece que el alumno está dispuesto a hacer ese esfuerzo, si es capaz de encontrar sentidos personales a lo que aprende, no sólo significados.

Principio 5. Un ambiente de aprendizaje con TIC debe propiciar la contrastación de ideas y la colaboración constructiva entre los alumnos y el profesor.

Principio 6. En un ambiente de aprendizaje con TIC se debe atribuir al alumno un papel activo en las actividades de aprendizaje.

Principio 7. Los aprendizajes propuestos en un ambiente de aprendizaje con TIC deben ser funcionales.

La capacidad de presentación de las nuevas tecnologías y el acceso a información diversa facilitan el diseño y simulación de situaciones en que los conocimientos tratados se vean en funcionamiento.

1.3.1.4. Cómo regular el proceso de aprendizaje y juzgar sus resultados

Es fundamental diferenciar los usos que damos a la actual práctica evaluativa, que son exclusivamente sociales, de los usos pedagógicos de la evaluación. Evaluamos para dar constancia social o acreditar la adquisición de unos conocimientos; con ello, clasificamos a los alumnos y predecimos que tendrán éxito, de modo que damos un pase para los cursos siguientes, o le concedemos

un título profesional, que lo habilita socialmente para ejercer una profesión. Pero nada de eso se relaciona con lo pedagógico; El sentido pedagógico de la evaluación viene dado por su función de regulación del proceso de aprender. Todos los principios anteriores apuntan de alguna forma a esto: a que el profesor debe regular el curso del aprendizaje de sus alumnos y éstos deben autorregular sus propios procesos de aprender.

Principio 8. La evaluación en un ambiente de aprendizaje con TIC debe permitir al estudiante: comprender los objetivos, es decir, lo que se espera de él; anticipar las acciones necesarias para alcanzarlos; y hacer propios los criterios con los que pueda juzgar, él y otros, los resultados de su aprendizaje, sobre todo durante el proceso.

Principio 9. La integración de TIC en un ambiente de aprendizaje facilita la regulación del aprendizaje, al permitir que la información de retorno llegue oportunamente al alumno y al posibilitar la coevaluación, evaluación por partes y corresponsabilidad grupal sobre los resultados de un trabajo.

Principio 10. La telemática facilita el dejar memoria ordenada y compartida del proceso de aprender, para facilitar su revisión y regular su avance.

Principio 11. Los diez principios anteriores no tienen validez para el ambiente de aprendizaje que usted diseñe y ponga en práctica a menos que los someta a reflexión sistemática, es decir, a investigación evaluativa.

Los anteriores principios exponen una base para el desarrollo de un ambiente de aprendizaje, aunque no hay recetas de modelos pedagógicos, todo aquel por el cual se opte debe retroalimentarse y evaluarse constantemente para ver sus resultados.

1.4. TEORÍA DEL CONECTIVISMO Y LA ENSEÑANZA MEDIADA POR AMBIENTES DE APRENDIZAJE

La forma como las TIC configuran la relación entre los diferentes actores del proceso educativo, incrementa la necesidad de realizar una conceptualización rigurosa en cuanto al modelo pedagógico que pudiese y debiese ser utilizado en esta modalidad educativa.

La construcción de programas virtuales no está dada únicamente por los aspectos tecnológicos, como muchos han creído. Debe existir de fondo una profunda reflexión pedagógica, que soporte y brinde intencionalidad a todas aquellas actividades que se propongan dentro de un programa.

El conductismo, el cognitivismo y el constructivismo son las tres grandes teorías de aprendizaje utilizadas más a menudo en la creación de ambientes instruccionales. Estas teorías, sin embargo, fueron desarrolladas en una época en la que el aprendizaje no había sido impactado por la tecnología. En los últimos veinte años, la tecnología ha reorganizado la forma en la que vivimos, nos comunicamos y aprendemos.

Estas teorías de aprendizaje mantienen la noción que el conocimiento es un objetivo (o un estado) que es alcanzable (si no es ya innato) a través del razonamiento o de la experiencia.

Driscoll (2000) define el aprendizaje como “un cambio persistente en el desempeño humano o en el desempeño potencial, el cual debe producirse como resultado de la experiencia del aprendiz y su interacción con el mundo” Esta definición abarca muchos de los atributos asociados comúnmente con el conductismo, el cognitivismo y el constructivismo –a saber, el aprendizaje como un estado de cambio duradero (emocional, mental, fisiológico) obtenido como resultado de las experiencias e interacciones con contenidos o con otras personas.

Dado que las teorías del aprendizaje plantean que el aprendizaje ocurre dentro de la persona, pero no hacen referencia al aprendizaje que ocurre fuera de ella; aprendizaje que es almacenado y manipulado por la tecnología, cuando éstas son vistas a través de la tecnología, surgen muchas preguntas importantes. El intento natural de los teóricos es seguir revisando y desarrollando las teorías a medida que las condiciones cambian. Sin embargo, en algún punto, las condiciones subyacentes se han alterado de manera tan significativa, que una modificación adicional no es factible. Se hace necesaria una aproximación completamente nueva.

Estas son algunas preguntas para explorar en relación con las teorías de aprendizaje y el impacto de la tecnología y de nuevas ciencias (caos y redes) en el aprendizaje:

- ¿Cómo son afectadas las teorías de aprendizaje cuando el conocimiento ya no es adquirido en una forma lineal?
- ¿Qué ajustes deben realizarse a las teorías de aprendizaje cuando la tecnología realiza muchas de las operaciones cognitivas que antes eran llevadas a cabo por los aprendices (almacenamiento y recuperación de la información)?
- ¿Cómo podemos permanecer actualizados en una tecnología informativa que evoluciona rápidamente?
- ¿Cómo manejan las teorías de aprendizaje aquellos momentos en los cuales es requerido un desempeño en ausencia de una comprensión completa?
- ¿Cuál es el impacto de las redes y las teorías de la complejidad en el aprendizaje?
- ¿Cuál es el impacto del caos como un proceso de reconocimiento de patrones complejos en el aprendizaje?
- Con el incremento en el reconocimiento de interconexiones entre distintas áreas del conocimiento, ¿cómo son percibidos los sistemas y las teorías ecológicas a la luz de las tareas de aprendizaje?

Como se dijo anteriormente, La inclusión de la tecnología ha reorganizado la manera en que aprendemos, y la identificación de conexiones como actividades de aprendizaje, empieza a mover a las teorías basadas en los distintos modelos pedagógicos hacia la era digital. Ya no es posible experimentar y adquirir personalmente el aprendizaje que necesitamos para actuar. Ahora derivamos nuestra competencia de la formación de conexiones, por ende, se habla de la *teoría conectivista* para explicar muchas de las consideraciones realizadas anteriormente.

El Conectivismo lo podemos tratar desde tres puntos de vista, el Aprendizaje, lo epistemológico y lo pedagógico.

El aprendizaje es caótico, diverso y desordenado, es continuo, es complejo, es un proceso de especialización conectada, es incierto. Aprender es crear redes, es un proceso de navegar por redes.

El conocimiento es distribuido, es diverso, es autónomo. No basta con que exista relación, debe haber interactividad, apertura a los consensos y disensos para aprender a escuchar al otro.

En lo pedagógico hay que tener en claro el rol del aprendiz como el del profesor. El estudiante debe emular prácticas exitosas, e involucrarse en conversaciones sobre su práctica. El trabajo del profesor debe ser transparente e involucrarse colaborativamente en la comunidad de red, ser abierto, flexible, reflexivo, producir y socializar sus productos y resultados. Debe validar la calidad de las conexiones y fomentar la habilidad de construcción de sentido en el estudiante.

El conectivismo es la integración de principios explorados por las teorías de caos, redes, complejidad y auto-organización. El aprendizaje es un proceso que ocurre al interior de ambientes difusos de elementos centrales cambiantes, que no están por completo bajo control del individuo. El aprendizaje (definido como conocimiento aplicable o que es susceptible de ser aplicado inmediatamente) puede residir fuera de nosotros (al interior de una organización o una base de datos), está enfocado en conectar conjuntos de información especializada, y las

conexiones que nos permiten aprender más tienen mayor importancia que nuestro estado actual de conocimiento.

El conectivismo está orientado por la comprensión en la que las decisiones están basadas en principios que cambian rápidamente. Continuamente se está adquiriendo nueva información. La habilidad de realizar distinciones entre la información importante y no importante resulta vital. También es crítica la habilidad de reconocer cuándo una nueva información altera un entorno basado en las decisiones tomadas anteriormente.

Principios del conectivismo:

- El aprendizaje y el conocimiento dependen de la diversidad de opiniones.
- El aprendizaje es un proceso de conectar nodos o fuentes de información especializados.
- El aprendizaje puede residir en dispositivos no humanos.
- La capacidad de saber más es más crítica que aquello que se sabe en un momento dado.
- La alimentación y mantenimiento de las conexiones es necesaria para facilitar el aprendizaje continuo.
- La habilidad de ver conexiones entre áreas, ideas y conceptos es una habilidad clave.
- La actualización (conocimiento preciso y actual) es la intención de todas las actividades conectivista de aprendizaje.
- La toma de decisiones es, en sí misma, un proceso de aprendizaje. El acto de escoger qué aprender y el significado de la información que se recibe, es visto a través del lente de una realidad cambiante. Una decisión correcta hoy, puede estar equivocada mañana debido a alteraciones en el entorno informativo que afecta la decisión.

Con base en lo anteriormente descrito, se puede afirmar que el conectivismo, se muestra como un modelo acorde con las exigencias de la enseñanza virtual.

Para la definición de un modelo pedagógico que sea una base sólida para la educación virtual, según Manuel Unigarro, deben responderse los siguientes interrogantes, que constituyen las variables que interactuarán en el proceso educativo virtual:

- ¿Qué características específicas tienen los estudiantes a quienes van dirigidos los programas?
- ¿Qué preparación pedagógica y técnica poseen los docentes encargados de impartir este tipo de educación?
- ¿Cuáles son los objetivos de enseñanza que me propongo?
- ¿De qué medios tecnológicos dispongo para la definición de mis estrategias didácticas y las metodologías a emplear?
- ¿Cómo se entienden los procesos de evaluación y seguimiento?
- ¿Cuáles son los aspectos y/o procesos críticos?

1.5. CARACTERÍSTICAS DE LOS AVA

Los AVA nos brindan muchas bondades o características entre las cuales podemos enumerar las siguientes:

- Intercambio de información profesor estudiante, que facilitan el proceso de aprendizaje.
- Participación de los administradores de los diferentes S.O (Sistemas Operativos) que soportan el ambiente de aprendizaje
- Se convierten en un desafío para maestros y aprendices, ya que el maestro no tiene la última palabra como solía ser en las clases magistrales.
- Los aprendices desarrollan mejores capacidades de aprendizaje y se obtienen mejores resultados
- Superación de problemas de desplazamiento por incapacidad física del alumno o por distancia.
- Facilita el acceso a adultos por iniciar, continuar o concluir sus estudios.

- Se puede seguir estudiando paralelamente con alguna actividad laboral.
- Aporta flexibilidad e interactividad en el manejo de contenidos.

1.6. CREACIÓN DE UN AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE

En la creación de un Ambiente Virtual de Aprendizaje se puede hablar de tres fases⁹:

1.6.1 Fase I. Planeación.

En esta fase se define el programa a desarrollar, el público al que estará dirigido, los objetivos, los recursos materiales necesarios y los recursos humanos que trabajarán en el diseño y desarrollo de los contenidos y en la operación del AVA. En esta planeación participan las autoridades educativas y los responsables que la institución educativa asigne al proyecto.

Se compone de tres subfases, Análisis, Planeación y Proyecto y Programa.

- **Análisis**

Con el nombre de fase de análisis se alude a todo el proceso que se tiene que implementar como base para la elaboración de un ambiente virtual de aprendizaje; en este sentido el análisis corresponde a la primera de las fases de dicha elaboración; el análisis consta principalmente de la identificación de una problemática educativa, de una necesidad educativa que se pretende subsanar con la implementación del ambiente virtual de aprendizaje.

⁹ A PROPÓSITO DE LOS AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE, Material preparado por Claudia Patricia Salazar Blanco para el Seminario Taller Internacional "Perspectivas de la Educación Virtual para las entidades fiscalizadoras Superiores" desde las investigaciones: Elementos favorables para el diseño de Ambientes virtuales de aprendizaje (2002_2003). Un ambiente virtual para formación de maestros a partir de la sistematización de la experiencia en el proceso construido durante los años 2004-2005 en el CPE-RNO- UNAB

Además de lo anterior, el análisis permite establecer los puntos de partida y los puntos de llegada, es decir, el objetivo general que guía esta fase inicial es identificar los objetivos iniciales y los objetivos terminales; se busca entonces aclarar interrogantes tales como:

- ¿Cuál es la finalidad del ambiente virtual de aprendizaje?
- ¿Cuáles son los objetivos del proyecto que se realizará con la implementación del AVA?
- ¿Cuáles serán los contenidos a implementar?
- ¿Cómo se realizará la propuesta pedagógica, por módulos?
- ¿A quiénes estará dirigido, cuáles son las características de dicha población, cómo se beneficiarán, etc.?
- ¿Cuáles serán las herramientas tecnológicas que se utilizarán?
- ¿De qué manera el diseño del curso propiciará el contacto entre el profesor y los estudiantes, entre el estudiante y sus demás compañeros?
- ¿Cómo se estructurará el ambiente virtual para adecuarse a las expectativas, necesidades, individualidades y estilos de aprendizaje propios de los estudiantes?

Además de lo anterior la fase de análisis permite el establecimiento del grupo de trabajo, el establecimiento de los contenidos, el establecimiento de los medios tecnológicos que serán el vehículo de comunicación.

- **Planeación y proyecto**

En esta fase se define y se desarrolla el proyecto académico real y el cual contiene la problemática y las características sobre las cuales se hará la planeación adecuada del proyecto de AVA. En este sentido la fase de proyecto responde a los interrogantes planteados en la fase de análisis, además, se realiza la logística inherente al ambiente virtual de aprendizaje: el programa que se

pretende desarrollar, la determinación del grupo de personas a quien se dirigirá el proyecto a desarrollar, el establecimiento del objetivo general y los objetivos específicos que harán posible el alcance del objetivo principal, el desarrollo de los contenidos que se ejecutarán.

- **Programa**

El programa es la fase en donde se hace necesario el concurso de los diferentes especialistas en la materia que se desarrollará y en donde se aunara lo pedagógico con lo tecnológico.

1.6.2. Fase II. Diseño, desarrollo de los entornos y la producción de los contenidos digitales.

En esta fase se prepara el proceso de aprendizaje, en la cual participa el grupo multidisciplinario de trabajo. En un primer momento no será necesario que participen todos, sino que de acuerdo a la etapa de trabajo se irán incorporando los distintos integrantes del equipo. En un primer momento, es importante que se conforme un binomio docente-pedagogo. Si bien el profesor-desarrollador aportará la información por ser el experto en la disciplina de conocimiento, contará con la asesoría del pedagogo en el diseño del curso, en el marco de referencia, las intenciones educativas y en los componentes del diseño como la clarificación de los objetivos, los contenidos, las estrategias de enseñanza-aprendizaje y la propuesta de evaluación, acreditación y el diseño de la interacción. Una vez concluida esta etapa, se incorporan el resto de los integrantes del equipo multidisciplinario, como son el diseñador gráfico y el programador. Este equipo de especialistas trabajará de manera colaborativa y aportará sus conocimientos y experiencias, asumiendo un compromiso con el trabajo que realiza.

Esta fase comprende a su vez otras subfases, cada una con unas características definidas:

- **Diseño Pedagógico**

En esta subfase se realizan las estrategias pedagógicas, la metodología a utilizar, los contenidos pedagógicos, la elección de una teoría del aprendizaje o teoría pedagógica para el desarrollo de las estrategias, y la identificación, desde el punto de vista cognitivo, de los componentes para el desarrollo de materiales en el ambiente virtual de aprendizaje, por ejemplo: presentación de la información, la guía y asistencia en el aprendizaje, la práctica y el seguimiento y la evaluación del aprendizaje.

- **Diseño Gráfico**

Es la fase en donde se construyen los materiales pedagógicos, los cuales deben poseer las cualidades de ser: materiales atractivos, claros en su visualización y congruentes en su ambiente gráfico. Esta tarea es realizada en conjunción con los diseñadores gráficos expertos en el uso de las tecnologías.

Otros aspectos a tener en cuenta en esta fase¹⁰, son las características que hacen que se genere un aprendizaje exitoso; lo multimedial, lo interactivo, lo mediático y lo dialéctico.

- **Multimedia**

Un material educativo en web integra varios lenguajes y se los presenta al usuario como piezas perfectamente ensambladas, en equilibrio y armonía. Pero, ¿de qué lenguajes habla?.. Básicamente de cuatro: la imagen, el texto, el vídeo y el sonido.

¹⁰ MATERIALES EDUCATIVOS EN WEB: NUEVOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE CARACTERÍSTICAS Y DEMANDAS PARA UN APRENDIZAJE EXITOSO, Piedad Santos

- **El lenguaje de las imágenes**

Las imágenes fijas o animadas son formas de representar un pensamiento, una idea. Dentro de las imágenes incluyo los iconos, las caricaturas, los cuadros, los mapas, los esquemas, los ideogramas, los jeroglíficos, las historietas mudas.

Cada imagen contiene un mensaje para ser interpretado. A veces su significado es un acuerdo social, como en el caso de los iconos y los mapas y otras veces, cada cual, desde su propia concepción de mundo carga de significado y sentido a la imagen (como en el caso de los cuadros, las caricatura, los ideogramas, las historietas, entre otros).

Leer imágenes es una habilidad compleja porque le demanda al lector fijar la atención en los aspectos de diseño como la línea, el color, la disposición de los elementos, como una composición misma, elementos que presenta, relación entre ellos, equilibrio, manejo de la figura, fondo, entre otros.

La gran mayoría de las veces estos elementos pasan desapercibidos para el lector pero son fundamentales para quien diseña una imagen con fines didácticos pues los elementos de composición (línea, color, fondo, tamaño, etc) son las “letras” con las que va a “escribir” esa idea, un pensamiento, sentimiento, etc que desea comunicar.

En un material educativo en web las imágenes no aparecen como adorno. Siempre tienen una finalidad, cumplen una función y ofrecen una gran ventaja, la posibilidad de “decir mucho” en poco espacio (¡recuerdan la expresión popular: “más vale una imagen que mil palabras”? pues esta se aplica muy bien aquí).

- **El lenguaje de texto**

El texto, los escritos, las palabras no siempre ocupan el lugar de privilegio acostumbrado, en otros entornos de aprendizaje diferente al virtual. Aparecen

acompañados de imágenes y sonidos y su extensión se diluye en esas mezclas para asegurar que el aprendiz mantenga el interés.

También su presentación juega un papel predominante, por eso se puede jugar con el tipo de letra, el color, el tamaño y la valoración del mismo (espacio que ocupa).

Al igual en la imagen, todos estos elementos se convierten en índices ordenadores que señalan al lector virtual cuándo una frase o palabra es importante para los fines perseguidos, cuándo es necesario detenerse en un concepto o puede “pasarse de largo”; cuándo se inicia o se termina un planteamiento, entre otros “mensajes ocultos”.

- **El lenguaje del vídeo**

Una “cinta”, una filmación, un conjunto de escenas, se incorpora en un material educativo en web para apoyar la presentación de un mensaje, para provocar controversia, ilustrar, servir de abrebocas o mostrar una realidad que por otro medio no generaría el mismo efecto en sus intereses virtuales.

Captar las situaciones precisas y escoger el guión adecuado para un tiempo relativamente corto de presentación es uno de los mayores retos del diseñador de ambientes educativos en web.

El vídeo conjuga un espacio, un tiempo, unos personajes, un contexto rico (vestuario, gestos, actitudes, voz y entonación, objetos cercanos y lejanos, relación de los personajes con ellos, etc), en fin, multiplicidad de elementos que enriquecen cualquier propuesta educativa, de ahí la importancia y necesidad de desarrollar las cualidades y virtudes de un buen director, guionista, editor y crítico de cine.

- **El lenguaje del sonido**

Una melodía, una voz, un ruido, un sonido se convierte, dentro de un material educativo en web, en un ingrediente más, favorecedor del aprendizaje al ser capturado e insertado para ampliar el mundo de conocimientos del usuario virtual (ante lo desconocido), para ejemplificación una presentación, hacer un llamado de atención de felicitación o desaprobación (ante la ruta de la navegación aprendida), complementar el mensaje que se desea transmitir con una imagen o simplemente hacer más agradable la navegación para quien lo desee. La tarea del usuario virtual es descubrir la finalidad de su presentación y enriquecerse de ella.

Lo multimedial en un ambiente virtual de aprendizaje ofrece ventajas en el orden de la enseñanza y el aprendizaje:

- El entorno de aprendizaje se presenta con variedad de estímulos que mantienen alerta a los sentidos y por tanto, las semillas de nuevos conocimientos a través de acciones perceptivas se hacen realidad.
- La atención del estudiante se mantiene concentrada en la propuesta educativa que el material le ofrece.
- Los estilos de aprendizaje y por ende, las diferentes inteligencias de los usuarios virtuales se ven favorecidas. Quien es más virtual o espacial escucha o actuante va a poder desarrollar sus estrategias de aprendizaje de manera cómoda por la pluralidad de medio y formas de acceder y recibir una información.

- **Interactivo**

Un material educativo multimedial es interactivo en la medida en que el aprendiz actúa, manipula, trabaja con las herramientas de los lenguajes, los vínculos y la información que este le ofrece.

El sólo trabajo mental de procesamiento de la información, interpretación, seguimiento de órdenes o dejarse llevar por el impulso de la navegación, son ejemplos de interacción.

El aprendiz virtual se ve obligado a navegar, a recorrer un mapa de navegación a seleccionar un menú, a seleccionar un camino, a “desandar” un trayecto recorrido, abrir una ventana, cerrar otra, dar una respuesta, interpretar una imagen, abrir un archivo de vídeo de sonido y todas estas actividades lo muestran como un sujeto activo, no porque “realice acciones” sino porque esas acciones tienen un sentido, una razón de ser, una intención, obedecen al deseo de saber, de superar un obstáculo, de encontrar una respuesta.

- **Mediación**

Un material educativo en web es mediático cuando a través de él se favorece la construcción del conocimiento por la intervención con otros, pares o sujetos más aventajados.

Incluir herramientas de interacción como los chats, los correos, los foros, las encuestas favorece el establecimiento de relaciones con compañeros virtuales (llámense estudiantes o maestros) caracterizadas por un interés común.

Aparece en escena el aprendizaje colaborativo, por la oportunidad que estas herramientas ofrecen para compartir recursos, datos, obtener resultados de una búsqueda común, plantear dudas, preguntas; presentar propuestas.

- **Dialéctico**

Como consecuencia de la integración, se genera en los aprendizajes virtuales la necesidad de mantener el diálogo y este obliga a poner en juego habilidades mentales y comunicativas como la empatía (capacidad para ubicarse en el puesto del “otro” y comprender su postura personal), la escucha (atender sin descuidar detalles para poder exponer luego argumentos a favor o en contra de un pensamiento en forma coherente, lógica y precisa).

Lo que hace interesante un material educativo en vuelo la oportunidad que ofrece de desarrollar la habilidad para un diálogo real, sobre ideas y posturas, sin interacción de los estereotipos que afectan nuestras interpretaciones en el diálogo cara a cara, cuando nos dejamos influenciar por la jerarquía de quien dice lo que dice, lo que él o ella representa, lo que él o ella significa para nosotros.

Un ambiente virtual de aprendizaje, logra congrega todo tipo de personas, de diferentes realidades y entornos sociales y culturales alrededor de un interés común.

Esta le demanda al aprendiz virtual la capacidad de establecer y manejar relaciones complejas, así como procesar información caracterizada por la variedad y el dinamismo.

La posibilidad de acceder a bases de datos, páginas personales, enciclopedias, bibliotecas virtuales, saturan al aprendiz virtual de información que le exigen la capacidad de ser selectivos, de inclusión, de exclusión, de generalización para guardar en la memoria aquellos datos, información y conceptos relevantes.

El dinamismo de esa información, es decir, la actualización constante y el incontrolable crecimiento de los datos obligan al aprendiz virtual a ser capaz de reestructurar o reconstruir sus conceptos con la misma rapidez con que se actualiza la información.

De otra parte, la libertad para acceder a todo ese conocimiento genera la necesidad de desarrollar en el aprendiz virtual una conciencia ética para no caer en la tentación de plagiar opiniones, ideas, olvidando el reconocimiento debido al autor.

1.6.3 Fase III. Operación.

En esta fase convergen todos los Entornos del AVA. Como en cualquier ciclo escolar, tiene su dinámica de inscripción, inicio de clases, los actores educativos

interactúan entre ellos, trabajan con los materiales y recursos, llevan a cabo los procesos de evaluación y, al término, de acreditación. Para lograrlo es necesario tener los contenidos accesibles al facilitador y a los alumnos, a través de un sistema informático-educativo y contar con el soporte técnico que asegure el acceso a los materiales y recursos. Es importante que los coordinadores y responsables del AVA estén al pendiente de todas las fases, ya que les permitirá dar seguimiento a la evolución del AVA y mejorar o resolver problemáticas que quizás en la etapa de planeación no se tomaron en cuenta¹¹.

Esta fase comprende a su vez otras subfases tales como:

- **Puesta en línea**

x corre por cuenta de los programadores y técnicos, de personal capacitado en el manejo de las herramientas adecuadas para integrar elementos como Video, audio y realidad virtual, así como la puesta en línea en un servidor.

- **Operación**

La fase de operación es la consolidación del material pedagógico en línea, pero además es la fase del proceso en donde no solamente se tiene en línea los materiales sino que se da el trabajo colaborativo entre profesor y alumnos, alumnos entre sí y donde se comparten experiencias.

¹¹ AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE, Instituto Politécnico Nacional

1.7. ÉTICA Y VALORES HUMANOS

Ética (del griego *ethika*, de *ethos*, 'comportamiento', 'costumbre'), principios o pautas de la conducta humana, a menudo y de forma impropia llamada moral (del latín *mores*, 'costumbre') y por extensión, el estudio de esos principios a veces llamado filosofía moral.

La ética, como una rama de la filosofía, está considerada como una ciencia normativa, porque se ocupa de las normas de la conducta humana, y para distinguirse de las ciencias formales, como las matemáticas y la lógica, y de las ciencias empíricas, como la química y la física. Las ciencias empíricas sociales, sin embargo, incluyendo la psicología, chocan en algunos puntos con los intereses de la ética ya que ambas estudian la conducta social. Por ejemplo, las ciencias sociales a menudo procuran determinar la relación entre principios éticos particulares y la conducta social, e investigar las condiciones culturales que contribuyen a la formación de esos principios.

Desde que los hombres viven en comunidad, la regulación moral de la conducta ha sido necesaria para el bienestar colectivo. Aunque los distintos sistemas morales se establecían sobre pautas arbitrarias de conducta, evolucionaron a veces de forma irracional, a partir de que se violaran los tabúes religiosos o de conductas que primero fueron hábito y luego costumbre, o asimismo de leyes impuestas por líderes para prevenir desequilibrios en el seno de la tribu. Incluso las grandes civilizaciones clásicas egipcia y sumeria desarrollaron éticas no sistematizadas, cuyas máximas y preceptos eran impuestos por líderes seculares como Ptahhotep, y estaban mezclados con una religión estricta que afectaba a la conducta de cada egipcio o cada sumerio. En la China clásica las máximas de Confucio fueron aceptadas como código moral. Los filósofos griegos, desde el siglo VI a.C. en adelante,

teorizaron mucho sobre la conducta moral, lo que llevó al posterior desarrollo de la ética como una filosofía.

Por otro lado, el valor es tanto un bien que responde a necesidades humanas como un criterio que permite evaluar la bondad de nuestras acciones.

Cuando hablamos de valor, generalmente nos referimos a las cosas materiales, espirituales, instituciones, profesiones, derechos civiles, etc., que permiten al hombre realizarse de alguna manera. El valor es, entonces, una propiedad de las cosas o de las personas. Todo lo que es, por el simple hecho de existir, vale. Un mismo objeto (persona o cosa) puede poseer varios tipos de valores, por ejemplo, un coche puede ser útil además de bello.

El valor es pues captado como un bien, ya que se le identifica con lo bueno, con lo perfecto o con lo valioso. El mal es, entonces, la carencia o la ausencia de bien. Se llama mal al vacío, es decir, a lo que no existe. Por ejemplo, el agujero en el pantalón, es la falta o ausencia de tela.

Existen dos tipos de bienes; los útiles y los no útiles:

Un bien útil se busca porque proporciona otro bien, es el medio para llegar a un fin. Por ejemplo, si voy a comprar un coche para poder ir al trabajo (utilidad) busco un coche de buena marca, de buen precio, que me sirva para mi fin, ir al trabajo. Un bien no útil, por el contrario, es el que se busca por sí mismo. Por ejemplo, las personas son bienes no útiles, porque valen por sí mismas, por el hecho de existir como seres humanos, tienen dignidad y no pueden ser usadas por los demás.

Los valores valen por sí mismos, se les conozca o no. Van más allá de las personas, es decir, trascienden, por lo que son y no por lo que se opine de ellos. Todos los valores se refieren a las necesidades o aspiraciones humanas. Las personas buscamos satisfacer dichas necesidades.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO GENERAL

- Crear un Ambiente Virtual de Aprendizaje sobre el tema de Ética y Valores Humanos, que apunte a fortalecer el desarrollo de la personalidad y los valores en los estudiantes.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Fomentar el conocimiento de sí mismo en un ambiente enriquecido con actividades de reflexión sobre ética y valores humanos en aras de elaborar un proyecto personal de crecimiento.
- Permitir a los estudiantes un libre desarrollo dentro de la modalidad virtual, con actividades que eduquen en la capacidad de hallar soluciones a los problemas que a diario les presenta la vida.
- Generar en el estudiante el gusto por el aprendizaje autónomo y colaborativo propios de la modalidad virtual.

3. MÉTODO Y RESULTADOS

Ética y valores es un AVA que permitirá que los estudiantes de grado décimo y undécimo, cuyas edades oscilan entre los 15 y 18 años, fortalezcan sus conocimientos sobre valores humanos. Inicialmente se dispondrá de una muestra de 10 estudiantes, escogidos al azar de la Institución Educativa Boyacá y quienes aportarán sus diferentes puntos de vista sobre su desarrollo dentro del curso.

Teniendo en cuenta esta información se realizará una retroalimentación, buscando mejorar en la prestación de los servicios y presentación del AVA.

El procedimiento para el desarrollo fue llevado a cabo en varias etapas que se describen a continuación:

3.1. ETAPA 1

Se contextualizó el proceso de investigación, se buscó clarificar el sentido que posee en el programa y se reconoció el proyecto marco en el cual se articula. Con ello se logró dar respuesta a ¿Qué se va a investigar?, ¿Cuál es su viabilidad?, ¿A quién le interesa?, ¿A dónde se quiere llegar?; Para ello existen diferentes acciones que se han desarrollado y que se precisan como evidencias.

- Construcción de un marco teórico de referencia.
- Organización y análisis de la información obtenida a partir de las consultas realizadas.
- Elaboración del informe de resultados.

3.2. ETAPA 2

Se realizó una búsqueda de información para ampliar el marco de referencia en torno a los ambientes virtuales de aprendizajes, su horizonte teórico, teorías pertinentes en cuanto a la educación virtual y a la elaboración del diseño pedagógico (diseño instruccional) del AVA. Con ello se consiguió dar respuesta a preguntas como ¿qué se ha escrito acerca del tema del diseño de ambientes virtuales de aprendizaje, en qué época y con qué resultados?, ¿cuáles son las características y condiciones que hacen al ambiente virtual de aprendizaje?, ¿cuáles son los datos más relevantes que refiere la literatura acerca del tema?, ¿Cuál es el estado de la discusión académica sobre el tema?, ¿cuáles son los conceptos más importantes y qué relación existe entre los mismos?

3.3. ETAPA 3

Se realizó el montaje del ambiente virtual para disponerlo en línea. Para ello, fue necesaria la realización de una serie de guías en la asignatura de Producción de Medios, dirigida por el docente Mario Nel Villamizar. En ellas se trabajaron los siguientes aspectos: Diseño del entorno de un material educativo, Diseño del componente comunicativo, Construcción: organización e implementación y evaluación de un material virtual. Por otro lado se generaron algunos de los aspectos fundamentales que debe llevar el ambiente virtual bajo la plataforma DOKEOS, estos son, prueba Pretest y postest y un cronograma de actividades que permitió llevar a cabo la investigación y entrega del material en los tiempos indicados. De igual manera se organizó lo relacionado con la estructuración del proceso metodológico para la implementación del AVA y la estructuración del informe final del proceso investigativo.

3.4. ETAPA 4

En esta etapa se implementó el Ambiente Virtual de Aprendizaje “Ética y Valores Humanos” por medio de un grupo de 10 estudiantes de la Institución Educativa Boyacá de la ciudad de Pereira – Risaralda, dando inicio con la aplicación del Pretest cada una de ellas; posteriormente al finalizar el ambiente virtual se aplicó el Postest con la finalidad de evaluar el impacto que tuvo el Ambiente Virtual de Aprendizaje respecto al conocimiento adquirido por las estudiantes.

3.5. ETAPA 5

En esta etapa se realizó en informe escrito en el cual se evidencia el desarrollo de todas las etapas anteriores, y se presentan las conclusiones a las que tiene lugar el proceso de la implementación el Ambiente Virtual de Aprendizaje “Ética y Valores Humanos”.

3.6. PROCEDIMIENTO

El diseño, creación, implementación y evaluación del Ambiente Virtual de Aprendizaje se llevó a cabo durante un año que comprende el proceso investigativo de la Especialización en Educación con Nuevas Tecnologías de la Universidad Autónoma de Bucaramanga.

En el siguiente plan de trabajo se pueden apreciar las etapas del proceso investigativo:

Tabla 1. Plan de Trabajo

MES \ ACTIVIDAD	NOVIEMBRE DE 2010	DICIEMBRE DE 2010	ENERO DE 2011	FEBRERO DE 2011	MARZO DE 2011	ABRIL DE 2011	MAYO DE 2011	JUNIO DE 2011	JULIO DE 2011	AGOSTO DE 2011	SEPTIEMBRE DE 2011	OCTUBRE DE 2011
Consulta Referencias Bibliográficas – Elaboración del RAE – Ficha de Contextualización.												
Marco de Referencia												
Diseño Pedagógico – Elaboración de Guías de Aprendizaje.												
Avances Anteproyecto												
Diseño y Creación del Ambiente Virtual de Aprendizaje – Puesta en línea												
Aplicación del Pretest												
Implementación del Ambiente Virtual de Aprendizaje.												
Aplicación del Posttest												
Recolección de Datos y Análisis de la información.												
Proyecto Final												

4. RESULTADOS

La creación del Ambiente Virtual de Aprendizaje “ÉTICA Y VALORES HUMANOS” el cual se encuentra ubicado en la plataforma Dokeos, http://campus.dokeos.com/courses/ETICAYVALORESHUMANOS/?id_session=0, es uno de los resultados principales del presente proyecto de investigación, a continuación se muestra la interfaz gráfica del AVA:

Figura 2. Index



Esta interfaz denominada Index es el pantallazo inicial del Ambiente Virtual de Aprendizaje, en ella se encuentra la bienvenida al curso y cuenta con el menú de acceso a todos los links que tiene el AVA.

4.1. EVALUACIÓN DEL PRETEST

El Pretest es un instrumento de medición que se aplicó al inicio de la implementación del Ambiente Virtual de Aprendizaje “Ética y Valores Humanos” con la finalidad de medir el grado de conocimiento de los estudiantes sobre el tema tratado, el cual se encuentra relacionado a continuación:

AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE “ÉTICA Y VALORES HUMANOS”

PRUEBA DE ENTRADA – PRETEST

Docentes: Clara Inés Aguirre Ramírez - Rubén Darío Acevedo Zarante

Nombre del Estudiante: _____

Fecha Aplicación: _____

Apreciado Estudiante Virtual, esta prueba está diseñada para evaluar sus conocimientos sobre la virtualidad y la temática específica de estudio, por favor tenga en cuenta las siguientes recomendaciones al responderla.

- La estructura de la prueba es de preguntas de selección múltiple con única respuesta.
- Lea detenidamente cada una de las preguntas y al responder marque la respuesta correcta haciendo clic sobre el botón que aparece al izquierdo de cada una de ellas.
- Tenga en cuenta que la puntuación de cada pregunta va de uno a cuatro, donde cuatro es el mayor puntaje.

¡De antemano agradecemos por su sinceridad al contestar la prueba!

SOBRE LA VIRTUALIDAD

1. De los siguientes medios, indique cuál utiliza con mayor frecuencia para su estudio.

- 1. Textos escritos
- 2. Internet
- 3. Revistas
- 4. Periódicos

2. Cree usted que la educación virtual es importante por qué:

- 1. Se trabaja con base en el computador.
- 2. Elimina las barreras de espacio y tiempo para poder seguir estudiando.
- 3. Vincula diferentes medios, sonido, imágenes, gráficas, video.
- 4. Todos los trabajos son enviados por el correo electrónico.

3. Califique en la siguiente escala la percepción que tiene sobre la educación virtual.

- 1. Excelente
- 2. Buenas
- 3. Regular
- 4. Mala

4. De los siguientes roles, el de un estudiante virtual es el de:

- 1. Desarrollar un alto nivel de autonomía que le permita además de seguir las indicaciones del curso y obtener así el aprendizaje derivado de ellas, ir más allá a través de la búsqueda de nueva información y la elaboración de procesos avanzados de aprendizaje basados en el análisis, la síntesis y la experimentación.

2. Ser un experto en el manejo de los computadores.



- 3. Comunicador de sus ideas y realizador de trabajos individuales con excelente calidad.
- 4. Participar en todas las discusiones sin ser abierto a las críticas de los compañeros de curso, que le pueden ayudar a mejorar su trabajo.

5. Una acción de un docente virtual es:

- 1. Mostrarse rígido ante las ausencias de comunicación de los estudiantes.
- 2. Criticar constantemente los trabajos sin realizar una adecuada retroalimentación.
- 3. Diseñar y desarrollar materiales interactivos que estén adaptados a la tecnología que se va a usar.
- 4. Promover en el estudiante la violación a los derechos de autor.

SOBRE ÉTICA Y VALORES HUMANOS.

6.Cuál de las siguientes frases de manera asertiva responde a la pregunta, ¿quién soy yo?

- 1. Soy Marcos Hernández.
- 2. Soy una persona amable, complaciente y sencilla.
- 3. Soy un ser vivo, razonable.
- 4. Soy un hombre feliz.

7. La frase “ el ciego va al abismo sin darse cuenta” se puede asociar a:

- 1. Nuestras habilidades.
- 2. Nuestros defectos.
- 3. Nuestra manera de ser.
- 4. Nuestro cuerpo.

8. Las frases “me gusta demasiado el estudio” y “me disgusta las personas groseras” se asocian de manera asertiva a:

- 1. Cómo soy yo.
- 2. Quién soy yo.
- 3. El placer de estudiar.
- 4. El odio por las groserías.

9. En una entrevista, María dijo: “mi deseo es ser un líder en negocios internacionales, mi necesidad es conseguir un buen trabajo, mis problemas son bastantes graves en términos económicos y algunas veces me entristece no cumplir con las expectativas de mis proyectos”. Lo anterior define:

- 1. Cómo es María.
- 2. Quién es María.
- 3. Las expectativas de María.
- 4. Los proyectos de María.

10. Los derechos poseen característica, cuál de las siguientes es una de ellas.

- 1. Son redactados por el pueblo.
- 2. Son inalienables.
- 3. Son para solucionar tutelas.
- 4. Son políticos.

11. Cuál de los siguientes no es un deber de un ciudadano.

- 1. Ser candidato a la presidencia.
- 2. Denunciar todo acto de inmoralidad política.
- 3. Pagar los impuestos debidos.
- 4. Servir a la comunidad y a la nación.

12. Toda persona hábil tiene el deber de prestar los servicios civiles y militares que la Patria requiera para su defensa y conservación, y en caso de calamidad pública, los servicios de que sea capaz.(Artículo XXXIV). Lo anterior es el deber de:

- 1. Obediencia a la ley.
- 2. Sufragio.
- 3. Denunciar
- 4. Servir a la patria y a la nación.

13. Cuál de los siguientes no es uno de los derechos humanos:

- 1. Derecho a la integridad personal.
- 2. Derecho a la vida privada, la honra y a la intimidad.
- 3. Derecho a participar en la banda musical de mi país.
- 4. Derecho al libre desarrollo de la personalidad.

14. Es aquella cualidad humana por la que la persona se determina a elegir actuar siempre con base en la verdad y en la auténtica justicia.

- 1. Respeto.
- 2. Honestidad.
- 3. Servicio.
- 4. Solidaridad.

El Pretest es una prueba de entrada y finalización del Ambiente Virtual que está compuesta por 14 preguntas de selección múltiple con única respuesta, la valoración se realiza en una escala de 14 puntos, por lo tanto cada pregunta tiene un valor de 1 punto cuando es correcta y 0 cuando es incorrecta; se clasifica en los siguientes rangos:

- Entre 0 puntos y 5 puntos: Insuficiente
- Entre 6 puntos y 8 puntos: Regular
- Entre 9 puntos y 11 puntos: Bueno
- Entre 12 puntos y 14 puntos: Excelente

Tabla 2. Resultados Pretest

No.	ESTUDIANTE	VALORACIÓN PRETEST	CLASIFICACIÓN RESULTADOS
1	Estudiante 1-Bermúdez Torres Tatiana	9 Puntos	Bueno
2	Estudiante 2-Betancur Hoyos Laura Valentina	5 Puntos	Insuficiente
3	Estudiante 3-Echeverry Gómez Valeria	7 Puntos	Regular
4	Estudiante 4-Buritica Ospina Luisa Fernanda	11 Puntos	Bueno
5	Estudiante 5-Calvo Marín Luisa	10 Puntos	Bueno
6	Estudiante 6-Franco Bedoya Verónica	11 Puntos	Bueno
7	Estudiante 7-Mora Velasco Leidy Tatiana	8 Puntos	Regular
8	Estudiante 8-Ochoa Laura	9 Puntos	Bueno
9	Estudiante 9-Ocampo Morales Valentina	5 Puntos	Insuficiente
10	Estudiante 10-Betancur Hincapié Paola	7 Puntos	Regular

La tabla anterior refleja los resultados obtenidos en la aplicación del Pretest por cada uno de los estudiantes del ambiente virtual de aprendizaje, estos datos permiten afirmar que los estudiantes no poseen competencias amplias en el tema de Ética y Valores Humanos; lo cual se toma como una opción de mejora dentro del proceso a realizar con la implementación del curso.

De acuerdo a la tabla de clasificación y teniendo en cuenta que el Pretest fue aplicado a 10 estudiantes, los porcentajes de resultados obtenidos fueron los siguientes: El 20% obtuvo una valoración de Insuficiente, el 30% obtuvo una valoración de Regular, el 50% obtuvo una valoración de Bueno y el 0% obtuvo una valoración de Excelente.

Con base en la anterior información se puede deducir que las competencias que poseen los estudiantes del ambiente virtual de aprendizaje “Ética y Valores Humanos” no son óptimas ya que ningún estudiante obtuvo una calificación de Excelente, cinco estudiantes obtuvieron calificación de Bueno lo cual es equivalente al 50%, tres estudiantes obtuvieron calificación de Regular lo cual es

equivalente al 30% y dos estudiantes obtuvieron calificación de Insuficiente lo cual es equivalente al 20%; lo cual refleja claramente que la implementación de este Ambiente Virtual puede cambiar los resultados si se realiza un proceso con eficacia y participación activa de todos los estudiantes.

4.1.1. Resultados Aplicación Pretest por Estudiante

A continuación se relaciona la tabla de preguntas, la cual es indicada en cada una de las gráficas bajo el rótulo Pregunta con su respectivo consecutivo:

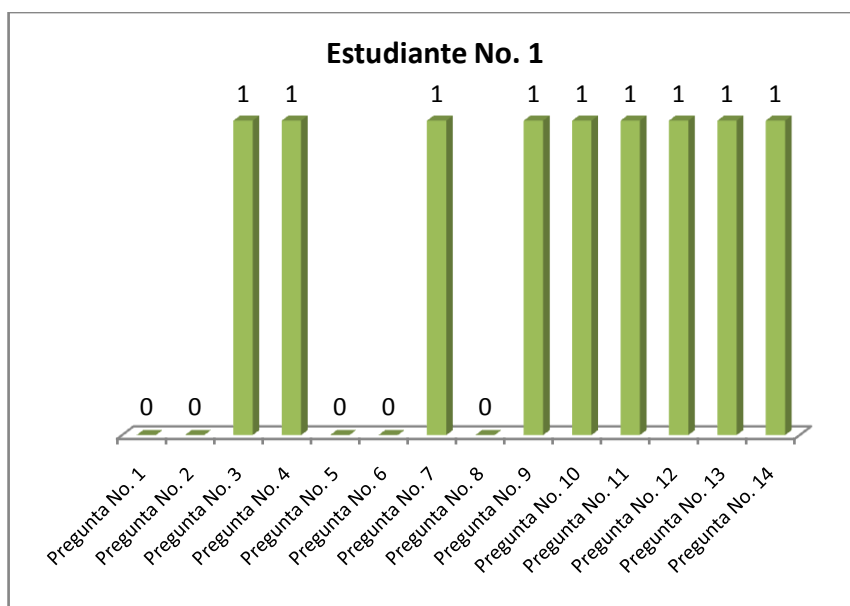
Tabla 3. Preguntas de Pretest

Pregunta No.1	De los siguientes medios, indique cuál utiliza con mayor frecuencia para su estudio.
Pregunta No.2	Cree usted que la educación virtual es importante por qué:
Pregunta No.3	Califique en la siguiente escala la percepción que tiene sobre la educación virtual.
Pregunta No.4	De los siguientes roles, el de un estudiante virtual es el de:
Pregunta No.5	Una acción de un docente virtual es:
Pregunta No.6	Cuál de las siguientes frases de manera asertiva responde a la pregunta, ¿quién soy yo?
Pregunta No.7	La frase “ el ciego va al abismo sin darse cuenta” se puede asociar a:
Pregunta No.8	Las frases “me gusta demasiado el estudio” y “me disgusta las personas groseras” se asocian de manera asertiva a:
Pregunta No.9	En una entrevista, María dijo: “mi deseo es ser un líder en negocios internacionales, mi necesidad es conseguir un buen trabajo, mis problemas son bastantes graves en términos económicos y algunas veces me entristece no cumplir con las expectativas de mis proyectos”. Lo anterior define:
Pregunta No.10	Los derechos poseen característica, cuál de las siguientes es una de ellas.
Pregunta No.11	Cuál de los siguientes no es un deber de un ciudadano.
Pregunta No.12	Toda persona hábil tiene el deber de prestar los servicios civiles y militares que la Patria requiera para su defensa y conservación, y en caso de calamidad pública, los servicios de que sea capaz.(Artículo XXXIV). Lo anterior es el deber de:
Pregunta No.13	Cuál de los siguientes no es uno de los derechos humanos:

Pregunta No.14	Es aquella cualidad humana por la que la persona se determina a elegir actuar siempre con base en la verdad y en la auténtica justicia.
-----------------------	---

- **Interpretación Resultados Pretest aplicado al Estudiante No. 1 – Bermúdez Torres Tatiana**

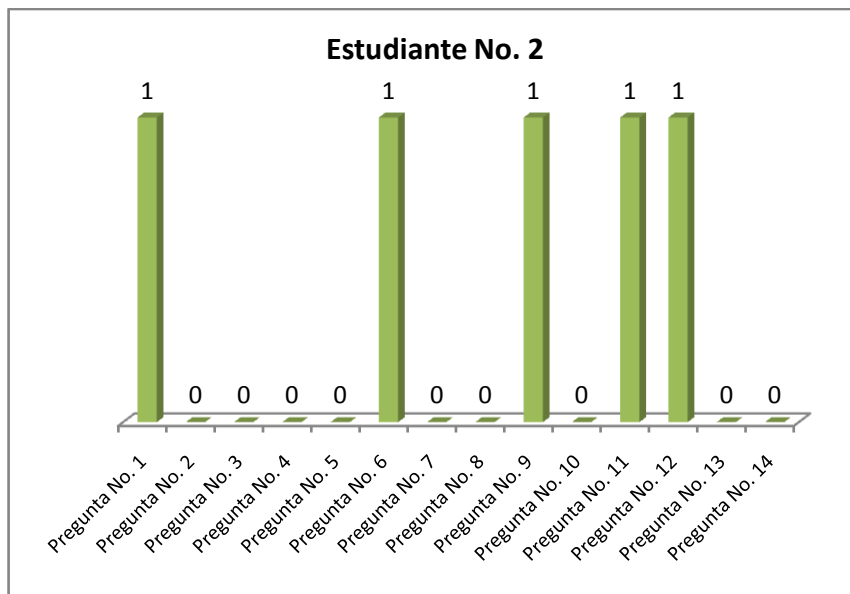
Gráfico 1. Resultados Pretest Estudiante 1 - Bermúdez Torres Tatiana



Se puede observar en la gráfica anterior que el estudiante No. 1 respondió 9 preguntas correctamente, equivalente al 64.28% y 5 de forma incorrecta equivalente al 35.71%, determinando así que el rango de calificación en el cual se sitúa este estudiante en la aplicación del Pretest es BUENO.

- Interpretación Resultados Pretest aplicado al Estudiante No. 2 – Betancur Hoyos Laura Valentina

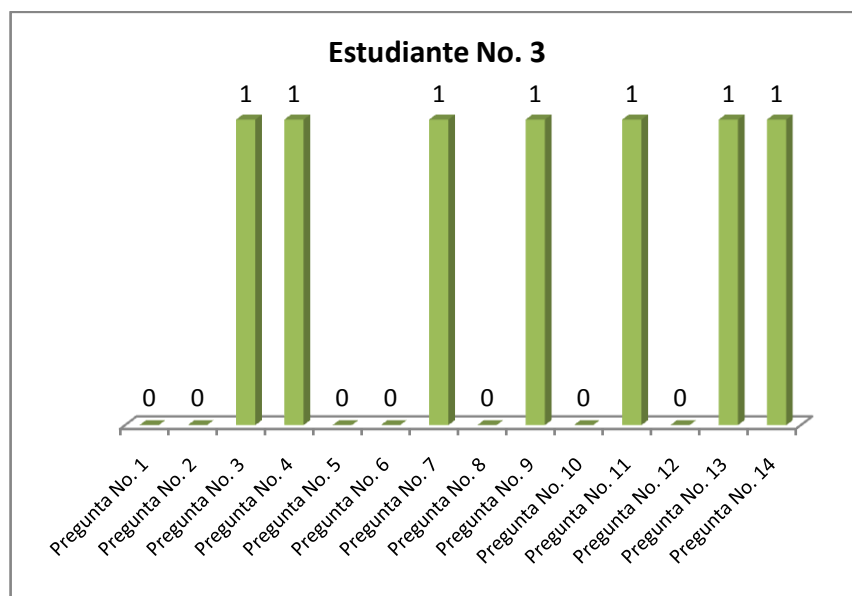
Gráfico 2. Resultados Pretest Estudiante 2 - Betancur Hoyos Laura Valentina



Se puede observar en la gráfica anterior que el estudiante No. 2 respondió 5 preguntas correctamente, equivalente al 35.71% y 9 de forma incorrecta equivalente al 64.28%, determinando así que el rango de calificación en el cual se sitúa este estudiante en la aplicación del Pretest es INSUFICIENTE.

- Interpretación Resultados Pretest aplicado al Estudiante No. 3 – Echeverry Gómez Valeria

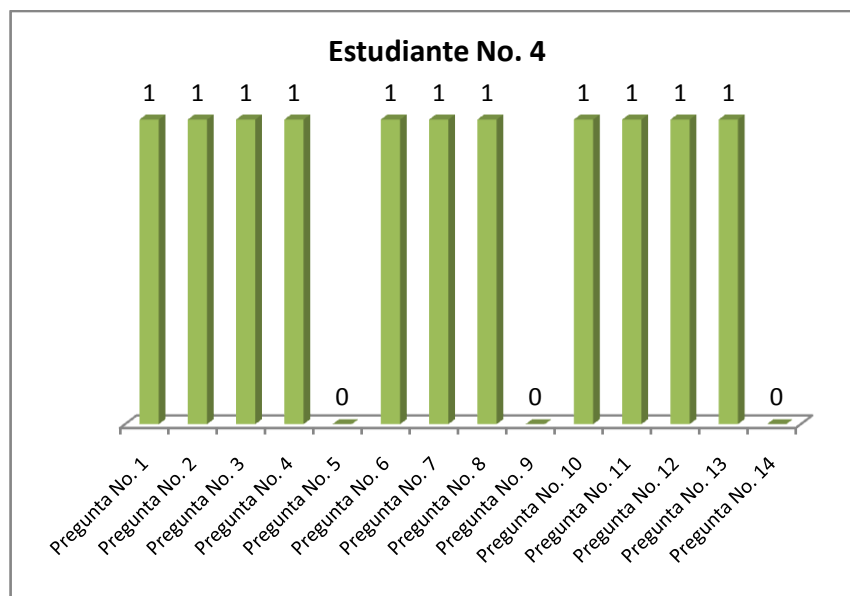
Gráfico 3. Resultados Pretest Estudiante 3 - Echeverry Gómez Valeria



Se puede observar en la gráfica anterior que el estudiante No. 3 respondió 7 preguntas correctamente, equivalente al 50% y 7 de forma incorrecta equivalente al 50%, determinando así que el rango de calificación en el cual se sitúa este estudiante en la aplicación del Pretest es REGULAR.

- **Interpretación Resultados Pretest aplicado al Estudiante No. 4 – Buriticá Ospina Luisa Fernanda**

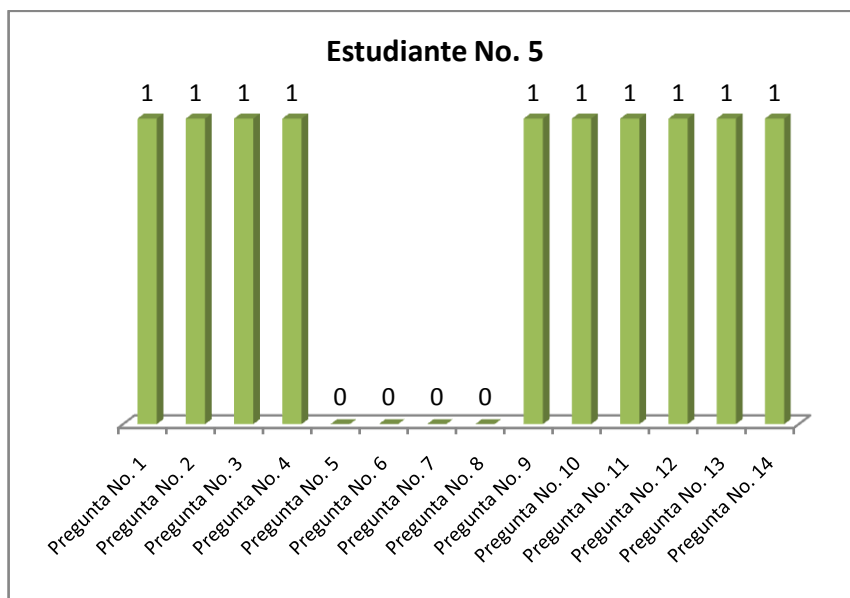
Gráfico 4. Resultados Pretest Estudiante 4 - Buriticá Ospina Luisa Fernanda



Se puede observar en la gráfica anterior que el estudiante No. 4 respondió 11 preguntas correctamente, equivalente al 78.57% y 3 de forma incorrecta equivalente al 21.42%, determinando así que el rango de calificación en el cual se sitúa este estudiante en la aplicación del Pretest es BUENO.

- **Interpretación Resultados Pretest aplicado al Estudiante No. 5 – Calvo Marín Luisa**

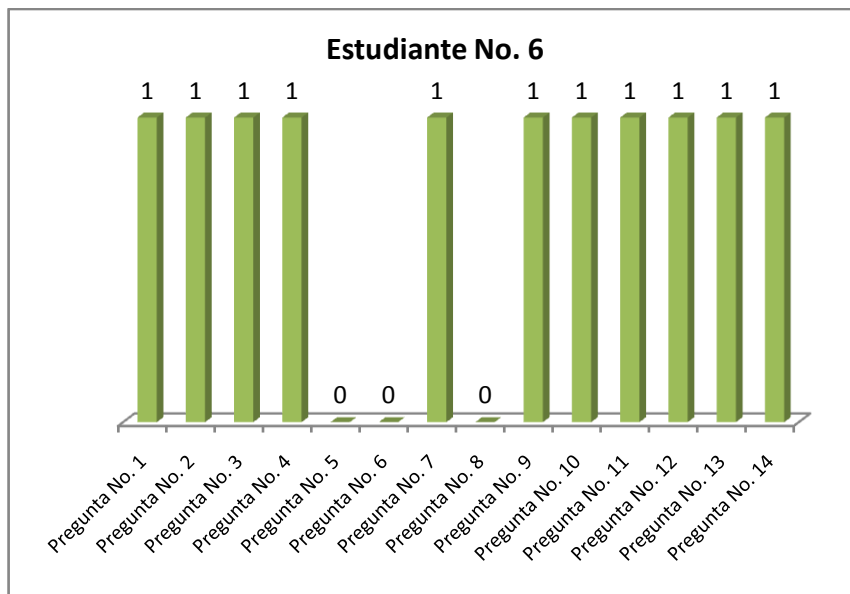
Gráfico 5. Resultados Pretest Estudiante 5 - Calvo Marín Luisa



Se puede observar en la gráfica anterior que el estudiante No. 5 respondió 10 preguntas correctamente, equivalente al 71.42% y 4 de forma incorrecta equivalente al 28.57%, determinando así que el rango de calificación en el cual se sitúa este estudiante en la aplicación del Pretest es BUENO.

- Interpretación Resultados Pretest aplicado al Estudiante No. 6 – Franco Bedoya Verónica

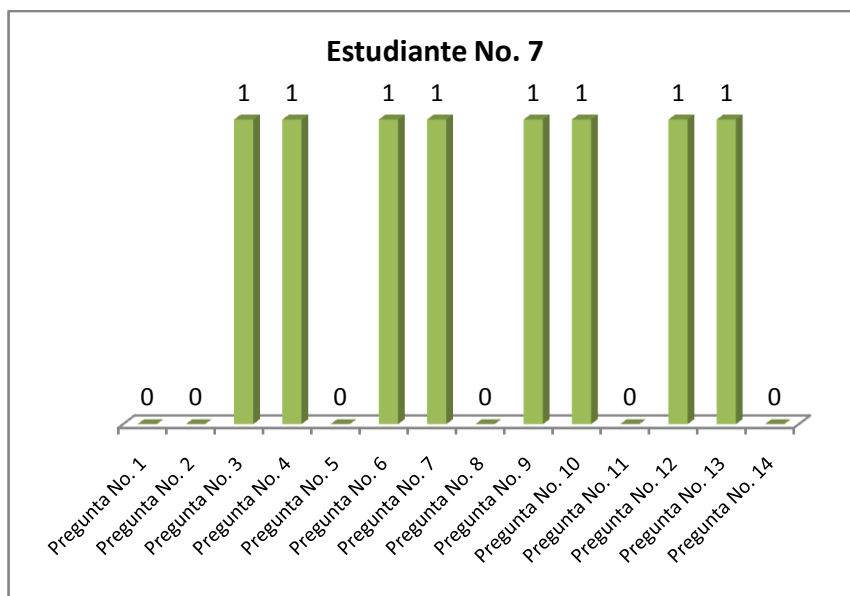
Gráfico 6. Resultados Pretest Estudiante 6 - Franco Bedoya Verónica



Se puede observar en la gráfica anterior que el estudiante No. 6 respondió 11 preguntas correctamente, equivalente al 78.57% y 3 de forma incorrecta equivalente al 21.42%, determinando así que el rango de calificación en el cual se sitúa este estudiante en la aplicación del Pretest es BUENO.

- **Interpretación Resultados Pretest aplicado al Estudiante No. 7 – Mora Velasco Leidy Tatiana**

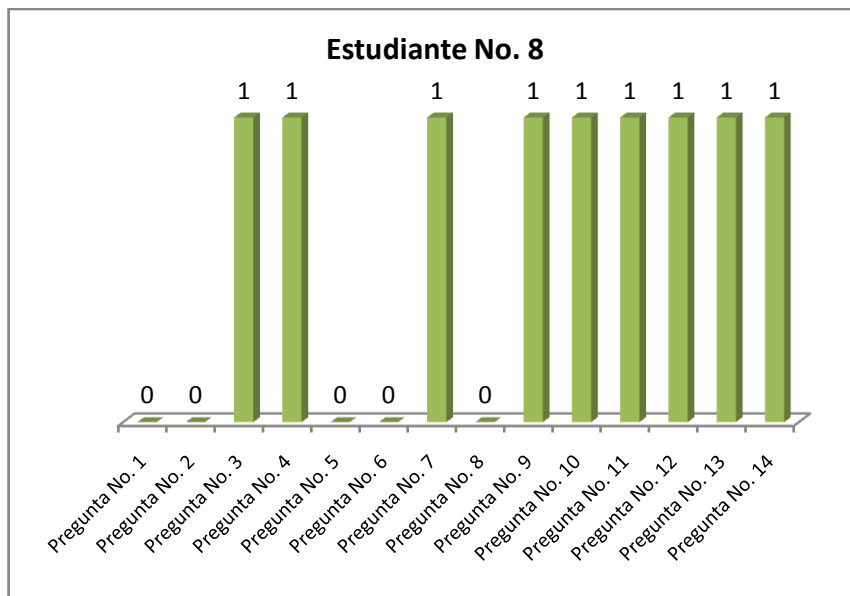
Gráfico 7. Resultados Pretest Estudiante 7 - Mora Velasco Leidy Tatiana



Se puede observar en la gráfica anterior que el estudiante No. 7 respondió 8 preguntas correctamente, equivalente al 57.14% y 6 de forma incorrecta equivalente al 42.85%, determinando así que el rango de calificación en el cual se sitúa este estudiante en la aplicación del Pretest es **REGULAR**.

- **Interpretación Resultados Pretest aplicado al Estudiante No. 8 – Ochoa Laura**

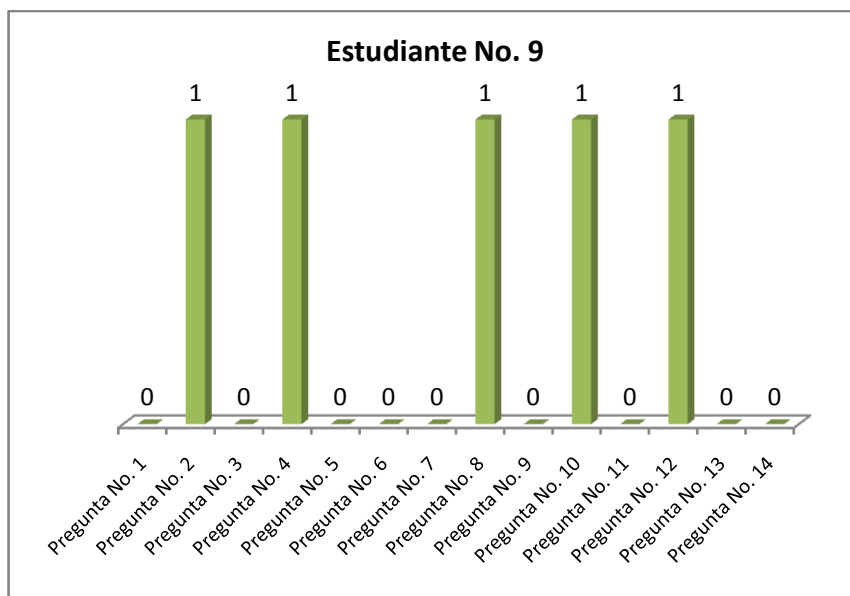
Gráfico 8. Resultados Pretest Estudiante 8 - Ochoa Laura



Se puede observar en la gráfica anterior que el estudiante No. 8 respondió 9 preguntas correctamente, equivalente al 64.28% y 5 de forma incorrecta equivalente al 35.71%, determinando así que el rango de calificación en el cual se sitúa este estudiante en la aplicación del Pretest es BUENO.

- Interpretación Resultados Pretest aplicado al Estudiante No. 9 – Ocampo Morales Valentina

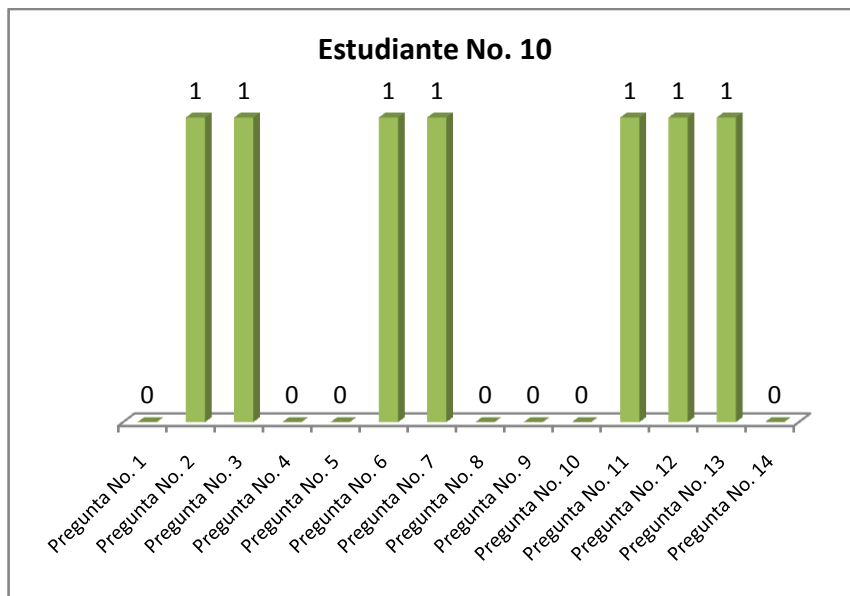
Gráfico 9. Resultados Pretest Estudiante 9 - Ocampo Morales Valentina



Se puede observar en la gráfica anterior que el estudiante No. 9 respondió 5 preguntas correctamente, equivalente al 35.71% y 9 de forma incorrecta equivalente al 64.28%, determinando así que el rango de calificación en el cual se sitúa este estudiante en la aplicación del Pretest es INSUFICIENTE.

- Interpretación Resultados Pretest aplicado al Estudiante No. 10 – Betancur Hincapié Paola

Gráfico 10. Resultados Pretest Estudiante 10 - Betancur Hincapié Paola

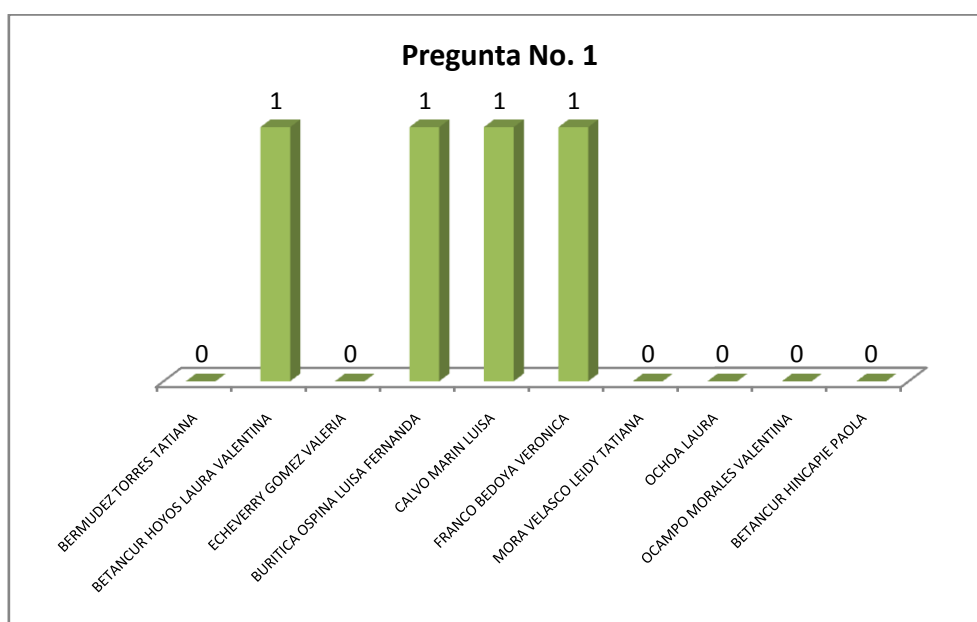


Se puede observar en la gráfica anterior que el estudiante No. 10 respondió 7 preguntas correctamente, equivalente al 50% y 7 de forma incorrecta equivalente al 50%, determinando así que el rango de calificación en el cual se sitúa este estudiante en la aplicación del Pretest es REGULAR.

4.1.2. Resultados Aplicación Pretest por Pregunta

- **Interpretación Resultados Pretest por pregunta No. 1** - De los siguientes medios, indique cuál utiliza con mayor frecuencia para su estudio.

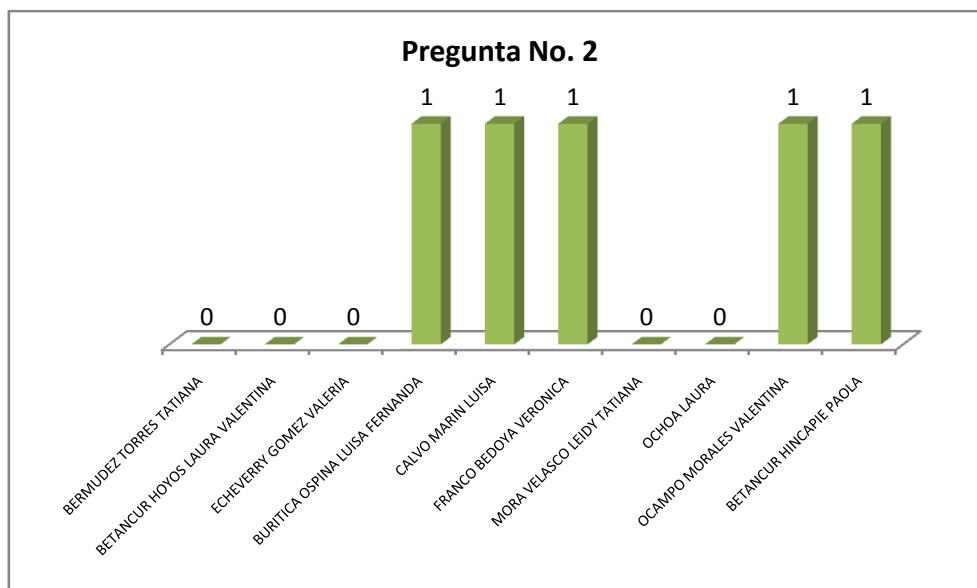
Gráfico 11. Resultados Pretest por Pregunta No. 1



Se puede observar en la gráfica anterior que de acuerdo a las respuestas dadas por los 10 estudiantes respecto a la pregunta No. 1, un total de 4 de ellos respondieron de forma correcta, equivalente al 40% y 6 respondieron incorrectamente equivalente al 60%, determinando que el internet pese a ser un medio muy común no es el más utilizado entre estos estudiantes y que prefieren acogerse a otros para realizar sus prácticas escolares.

- **Interpretación Resultados Pretest por pregunta No. 2** - Cree usted que la educación virtual es importante por qué:

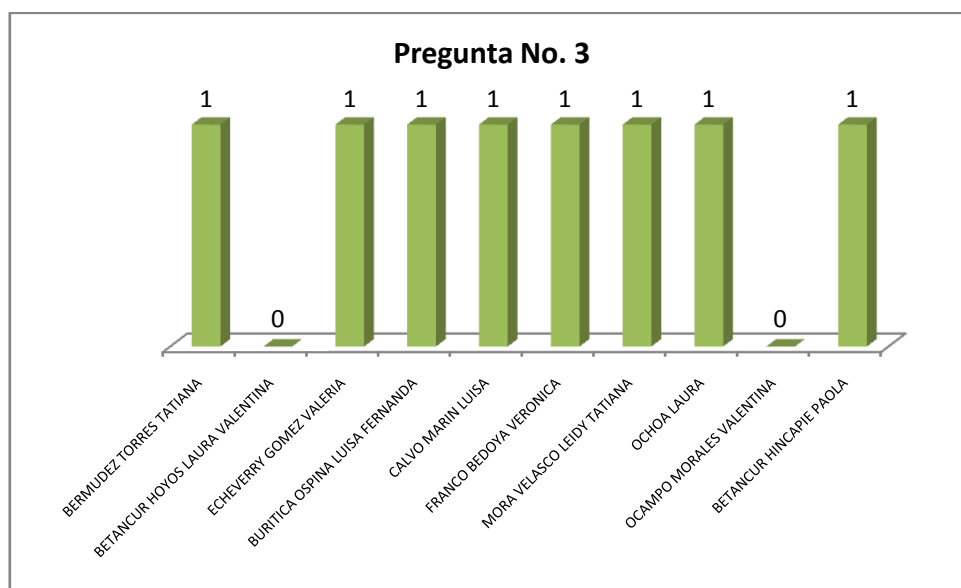
Gráfico 12. Resultados Pretest por Pregunta No. 2



Se puede observar en la gráfica anterior que de acuerdo a las respuestas dadas por los 10 estudiantes respecto a la pregunta No. 2, un total de 5 de ellos respondieron de forma correcta, equivalente al 50% y 5 respondieron incorrectamente equivalente al 50%, determinando que el nivel de importancia que tiene la educación virtual entre los estudiantes todavía no alcanza los niveles esperados de acuerdo a la evolución de este modelo educativo.

- **Interpretación Resultados Pretest por pregunta No. 3** - Califique en la siguiente escala la percepción que tiene sobre la educación virtual.

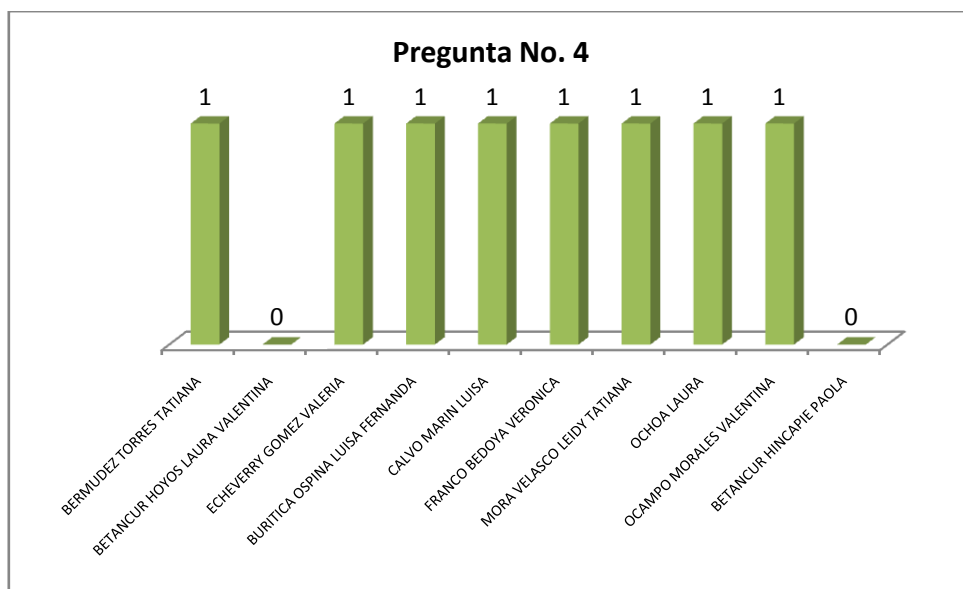
Gráfico 13. Resultados Pretest por Pregunta No. 3



Se puede observar en la gráfica anterior que de acuerdo a las respuestas dadas por los 10 estudiantes respecto a la pregunta No. 3, un total de 8 de ellos respondieron de forma correcta, equivalente al 80% y 2 respondieron incorrectamente equivalente al 20%, determinando que la percepción que tienen de la educación virtual es muy buena, pese a que no es una práctica común en el medio en que se desenvuelven y en sus prácticas escolares.

- **Interpretación Resultados Pretest por pregunta No. 4** - De los siguientes roles, el de un estudiante virtual es el de:

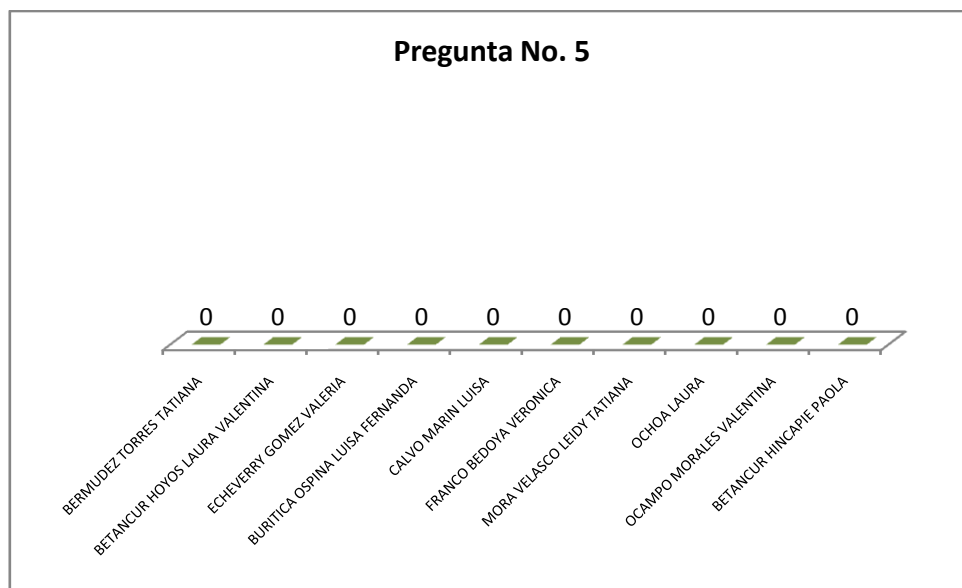
Gráfico 14. Resultados Pretest por Pregunta No. 4



Se puede observar en la gráfica anterior que de acuerdo a las respuestas dadas por los 10 estudiantes respecto a la pregunta No. 4, un total de 8 de ellos respondieron de forma correcta, equivalente al 80% y 2 respondieron incorrectamente equivalente al 20%, demostrando que tiene la mayoría de ellos tienen conocimiento en cuanto al rol que debe cumplir el estudiante dentro del modelo de educación virtual.

- **Interpretación Resultados Pretest por pregunta No. 5** - Una acción de un docente virtual es:

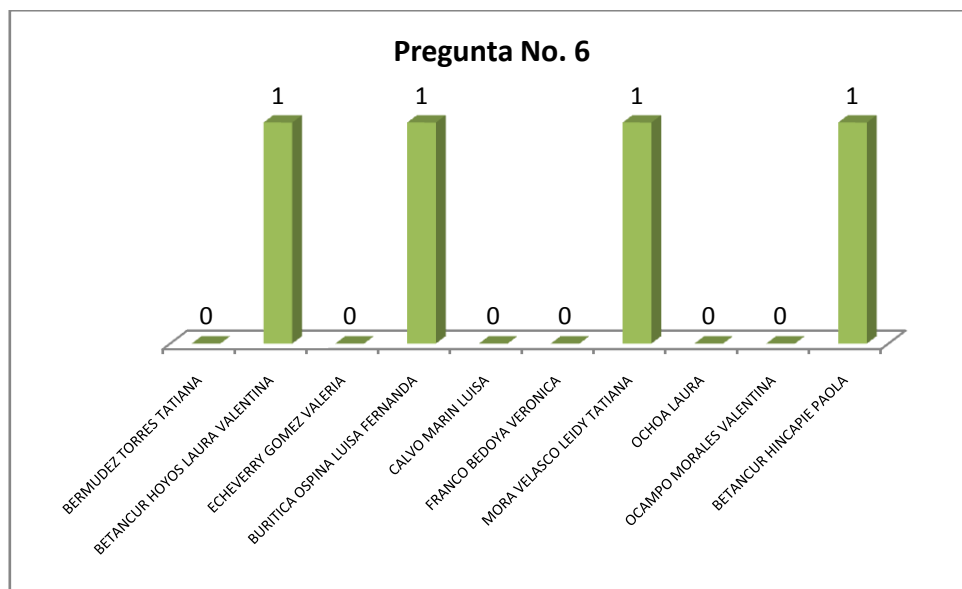
Gráfico 15. Resultados Pretest por Pregunta No. 5



Se puede observar en la gráfica anterior que de acuerdo a las respuestas dadas por los 10 estudiantes respecto a la pregunta No. 5, un total de 10 de ellos respondieron de forma incorrecta, equivalente al 100% y ninguno respondió correctamente equivalente al 0,0%, demostrando no saben con certeza qué función debe cumplir un docente virtual, y cuáles serían las acciones que éste debe llevar a cabo en el desarrollo de su labor dentro de un Ambiente Virtual de Aprendizaje.

- **Interpretación Resultados Pretest por pregunta No. 6** -Cuál de las siguientes frases de manera asertiva responde a la pregunta, ¿quién soy yo?

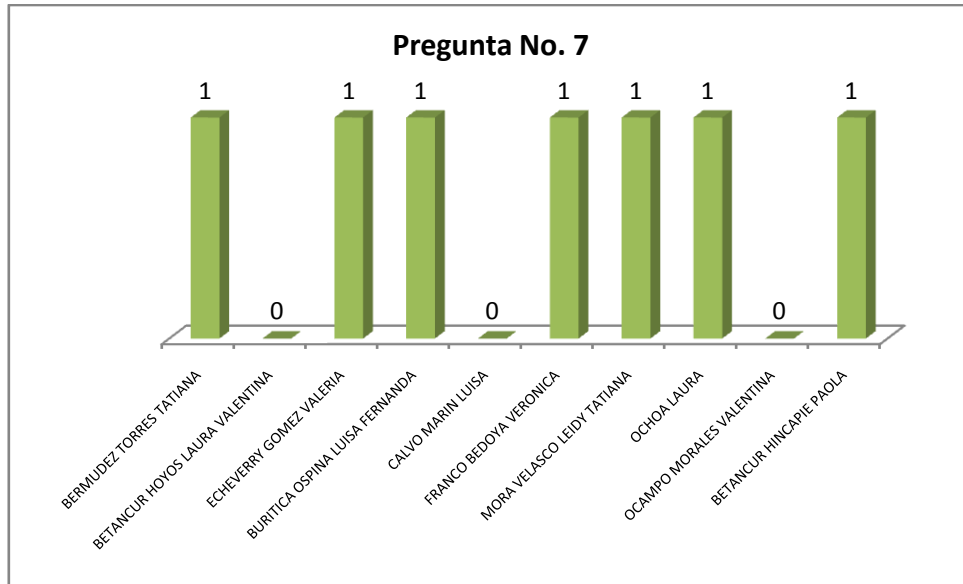
Gráfico 16. Resultados Pretest por Pregunta No. 6



Se puede observar en la gráfica anterior que de acuerdo a las respuestas dadas por los 10 estudiantes respecto a la pregunta No. 6, un total de 4 de ellos respondieron de forma correcta, equivalente al 40% y 6 respondieron incorrectamente equivalente al 60%, demostrando que al enfrentarse al dilema de quién es cada uno, la mayoría de ellos no cuentan con las destrezas necesarias para definirse a sí mismo.

- **Interpretación Resultados Pretest por pregunta No. 7** - La frase “el ciego va al abismo sin darse cuenta” se puede asociar a:

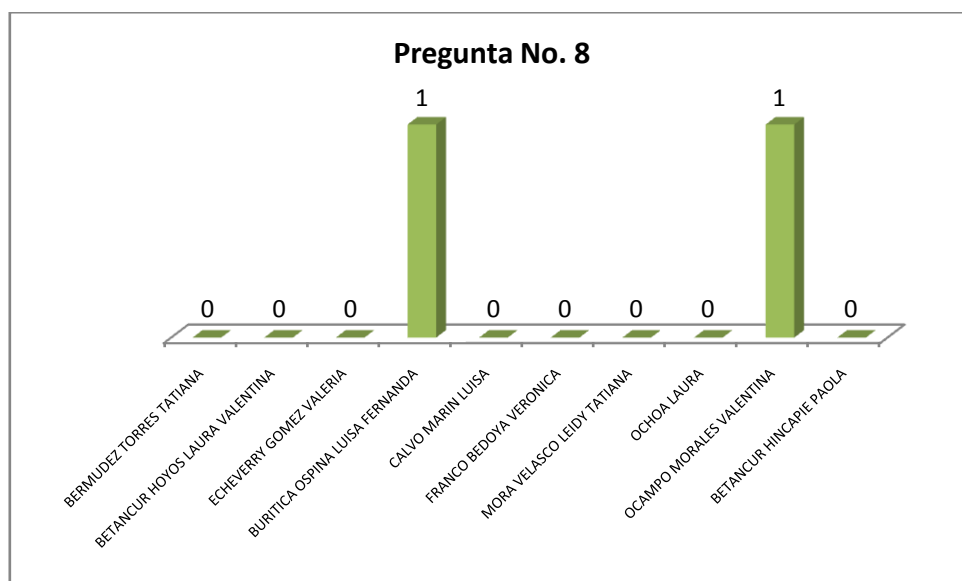
Gráfico 17. Resultados Pretest por Pregunta No. 7



Se puede observar en la gráfica anterior que de acuerdo a las respuestas dadas por los 10 estudiantes respecto a la pregunta No. 7, un total de 7 de ellos respondieron de forma correcta, equivalente al 70% y 3 respondieron incorrectamente equivalente al 30%, demostrando la gran mayoría realiza de forma adecuada la interpretación de la analogía que se plantea en la pregunta.

- **Interpretación Resultados Pretest por pregunta No. 8** - Las frases “me gusta demasiado el estudio” y “me disgusta las personas groseras” se asocian de manera asertiva a:

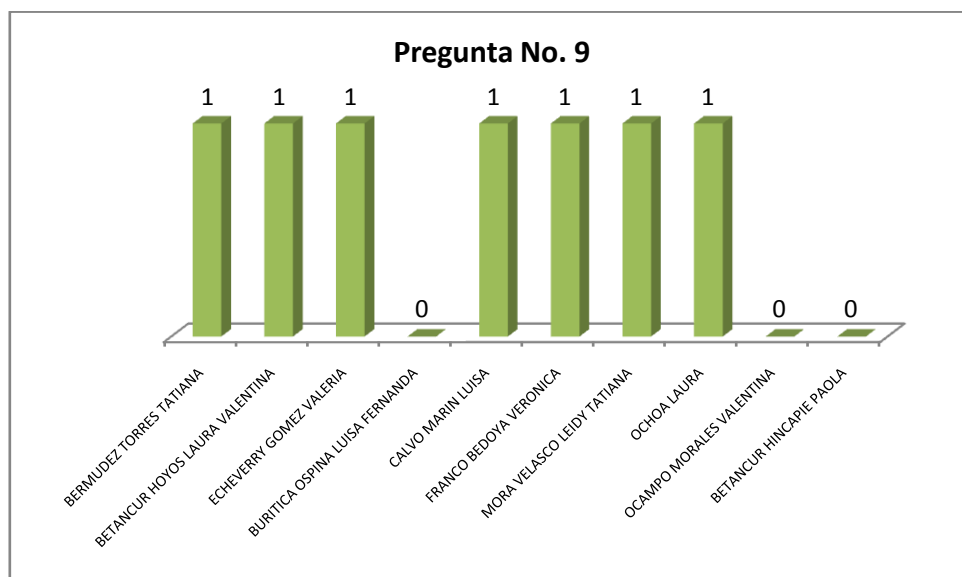
Gráfico 18. Resultados Pretest por Pregunta No. 8



Se puede observar en la gráfica anterior que de acuerdo a las respuestas dadas por los 10 estudiantes respecto a la pregunta No. 8, un total de 2 de ellos respondieron de forma correcta, equivalente al 20% y 8 respondieron incorrectamente equivalente al 80%, demostrando la mayoría de ellos no distinguen adecuadamente qué frases pueden identificar su personalidad, agrado, disgusto o forma de ser.

- **Interpretación Resultados Pretest por pregunta No. 9** - En una entrevista, María dijo: “mi deseo es ser un líder en negocios internacionales, mi necesidad es conseguir un buen trabajo, mis problemas son bastantes graves en términos económicos y algunas veces me entristece no cumplir con las expectativas de mis proyectos”. Lo anterior define:

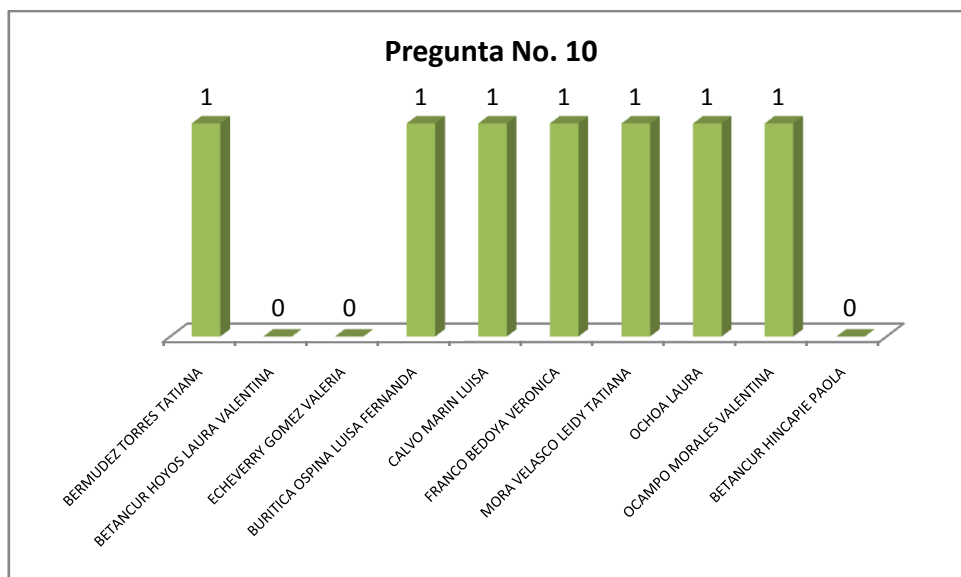
Gráfico 19. Resultados Pretest por Pregunta No. 9



Se puede observar en la gráfica anterior que de acuerdo a las respuestas dadas por los 10 estudiantes respecto a la pregunta No. 9, un total de 7 de ellos respondieron de forma correcta, equivalente al 70% y 3 respondieron incorrectamente equivalente al 30%, ya que al analizar las respuestas de María en la entrevista un gran porcentaje de ellos pueden deducir que hace referencia a cómo se encuentra su vida actualmente, necesidades, problemas y expectativas.

- **Interpretación Resultados Pretest por pregunta No. 10** - Los derechos poseen característica, cuál de las siguientes es una de ellas.

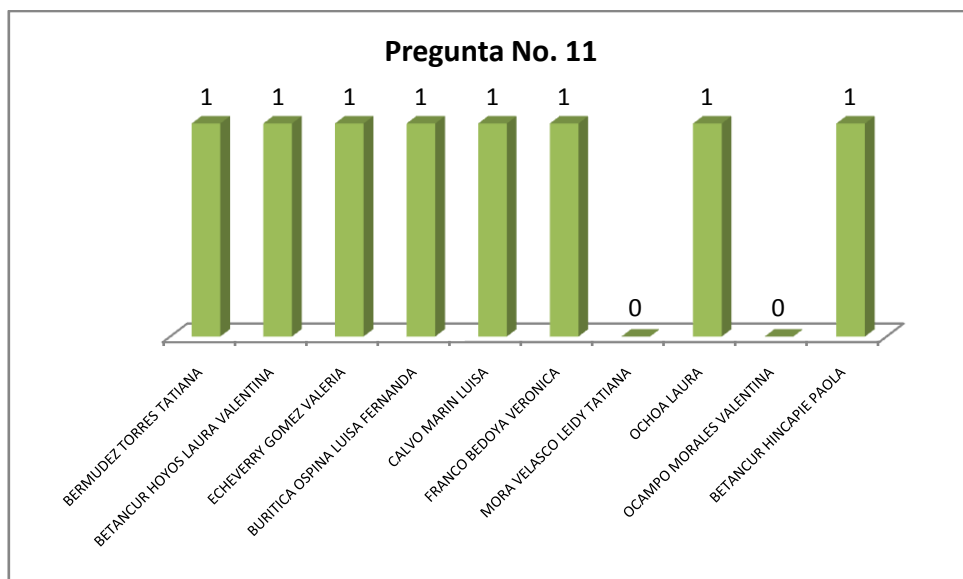
Gráfico 20. Resultados Pretest por Pregunta No. 10



Se puede observar en la gráfica anterior que de acuerdo a las respuestas dadas por los 10 estudiantes respecto a la pregunta No. 10, un total de 7 de ellos respondieron de forma correcta, equivalente al 70% y 3 respondieron incorrectamente equivalente al 30%, por lo que se aduce que la gran mayoría tienen conocimiento acerca de que los derechos humanos son inalienables y muy pocos no lo saben.

- **Interpretación Resultados Pretest por pregunta No. 11** - Cuál de los siguientes no es un deber de un ciudadano.

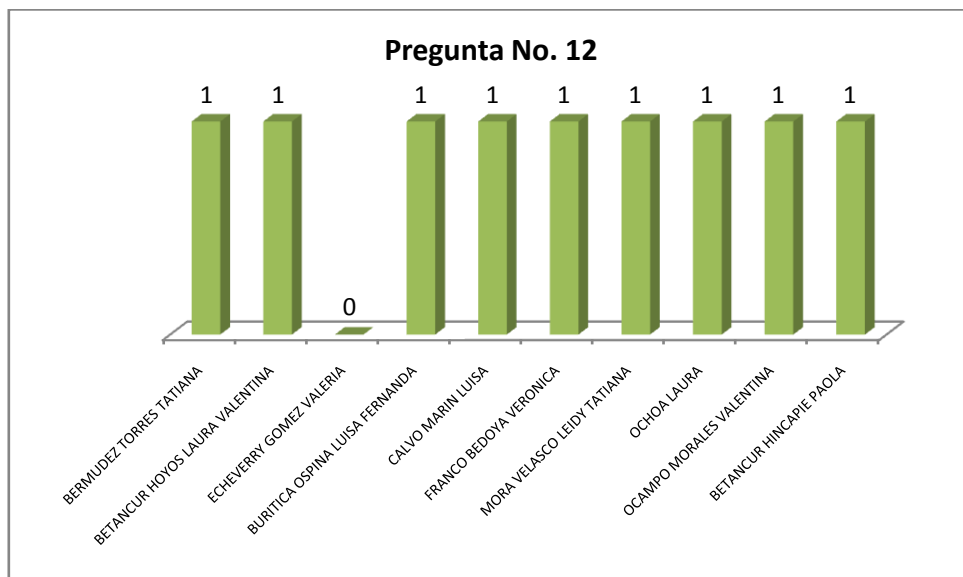
Gráfico 21. Resultados Pretest por Pregunta No. 11



Se puede observar en la gráfica anterior que de acuerdo a las respuestas dadas por los 10 estudiantes respecto a la pregunta No. 11, un total de 8 de ellos respondieron de forma correcta, equivalente al 80% y 2 respondieron incorrectamente equivalente al 20%, por lo tanto se puede decir que la gran mayoría de ellos clasifica adecuadamente y conoce los deberes ciudadanos.

- **Interpretación Resultados Pretest por pregunta No. 12** - Toda persona hábil tiene el deber de prestar los servicios civiles y militares que la Patria requiera para su defensa y conservación, y en caso de calamidad pública, los servicios de que sea capaz.(Artículo XXXIV). Lo anterior es el deber de:

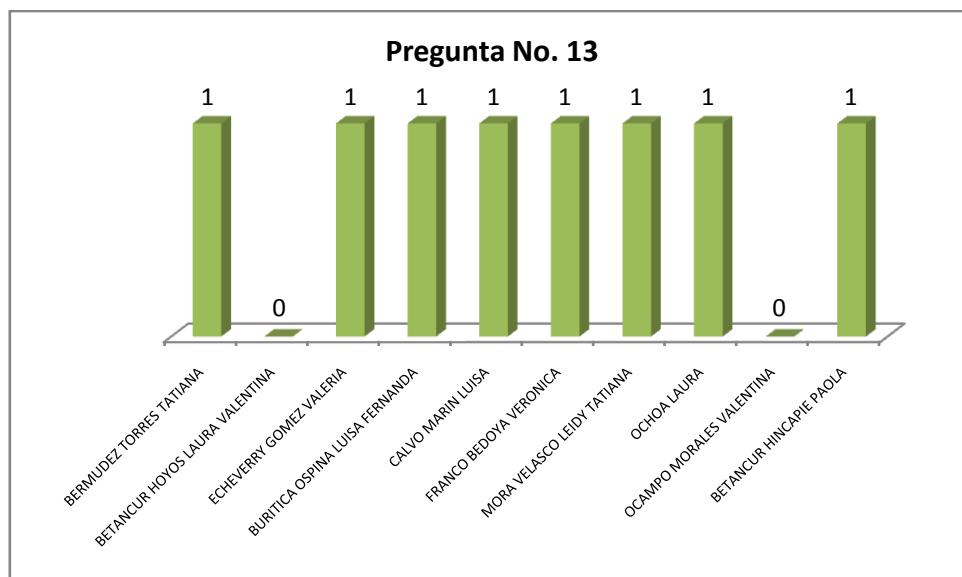
Gráfico 22. Resultados Pretest por Pregunta No. 12



Se puede observar en la gráfica anterior que de acuerdo a las respuestas dadas por los 10 estudiantes respecto a la pregunta No. 12, un total de 9 de ellos respondieron de forma correcta, equivalente al 90% y 1 respondió incorrectamente equivalente al 10%, por lo cual se puede afirmar que la gran mayoría de ellos conocen cuáles son los deberes que debe asumir ante una situación de urgencia un ciudadano en ejercicio ante su país.

- **Interpretación Resultados Pretest por pregunta No. 13** -Cuál de los siguientes no es uno de los derechos humanos:

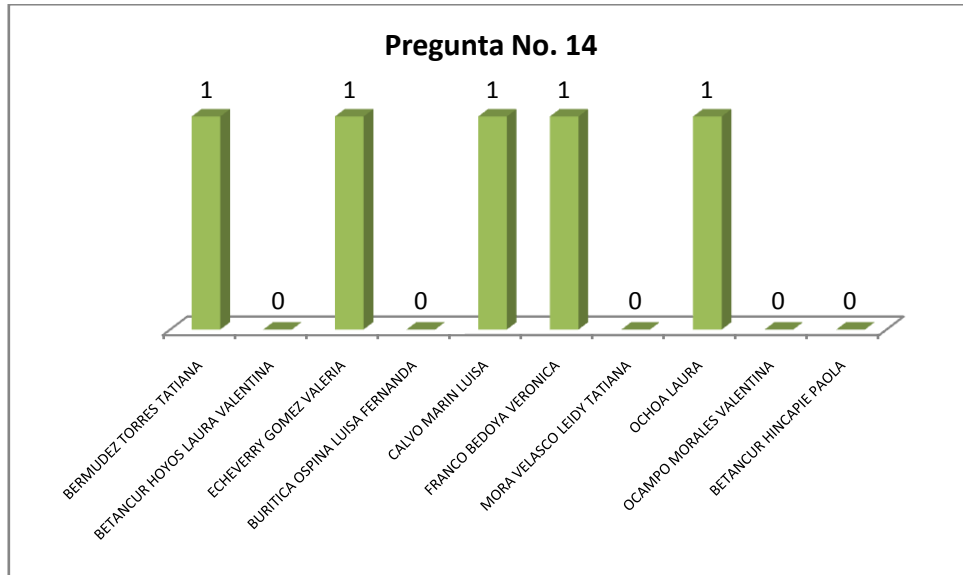
Gráfico 23. Resultados Pretest por Pregunta No. 13



Se puede observar en la gráfica anterior que de acuerdo a las respuestas dadas por los 10 estudiantes respecto a la pregunta No. 13, un total de 8 de ellos respondieron de forma correcta, equivalente al 80% y 2 respondieron incorrectamente equivalente al 20%, por lo tanto se puede afirmar que un alto porcentaje de ellos diferencia y clasifica los derechos, en especial los derechos humanos

- **Interpretación Resultados Pretest por pregunta No. 14** - Es aquella cualidad humana por la que la persona se determina a elegir actuar siempre con base en la verdad y en la auténtica justicia.

Gráfico 24. Resultados Pretest por Pregunta No. 14



Se puede observar en la gráfica anterior que de acuerdo a las respuestas dadas por los 10 estudiantes respecto a la pregunta No. 14, un total de 5 de ellos respondieron de forma correcta, equivalente al 50% y 5 respondieron incorrectamente equivalente al 50%, la mitad de los estudiantes conoce y aplica los principios de actuar bajo la verdad y la auténtica justicia.

4.1.3. Conclusiones de la Aplicación del Pretest

Con base en la aplicación de Pretest se puede concluir que:

El tema de Ética y Valores Humanos no es del todo una temática desconocida para las estudiantes que están realizando el curso virtual, ya que con base en la tabulación de los resultados se puede observar que el rango de preguntas contestadas de forma correcta está por encima del 60% y que muchos estudiantes coinciden en la respuesta de algunas preguntas.

Lo anterior quiere decir que hay temáticas que ya son conocidas por las estudiantes y que las que no son de tanto dominio para ellos se pueden reforzar mediante la implementación que se lleva a cabo del ambiente virtual.

En cuanto a la virtualidad, se puede concluir que desconocen el modelo de educación virtual y los roles que debe cumplir cada actor del proceso, al igual que las acciones que se deben llevar a cabo en un proceso educativo mediado por tecnologías.

4.2. EVALUACIÓN DEL POSTEST

El Postest es un instrumento de medición que se aplicó al final de la implementación del Ambiente Virtual de Aprendizaje de “Ética y Valores Humanos”, con la finalidad de medir el logro o nivel alcanzado de los objetivos propuestos para el curso, realizando un comparativo con los resultados arrojados en la aplicación del Pretest.

El Postest está compuesto por 14 preguntas de selección múltiple con única respuesta, la valoración se realiza en una escala de 14 puntos, por lo tanto cada pregunta tiene un valor de 1 punto cuando es correcta y 0 cuando es incorrecta; se clasifica en los siguientes rangos:

- Entre 0 puntos y 5 puntos: Insuficiente
- Entre 6 puntos y 8 puntos: Regular
- Entre 9 puntos y 11 puntos: Bueno
- Entre 12 puntos y 14 puntos: Excelente

Tabla 4. Resultados Aplicación Postest

No.	ESTUDIANTE	VALORACIÓN POSTEST	CLASIFICACIÓN RESULTADOS
1	Estudiante 1-Bermúdez Torres Tatiana	13 Puntos	Excelente
2	Estudiante 2-Betancur Hoyos Laura Valentina	11 Puntos	Bueno
3	Estudiante 3-Echeverry Gómez Valeria	14 Puntos	Excelente
4	Estudiante 4-Burítica Ospina Luisa Fernanda	13 Puntos	Excelente
5	Estudiante 5-Calvo Marín Luisa	11 Puntos	Bueno
6	Estudiante 6-Franco Bedoya Verónica	12 Puntos	Excelente
7	Estudiante 7-Mora Velasco Leidy Tatiana	12 Puntos	Excelente
8	Estudiante 8-Ochoa Laura	11 Puntos	Bueno
9	Estudiante 9-Ocampo Morales Valentina	11 Puntos	Bueno
10	Estudiante 10-Betancur Hincapié Paola	12 Puntos	Excelente

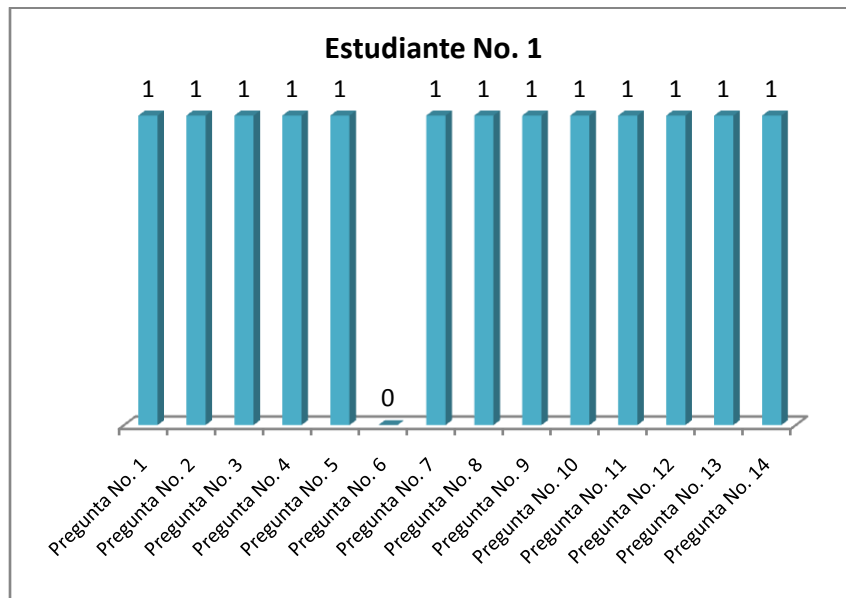
La tabla anterior refleja los resultados obtenidos en la aplicación del Postest por cada una de las estudiantes del ambiente virtual de aprendizaje, estos datos permiten afirmar que los estudiantes han mejorado sus competencias a través de la realización del Ambiente Virtual “Ética y Valores Humanos”.

De acuerdo a la tabla de clasificación y teniendo en cuenta que el Postest fue aplicado a 10 estudiantes, los porcentajes de resultados obtenidos fueron los siguientes: El 60% obtuvo una valoración de Excelente y 40% restante obtuvo una calificación de Bueno.

4.2.1. Resultados Aplicación Postest por Estudiante

- Interpretación Resultados Postest aplicado al Estudiante No. 1 – Bermúdez Torres Tatiana

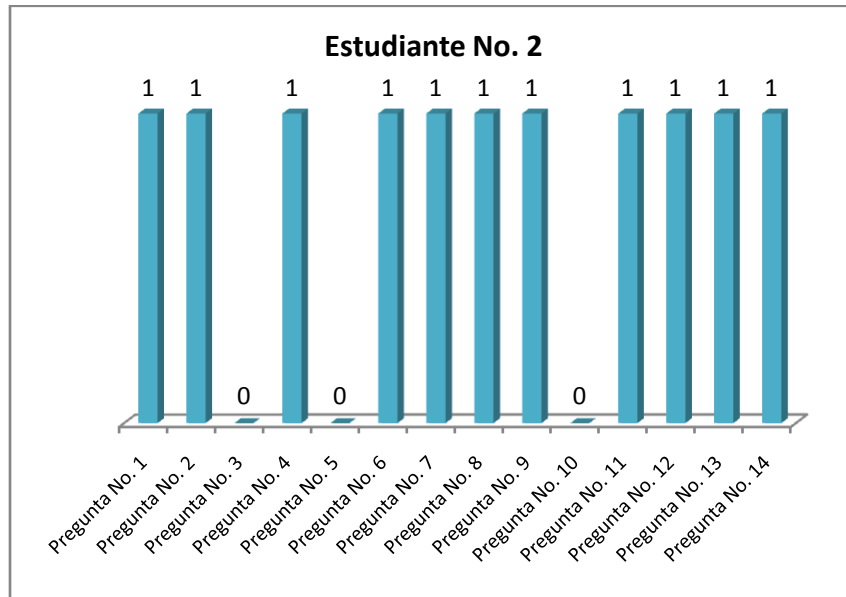
Gráfico 25. Resultados Postest Estudiante 1 - Bermúdez Torres Tatiana



Se puede observar en la gráfica anterior que el estudiante No. 1 respondió 13 preguntas correctamente, equivalente al 92.85% y 1 de forma incorrecta equivalente al 7.14%, determinando así que el rango de calificación en el cual se sitúa este estudiante en la aplicación del Postest es EXCELENTE.

- **Interpretación Resultados Postest aplicado al Estudiante No. 2 – Betancur Hoyos Laura Valentina**

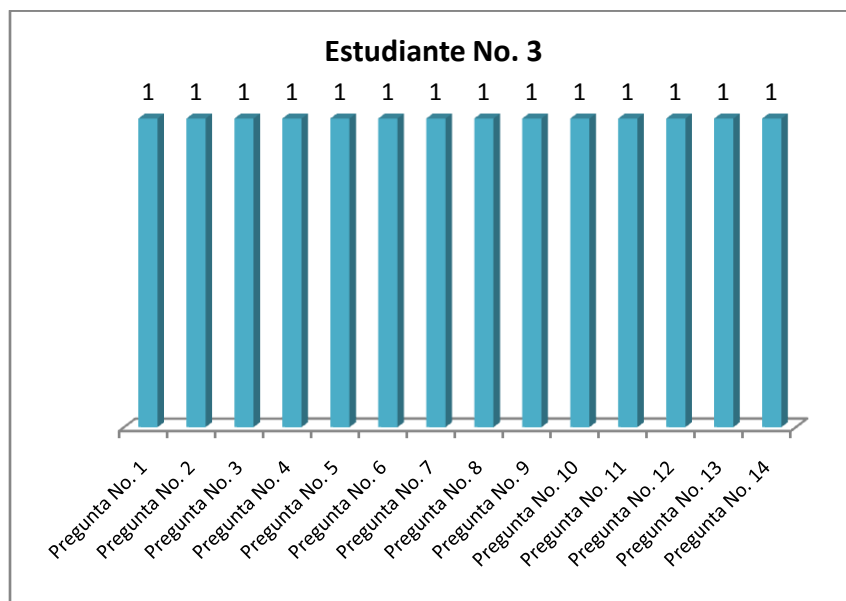
Gráfico 26. Resultados Postest Estudiante 2 - Betancur Hoyos Laura Valentina



Se puede observar en la gráfica anterior que el estudiante No. 2 respondió 11 preguntas correctamente, equivalente al 78.57% y 3 de forma incorrecta equivalente al 21.42%, determinando así que el rango de calificación en el cual se sitúa este estudiante en la aplicación del Postest es BUENO.

- **Interpretación Resultados Postest aplicado al Estudiante No. 3 – Echeverry Gómez Valeria**

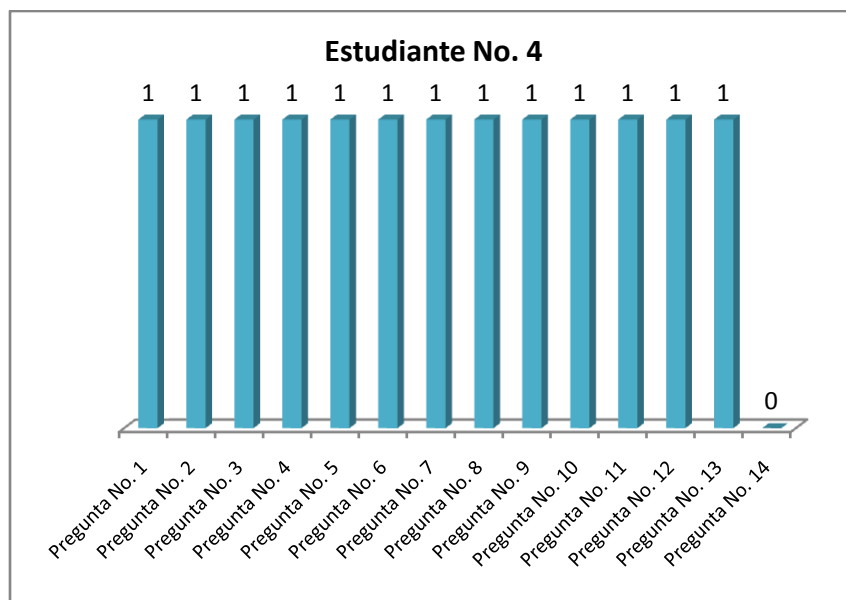
Gráfico 27. Resultados Postest Estudiante 3 - Echeverry Gómez Valeria



Se puede observar en la gráfica anterior que el estudiante No. 3 respondió 14 preguntas correctamente, equivalente al 100% y 0 de forma incorrecta equivalente al 0%, determinando así que el rango de calificación en el cual se sitúa este estudiante en la aplicación del Postest es EXCELENTE.

- **Interpretación Resultados Postest aplicado al Estudiante No. 4 – Buriticá Ospina Luisa Fernanda**

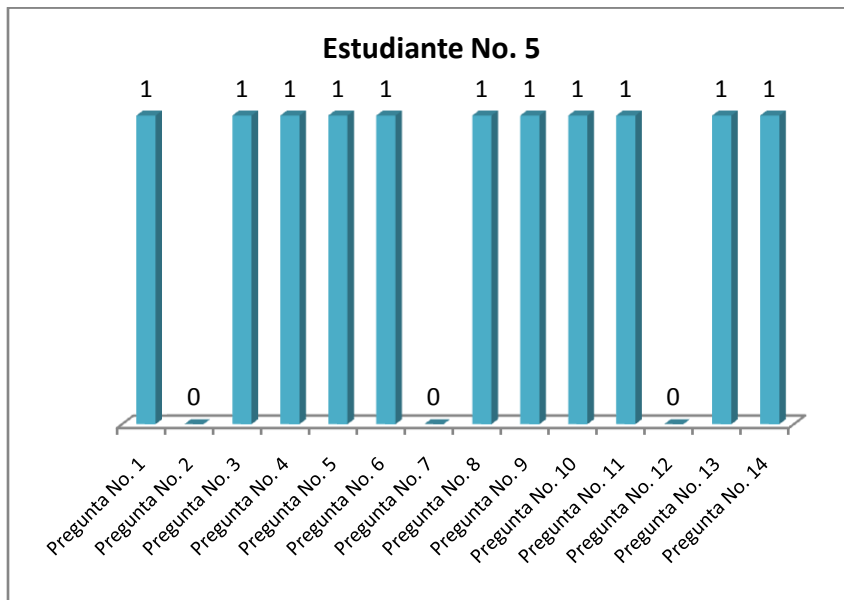
Gráfico 28. Resultados Postest Estudiante 4 - Buriticá Ospina Luisa Fernanda



Se puede observar en la gráfica anterior que el estudiante No. 4 respondió 13 preguntas correctamente, equivalente al 92.85% y 1 de forma incorrecta equivalente al 7.14%, determinando así que el rango de calificación en el cual se sitúa este estudiante en la aplicación del Postest es EXCELENTE.

- **Interpretación Resultados Postest aplicado al Estudiante No. 5 – Calvo Marín Luisa**

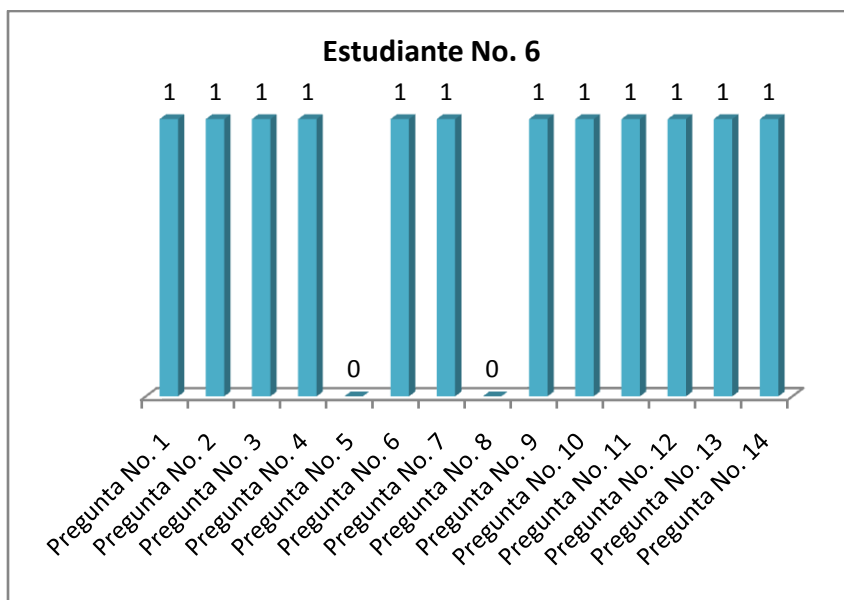
Gráfico 29. Resultados Postest Estudiante 5 - Calvo Marín Luisa



Se puede observar en la gráfica anterior que el estudiante No. 5 respondió 11 preguntas correctamente, equivalente al 78.57% y 3 de forma incorrecta equivalente al 21.42%, determinando así que el rango de calificación en el cual se sitúa este estudiante en la aplicación del Postest es BUENO.

- Interpretación Resultados Postest aplicado al Estudiante No. 6 – Franco Bedoya Verónica

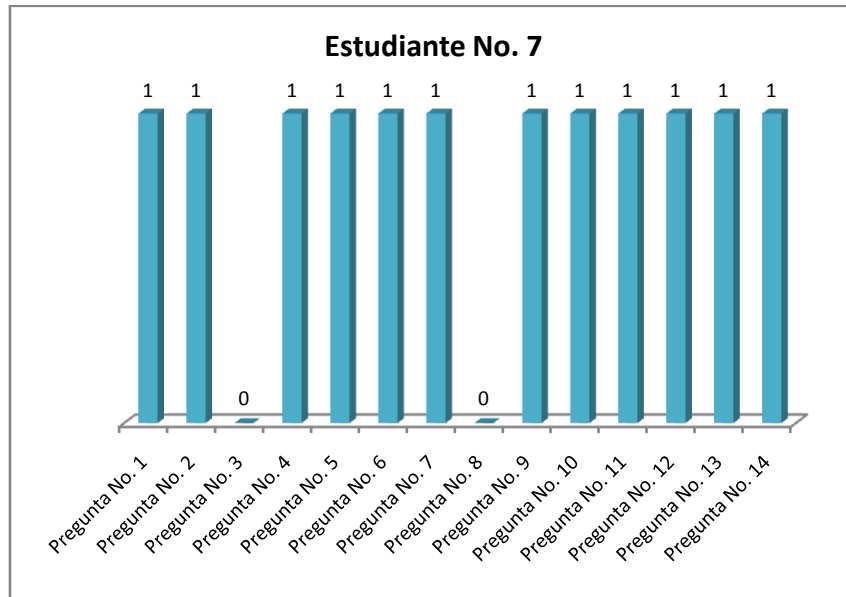
Gráfico 30. Resultados Postest Estudiante 6 - Franco Bedoya Verónica



Se puede observar en la gráfica anterior que el estudiante No. 6 respondió 12 preguntas correctamente, equivalente al 85.71% y 2 de forma incorrecta equivalente al 14.28%, determinando así que el rango de calificación en el cual se sitúa este estudiante en la aplicación del Postest es EXCELENTE.

- **Interpretación Resultados Postest aplicado al Estudiante No. 7 – Mora Velasco Leidy Tatiana**

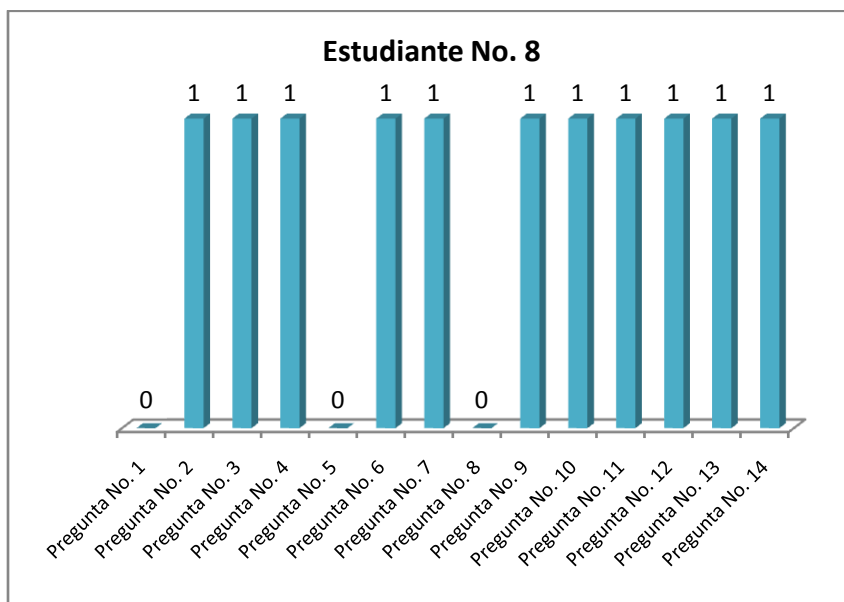
Gráfico 31. Resultados Postest Estudiante 7 - Mora Velasco Leidy Tatiana



Se puede observar en la gráfica anterior que el estudiante No. 7 respondió 12 preguntas correctamente, equivalente al 85.71% y 2 de forma incorrecta equivalente al 14.28%, determinando así que el rango de calificación en el cual se sitúa este estudiante en la aplicación del Postest es EXCELENTE.

- **Interpretación Resultados Postest aplicado al Estudiante No. 8 – Ochoa Laura**

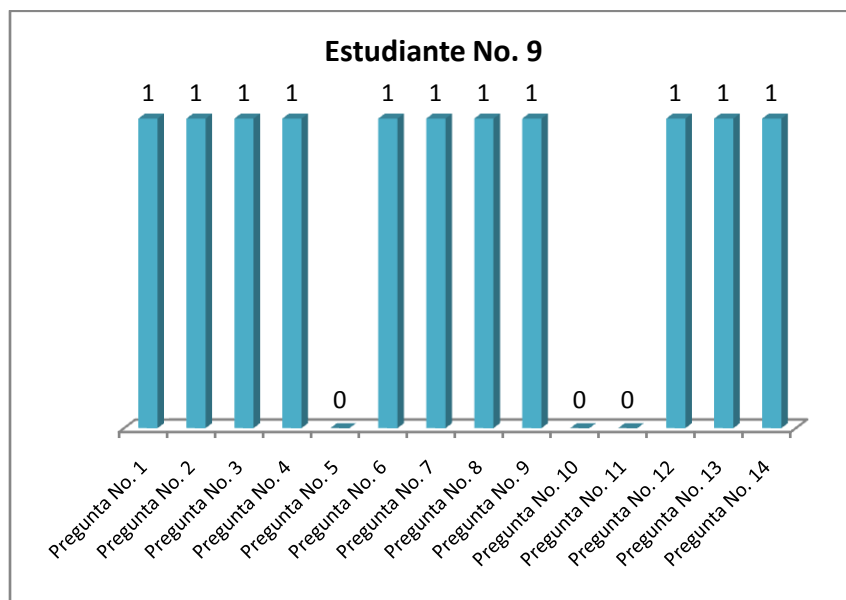
Gráfico 32. Resultados Postest Estudiante 8 - Ochoa Laura



Se puede observar en la gráfica anterior que el estudiante No. 8 respondió 11 preguntas correctamente, equivalente al 78.57% y 3 de forma incorrecta equivalente al 21.42%, determinando así que el rango de calificación en el cual se sitúa este estudiante en la aplicación del Postest es EXCELENTE.

- Interpretación Resultados Postest aplicado al Estudiante No. 9 – Ocampo Morales Valentina

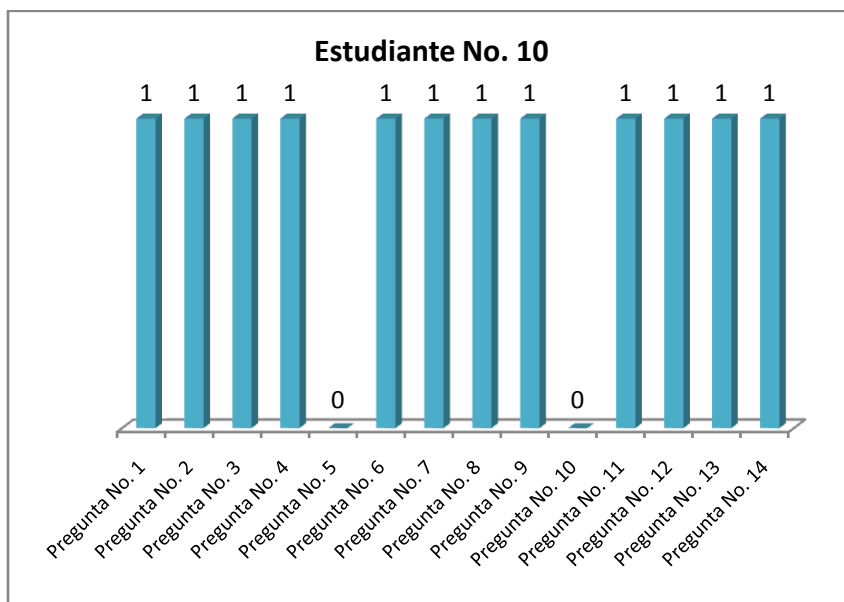
Gráfico 33. Resultados Postest Estudiante 9 - Ocampo Morales Valentina



Se puede observar en la gráfica anterior que el estudiante No. 9 respondió 11 preguntas correctamente, equivalente al 78.57% y 3 de forma incorrecta equivalente al 21.42%, determinando así que el rango de calificación en el cual se sitúa este estudiante en la aplicación del Postest es EXCELENTE.

- Interpretación Resultados Postest aplicado al Estudiante No. 10 – Betancur Hincapié Paola

Gráfico 34. Resultados Postest Estudiante 10 - Betancur Hincapié Paola

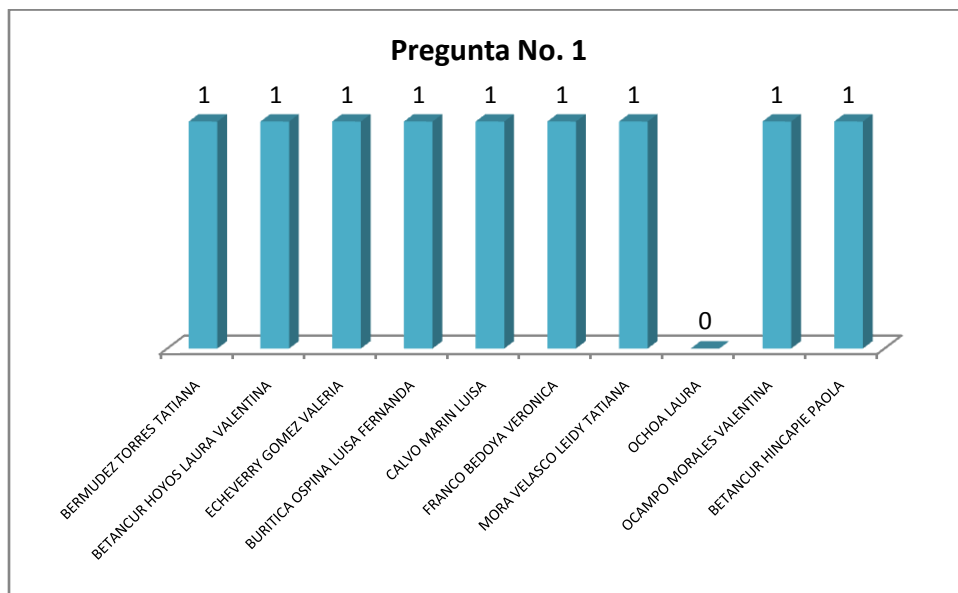


Se puede observar en la gráfica anterior que el estudiante No. 10 respondió 12 preguntas correctamente, equivalente al 85.71% y 2 de forma incorrecta equivalente al 14.28%, determinando así que el rango de calificación en el cual se sitúa este estudiante en la aplicación del Postest es EXCELENTE.

4.2.2. Resultados Aplicación Postest por Pregunta

- **Interpretación Resultados Postest por pregunta No. 1** - De los siguientes medios, indique cuál utiliza con mayor frecuencia para su estudio.

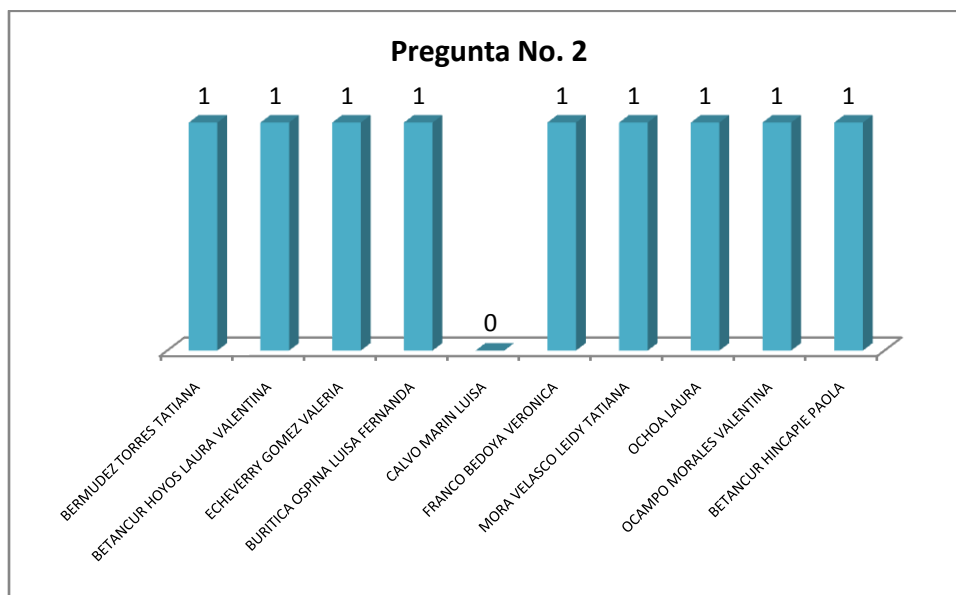
Gráfico 35. Resultados Postest por Pregunta No. 1



Se puede observar en la gráfica anterior que de acuerdo a las respuestas dadas por los 10 estudiantes respecto a la pregunta No. 1, un total de 9 de ellos respondieron de forma correcta, equivalente al 90% y 1 respondió incorrectamente equivalente al 10%, cambiando la perspectiva del internet como medio utilizado entre los estudiantes para realizar sus prácticas escolares.

- **Interpretación Resultados Postest por pregunta No. 2** - Cree usted que la educación virtual es importante por qué:

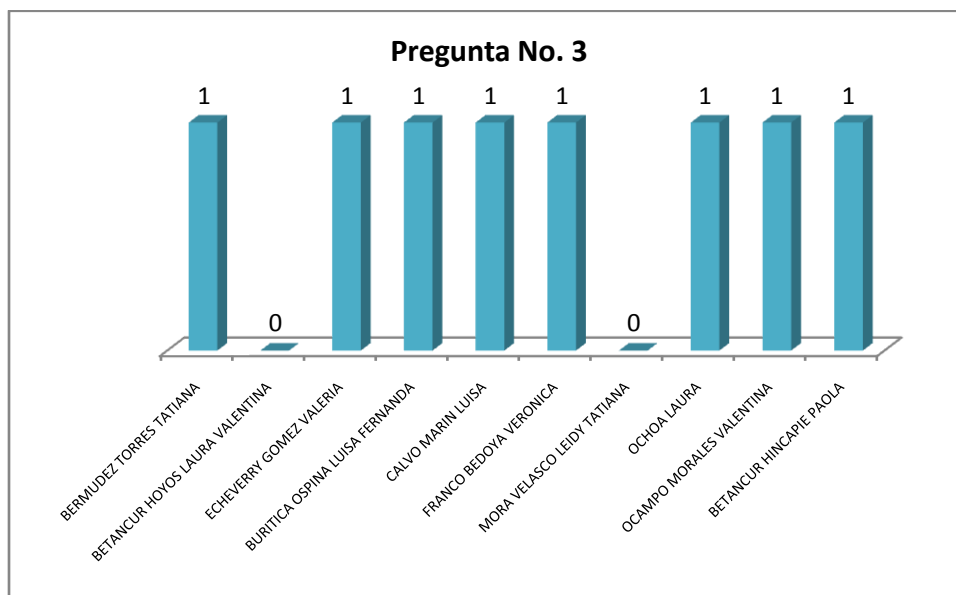
Gráfico 36. Resultados Postest por Pregunta No. 2



Se puede observar en la gráfica anterior que de acuerdo a las respuestas dadas por los 10 estudiantes respecto a la pregunta No. 2, un total de 9 de ellos respondieron de forma correcta, equivalente al 90% y 1 respondió incorrectamente equivalente al 10%, determinando que el nivel de importancia que tiene la educación virtual ha aumentado considerablemente con la implementación del Ambiente Virtual “Ética y Valores Humanos”.

- **Interpretación Resultados Postest por pregunta No. 3** - Califique en la siguiente escala la percepción que tiene sobre la educación virtual.

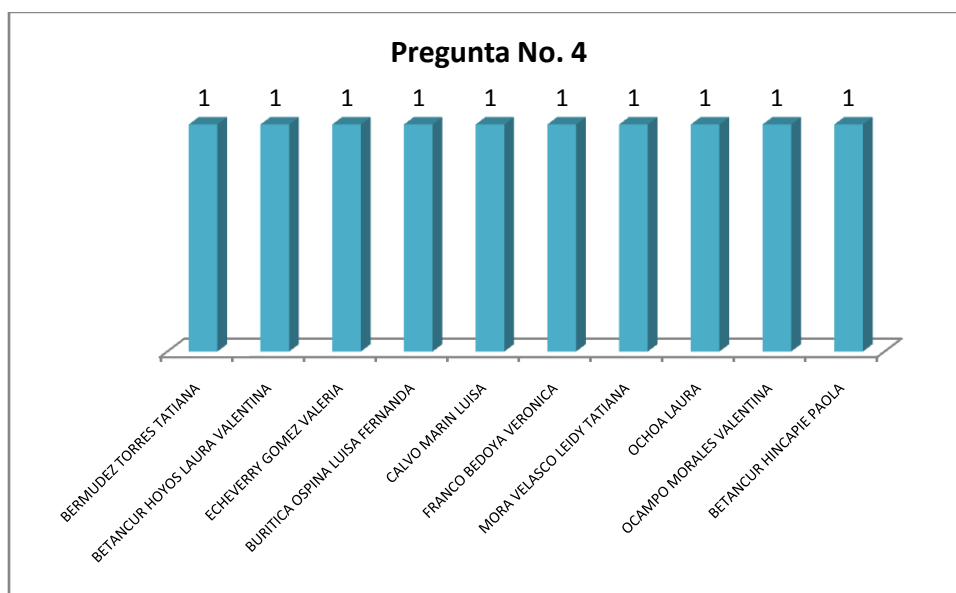
Gráfico 37. Resultados Postest por Pregunta No. 3



Se puede observar en la gráfica anterior que de acuerdo a las respuestas dadas por los 10 estudiantes respecto a la pregunta No. 3, un total de 8 de ellos respondieron de forma correcta, equivalente al 80% y 2 respondieron incorrectamente equivalente al 20%, determinando que la percepción que tienen de la educación virtual es muy buena y la utilizan en sus prácticas escolares.

- **Interpretación Resultados Postest por pregunta No. 4** - De los siguientes roles, el de un estudiante virtual es el de:

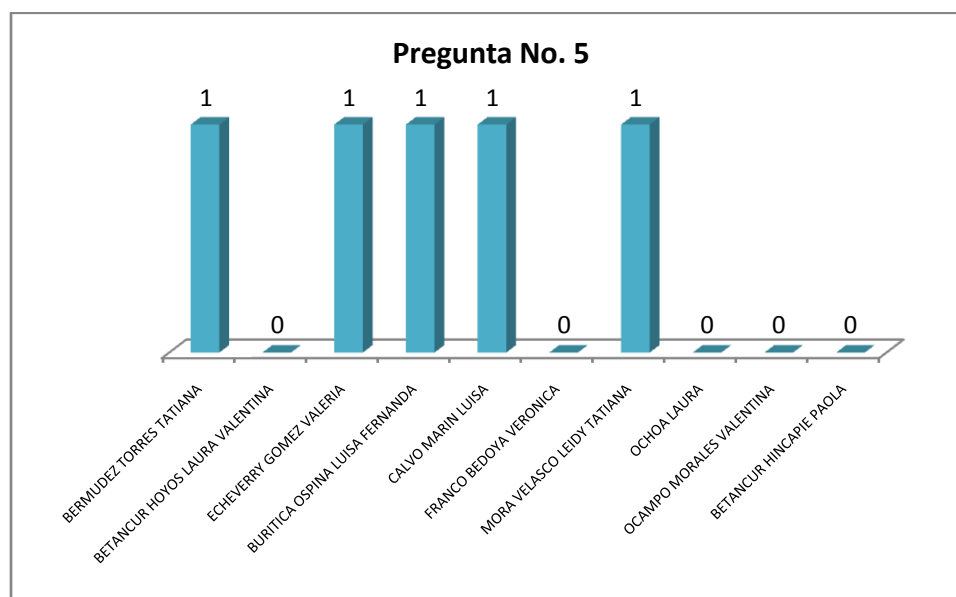
Gráfico 38. Resultados Postest por Pregunta No. 4



Se puede observar en la gráfica anterior que de acuerdo a las respuestas dadas por los 10 estudiantes respecto a la pregunta No. 4, un total de 10 de ellos respondieron de forma correcta, equivalente al 100% y ninguno respondió incorrectamente equivalente al 0%, demostrando que todos tienen conocimiento en cuanto al rol que debe cumplir el estudiante dentro del modelo de educación virtual.

- **Interpretación Resultados Postest por pregunta No. 5** - Una acción de un docente virtual es:

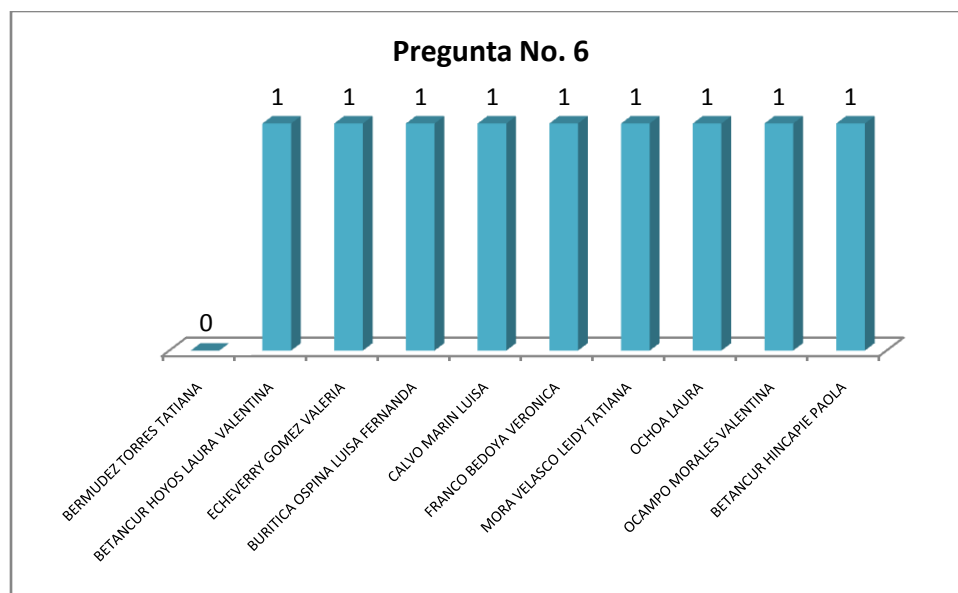
Gráfico 39. Resultados Postest por Pregunta No. 5



Se puede observar en la gráfica anterior que de acuerdo a las respuestas dadas por los 10 estudiantes respecto a la pregunta No. 5, un total de 5 de ellos respondieron de forma correcta, equivalente al 50% y 5 respondieron en forma incorrecta equivalente al 50%, demostrando que la mitad de ellos no saben con certeza qué función debe cumplir un docente virtual, y cuáles serían las acciones que éste debe llevar a cabo en el desarrollo de su labor dentro de un Ambiente Virtual de Aprendizaje.

- **Interpretación Resultados Postest por pregunta No. 6** -Cuál de las siguientes frases de manera asertiva responde a la pregunta, ¿quién soy yo?

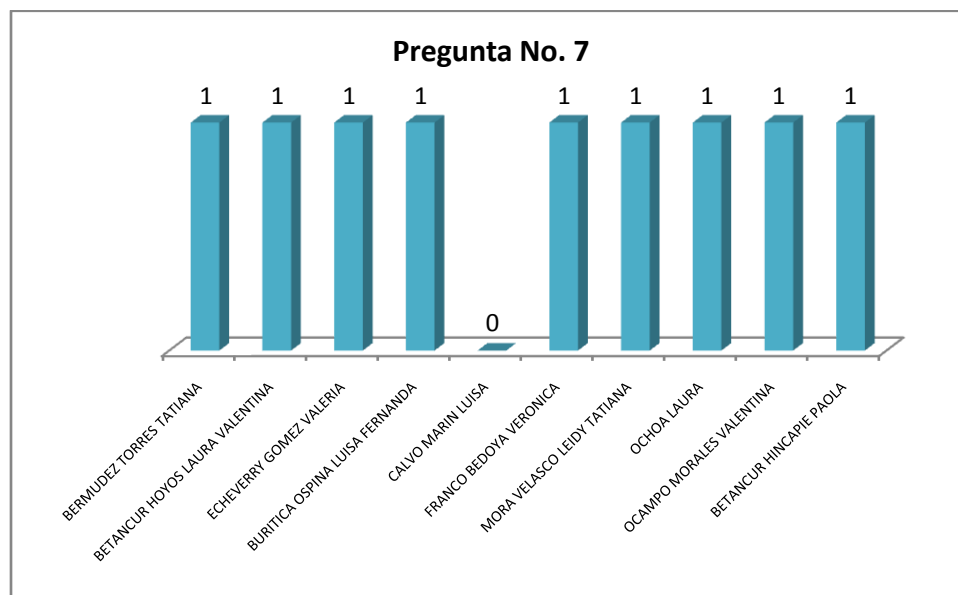
Gráfico 40. Resultados Postest por Pregunta No. 6



Se puede observar en la gráfica anterior que de acuerdo a las respuestas dadas por los 10 estudiantes respecto a la pregunta No. 6, un total de 9 de ellos respondieron de forma correcta, equivalente al 90% y 1 respondió incorrectamente equivalente al 10%, demostrando que al enfrentarse al dilema de quién es cada uno, la mayoría de ellos cuenta con las destrezas necesarias para definirse a sí mismo.

- **Interpretación Resultados Postest por pregunta No. 7** - La frase “el ciego va al abismo sin darse cuenta” se puede asociar a:

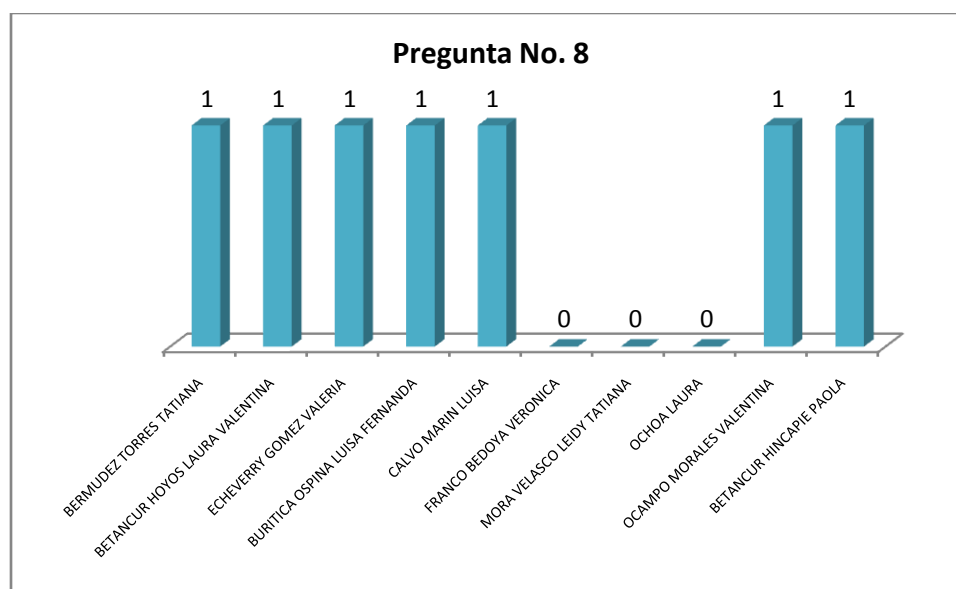
Gráfico 41. Resultados Postest por Pregunta No. 7



Se puede observar en la gráfica anterior que de acuerdo a las respuestas dadas por los 10 estudiantes respecto a la pregunta No. 7, un total de 9 de ellos respondieron de forma correcta, equivalente al 90% y 1 respondieron incorrectamente equivalente al 10%, demostrando la gran mayoría realiza de forma adecuada la interpretación de la analogía que se plantea en la pregunta.

- **Interpretación Resultados Postest por pregunta No. 8** - Las frases “me gusta demasiado el estudio” y “me disgusta las personas groseras” se asocian de manera asertiva a:

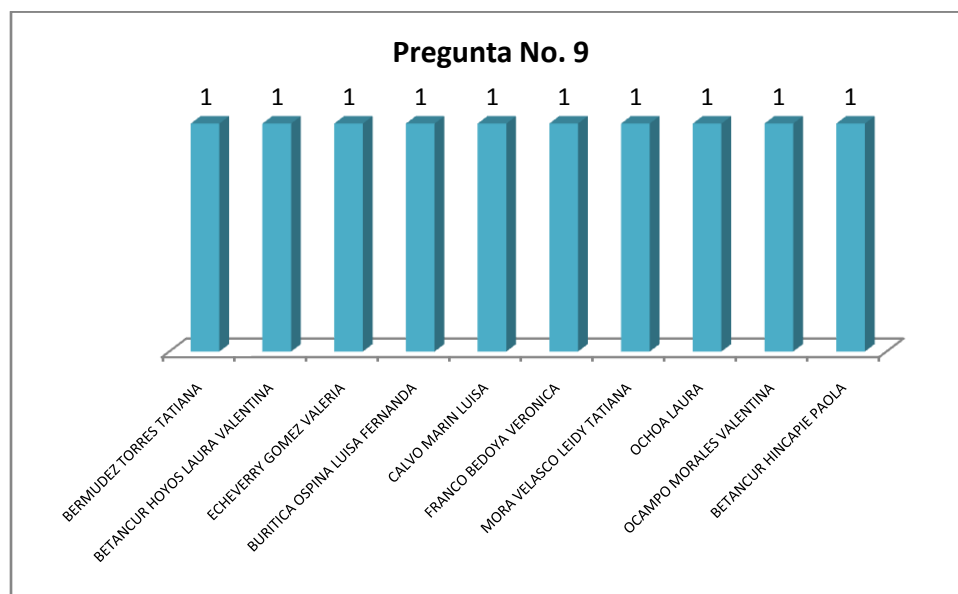
Gráfico 42. Resultados Postest por Pregunta No. 8



Se puede observar en la gráfica anterior que de acuerdo a las respuestas dadas por los 10 estudiantes respecto a la pregunta No. 8, un total de 7 de ellos respondieron de forma correcta, equivalente al 70% y 3 respondieron incorrectamente equivalente al 30%, demostrando la mayoría de ellos distingue adecuadamente qué frases pueden identificar su personalidad, agrado, disgusto o forma de ser.

- **Interpretación Resultados Postest por pregunta No. 9** - En una entrevista, María dijo: “mi deseo es ser un líder en negocios internacionales, mi necesidad es conseguir un buen trabajo, mis problemas son bastantes graves en términos económicos y algunas veces me entristece no cumplir con las expectativas de mis proyectos”. Lo anterior define:

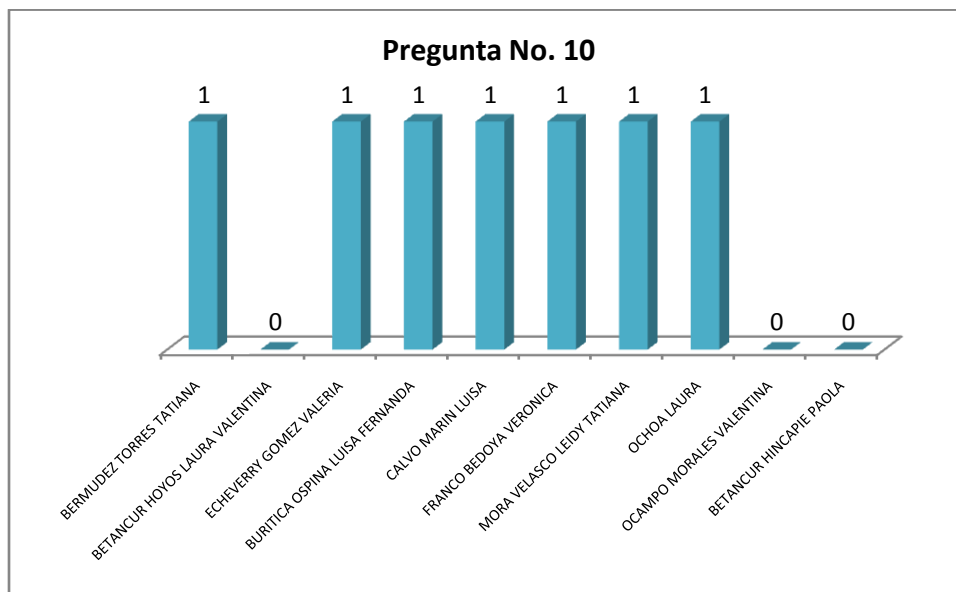
Gráfico 43. Resultados Postest por Pregunta No. 9



Se puede observar en la gráfica anterior que de acuerdo a las respuestas dadas por los 10 estudiantes respecto a la pregunta No. 9, un total de 10 de ellos respondieron de forma correcta, equivalente al 100% y ninguno respondió incorrectamente equivalente al 0%, ya que al analizar las respuestas de María en la entrevista todos pudieron deducir que hace referencia a cómo se encuentra su vida actualmente, necesidades, problemas y expectativas.

- **Interpretación Resultados Postest por pregunta No. 10** - Los derechos poseen característica, cuál de las siguientes es una de ellas.

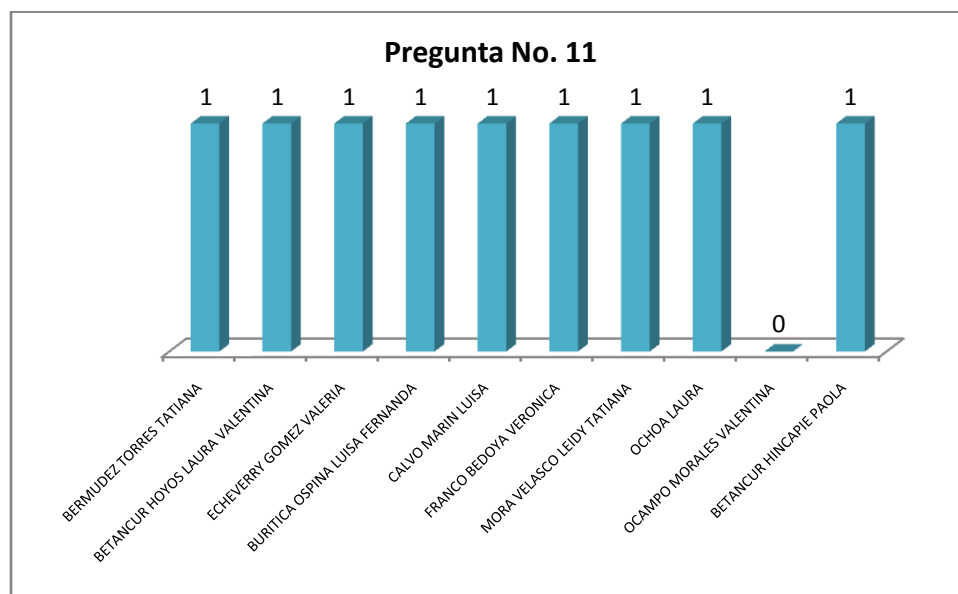
Gráfico 44. Resultados Postest por Pregunta No. 10



Se puede observar en la gráfica anterior que de acuerdo a las respuestas dadas por los 10 estudiantes respecto a la pregunta No. 10, un total de 7 de ellos respondieron de forma correcta, equivalente al 70% y 3 respondieron incorrectamente equivalente al 30%, por lo que se aduce que la gran mayoría tienen conocimiento acerca de que los derechos humanos son inalienables y muy pocos no lo saben.

- **Interpretación Resultados Postest por pregunta No. 11** - Cuál de los siguientes no es un deber de un ciudadano.

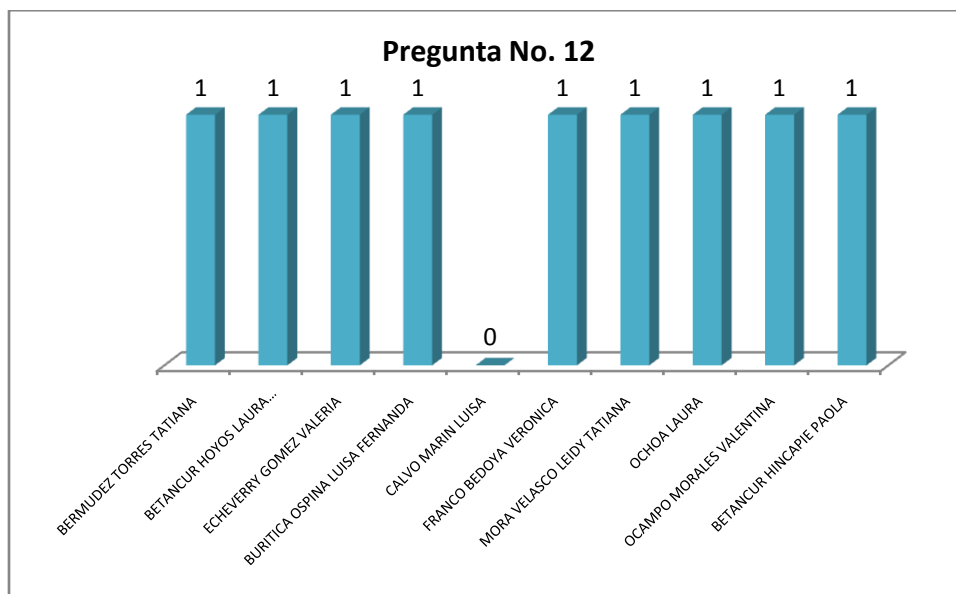
Gráfico 45. Resultados Postest por Pregunta No. 11



Se puede observar en la gráfica anterior que de acuerdo a las respuestas dadas por los 10 estudiantes respecto a la pregunta No. 11, un total de 9 de ellos respondieron de forma correcta, equivalente al 90% y 1 respondió incorrectamente equivalente al 10%, por lo tanto se puede decir que la gran mayoría de ellos clasifica adecuadamente y conoce los deberes ciudadanos.

- **Interpretación Resultados Postest por pregunta No. 12** - Toda persona hábil tiene el deber de prestar los servicios civiles y militares que la Patria requiera para su defensa y conservación, y en caso de calamidad pública, los servicios de que sea capaz.(Artículo XXXIV). Lo anterior es el deber de:

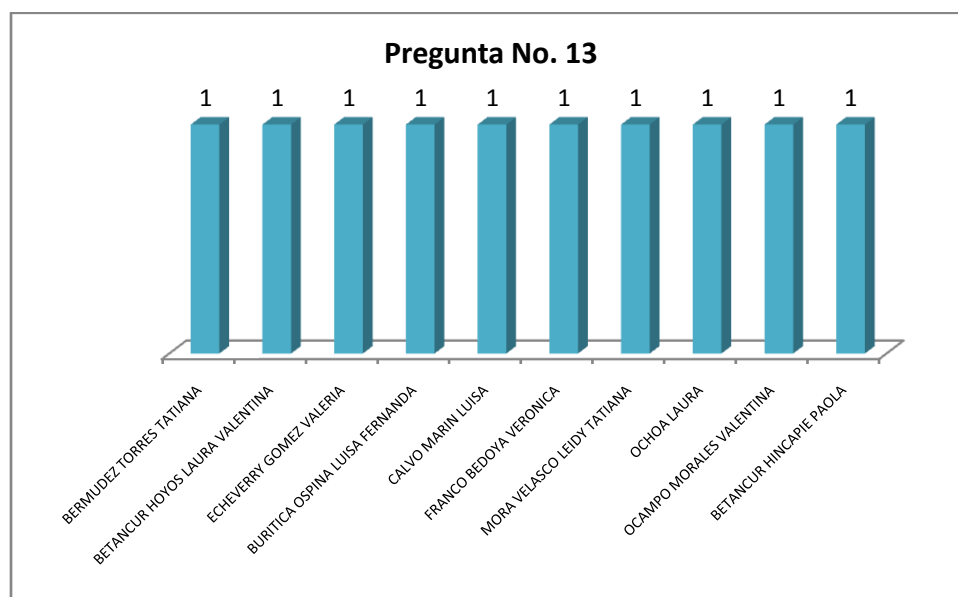
Gráfico 46. Resultados Postest por Pregunta No. 12



Se puede observar en la gráfica anterior que de acuerdo a las respuestas dadas por los 10 estudiantes respecto a la pregunta No. 12, un total de 9 de ellos respondieron de forma correcta, equivalente al 90% y 1 respondió incorrectamente equivalente al 10%, por lo cual se puede afirmar que la gran mayoría de ellos conocen cuáles son los deberes que debe asumir ante una situación de urgencia un ciudadano en ejercicio ante su país.

- **Interpretación Resultados Postest por pregunta No. 13** - Cuál de los siguientes no es uno de los derechos humanos:

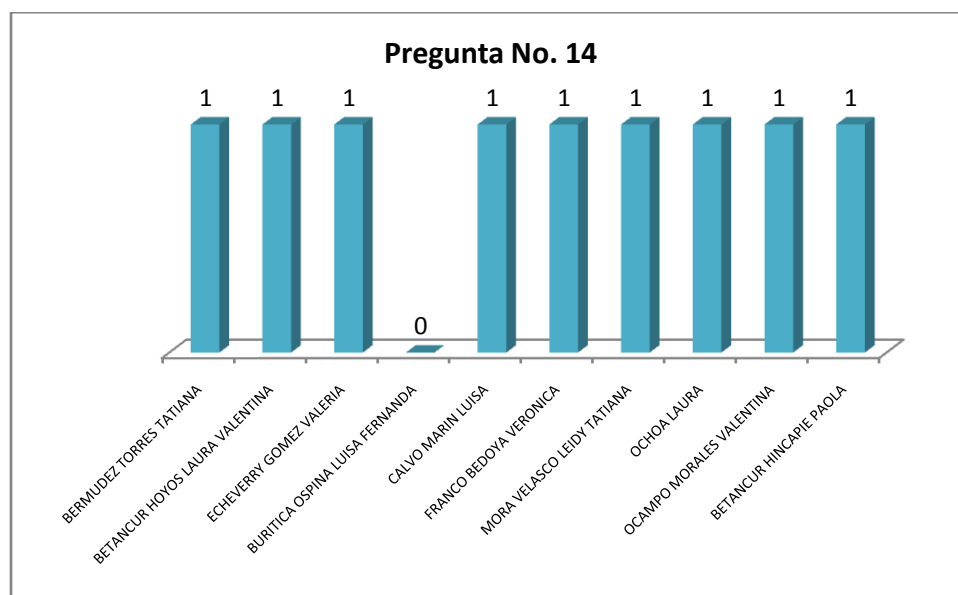
Gráfico 47. Resultados Postest por Pregunta No. 13



Se puede observar en la gráfica anterior que de acuerdo a las respuestas dadas por los 10 estudiantes respecto a la pregunta No. 13, un total de 10 de ellos respondieron de forma correcta, equivalente al 100% y ninguno respondió incorrectamente equivalente al 0%, por lo tanto se puede afirmar que todos ellos diferencian y clasifican los derechos, en especial los derechos humanos

- **Interpretación Resultados Postest por pregunta No. 14** - Es aquella cualidad humana por la que la persona se determina a elegir actuar siempre con base en la verdad y en la auténtica justicia.

Gráfico 48. Resultados Postest por Pregunta No. 14



Se puede observar en la gráfica anterior que de acuerdo a las respuestas dadas por los 10 estudiantes respecto a la pregunta No. 14, un total de 9 de ellos respondieron de forma correcta, equivalente al 90% y 1 respondió incorrectamente equivalente al 10%, por lo tanto un gran porcentaje de los estudiantes conoce y aplica los principios de actuar bajo la verdad y la auténtica justicia.

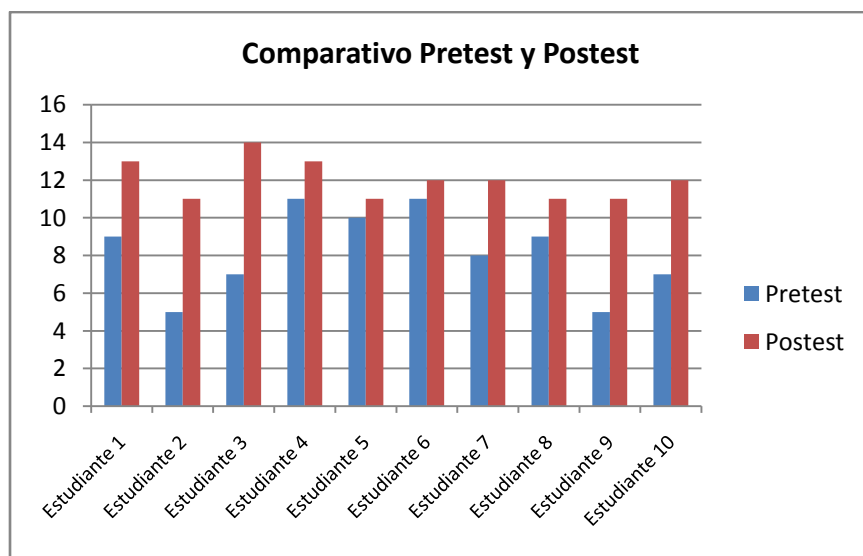
4.3. COMPARATIVO ENTRE PRETEST Y POSTEST

En la siguiente tabla se puede observar el comparativo entre los resultados arrojados en la aplicación del Pretest y el Posttest, lo cual deja visualizar los resultados obtenidos con la implementación del Ambiente Virtual de Aprendizaje.

Tabla 5. Comparativo Pretest y Posttest

No.	ESTUDIANTE	PRETEST	POSTEST	CLASIFICACIÓN PRETEST	CLASIFICACIÓN POSTEST
1	Estudiante 1-Bermúdez Torres Tatiana	9 Puntos	13 Puntos	Bueno	Excelente
2	Estudiante 2-Betancur Hoyos Laura Valentina	5 Puntos	11 Puntos	Insuficiente	Bueno
3	Estudiante 3-Echeverry Gómez Valeria	7 Puntos	14 Puntos	Regular	Excelente
4	Estudiante 4-Buritica Ospina Luisa Fernanda	11 Puntos	13 Puntos	Bueno	Excelente
5	Estudiante 5-Calvo Marín Luisa	10 Puntos	11 Puntos	Bueno	Bueno
6	Estudiante 6-Franco Bedoya Verónica	11 Puntos	12 Puntos	Bueno	Excelente
7	Estudiante 7-Mora Velasco Leidy Tatiana	8 Puntos	12 Puntos	Regular	Excelente
8	Estudiante 8-Ochoa Laura	9 Puntos	11 Puntos	Bueno	Bueno
9	Estudiante 9-Ocampo Morales Valentina	5 Puntos	11 Puntos	Insuficiente	Bueno
10	Estudiante 10-Betancur Hincapié Paola	7 Puntos	12 Puntos	Regular	Excelente

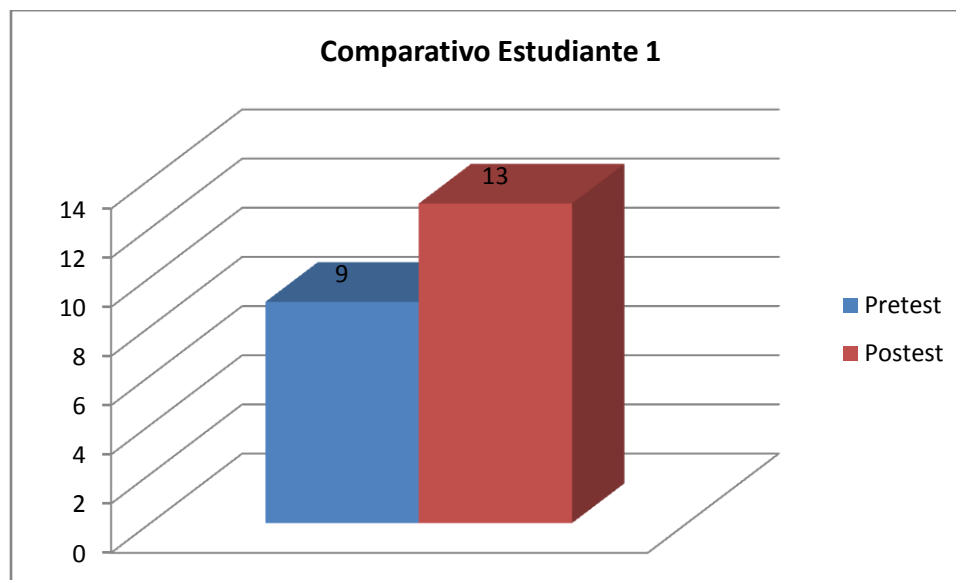
Gráfico 49. Comparativo Pretest y Posttest



4.3.1. Comparativo Resultado por Estudiante

- **Comparativo Pretest y Postest Estudiante No. 1 – Bermúdez Torres Tatiana**

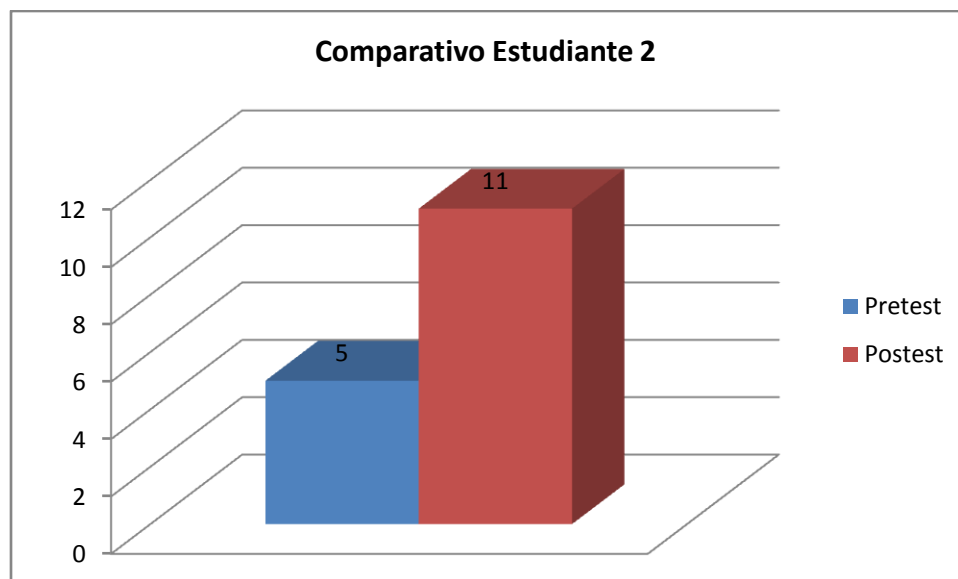
Gráfico 50. Comparativo Pretest y Postest Estudiante 1 - Bermúdez Torres Tatiana



En la gráfica anterior se puede apreciar que la estudiante No. 1 respondió 9 preguntas de forma correcta en el Pretest y 13 correctas en el Postest lo que indica que su desempeño después de la implementación del Ambiente Virtual de Aprendizaje mejoró su desempeño en 4 respuestas correctas, equivalente a un 28.57% del total de la prueba.

- **Comparativo Pretest y Postest Estudiante No. 2 – Betancur Hoyos Laura Valentina**

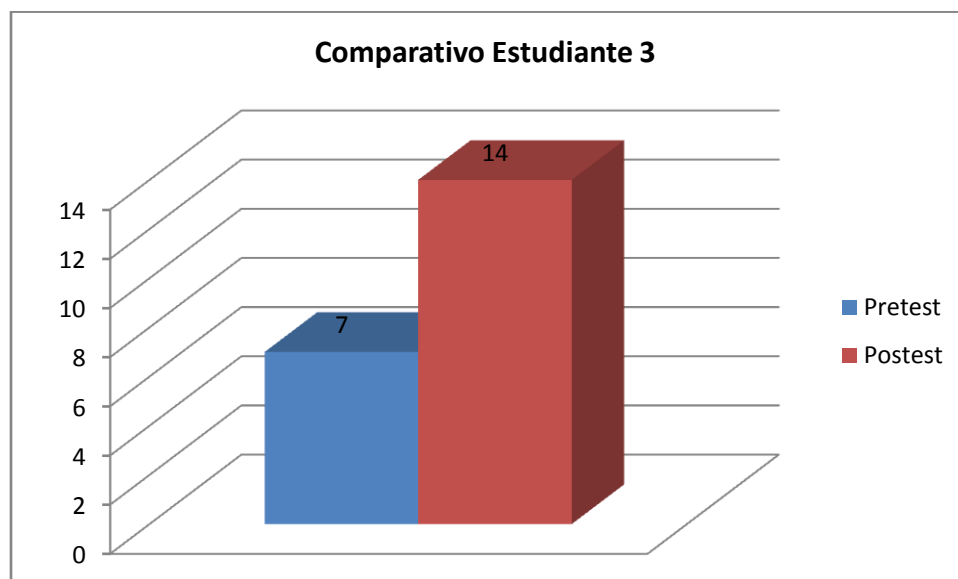
Gráfico 51. Comparativo Pretest y Postest Estudiante 2 - Betancur Hoyos Laura Valentina



En la gráfica anterior se puede apreciar que la estudiante No. 2 respondió 5 preguntas de forma correcta en el Pretest y 11 correctas en el Postest lo que indica que su desempeño después de la implementación del Ambiente Virtual de Aprendizaje mejoró su desempeño en 6 respuestas correctas, equivalente a un 42.85% del total de la prueba.

- **Comparativo Pretest y Postest Estudiante No. 3 – Echeverry Gómez Valeria**

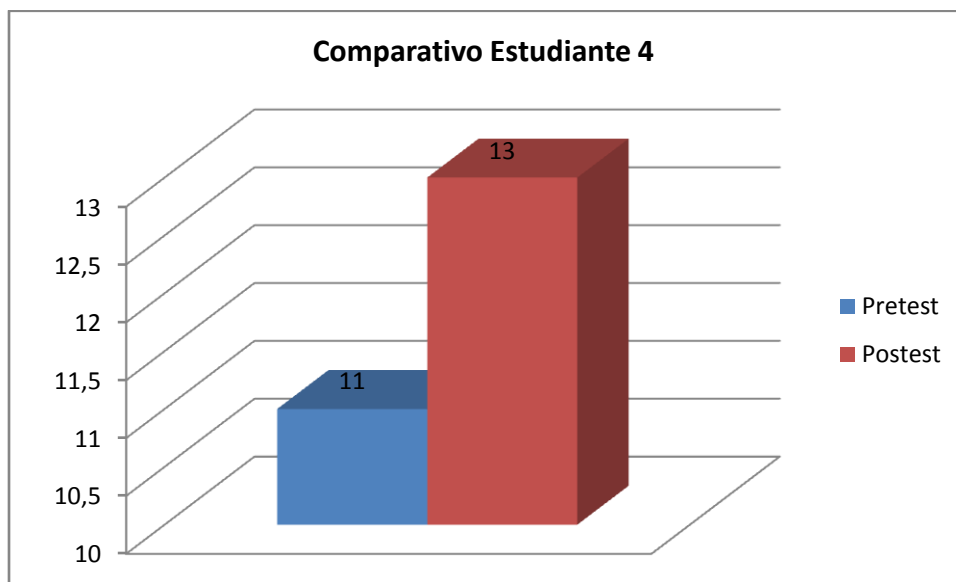
Gráfico 52. Comparativo Pretest y Postest Estudiante 3 - Echeverry Gómez Valeria



En la gráfica anterior se puede apreciar que la estudiante No. 3 respondió 7 preguntas de forma correcta en el Pretest y 14 correctas en el Posttest lo que indica que su desempeño después de la implementación del Ambiente Virtual de Aprendizaje mejoró su desempeño en 7 respuestas correctas, equivalente a un 50% del total de la prueba.

- **Comparativo Pretest y Postest Estudiante No. 4 – Buriticá Ospina Luisa Fernanda**

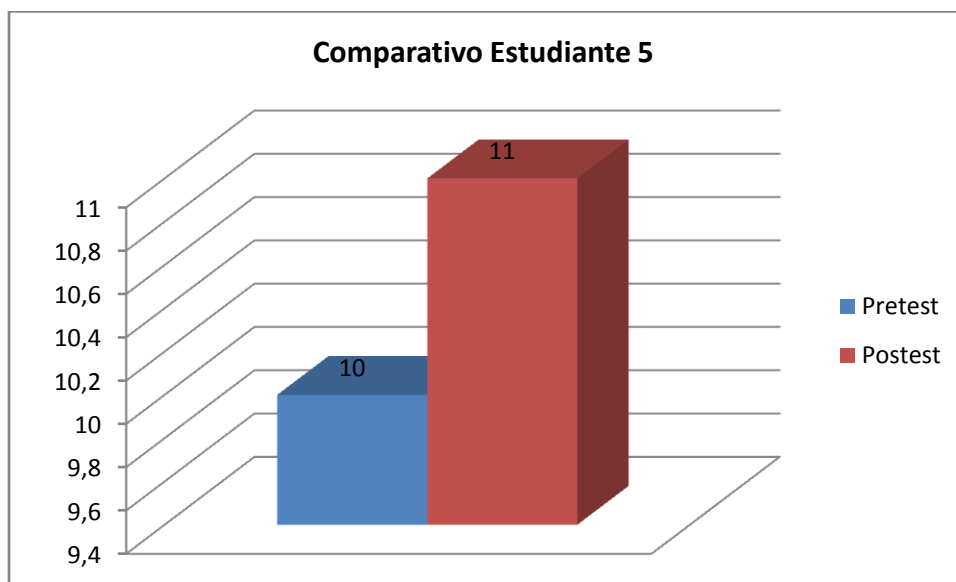
Gráfico 53. Comparativo Pretest y Postest Estudiante 4 - Buriticá Ospina Luisa Fernanda



En la gráfica anterior se puede apreciar que la estudiante No. 4 respondió 11 preguntas de forma correcta en el Pretest y 13 correctas en el Postest lo que indica que su desempeño después de la implementación del Ambiente Virtual de Aprendizaje mejoró su desempeño en 2 respuestas correctas, equivalente a un 14.28% del total de la prueba.

- **Comparativo Pretest y Postest Estudiante No. 5 – Calvo Marín Luisa**

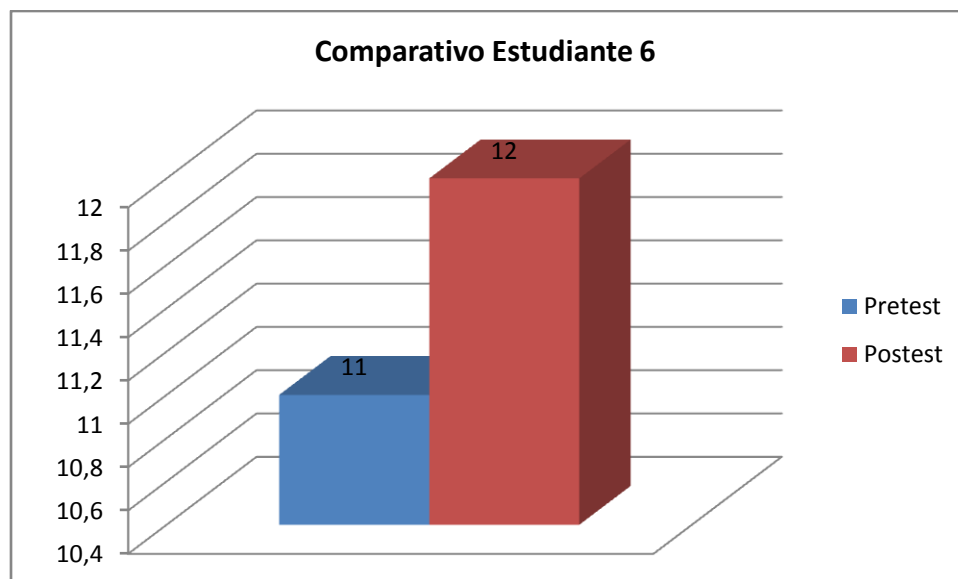
Gráfico 54. Comparativo Pretest y Postest Estudiante 5 - Calvo Marín Luisa



En la gráfica anterior se puede apreciar que la estudiante No. 5 respondió 10 preguntas de forma correcta en el Pretest y 11 correctas en el Posttest lo que indica que su desempeño después de la implementación del Ambiente Virtual de Aprendizaje mejoró su desempeño en 1 respuesta correctas, equivalente a un 7.14% del total de la prueba.

- **Comparativo Pretest y Postest Estudiante No. 6 – Franco Bedoya Verónica**

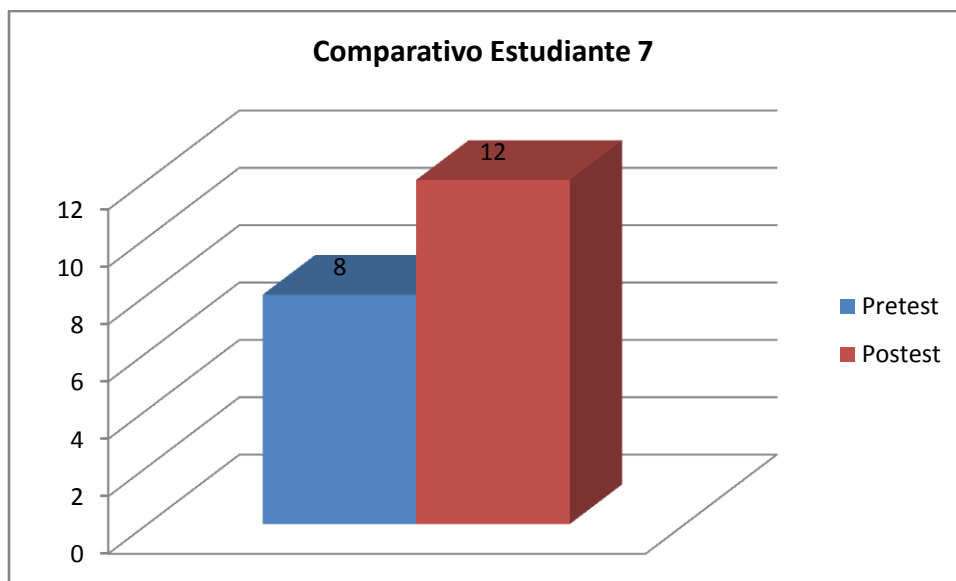
Gráfico 55. Comparativo Pretest y Postest Estudiante 6 - Franco Bedoya Verónica



En la gráfica anterior se puede apreciar que la estudiante No. 6 respondió 11 preguntas de forma correcta en el Pretest y 12 correctas en el Postest lo que indica que su desempeño después de la implementación del Ambiente Virtual de Aprendizaje mejoró su desempeño en 1 respuesta correctas, equivalente a un 7.14% del total de la prueba.

- **Comparativo Pretest y Postest Estudiante No. 7 – Mora Velasco Leidy Tatiana**

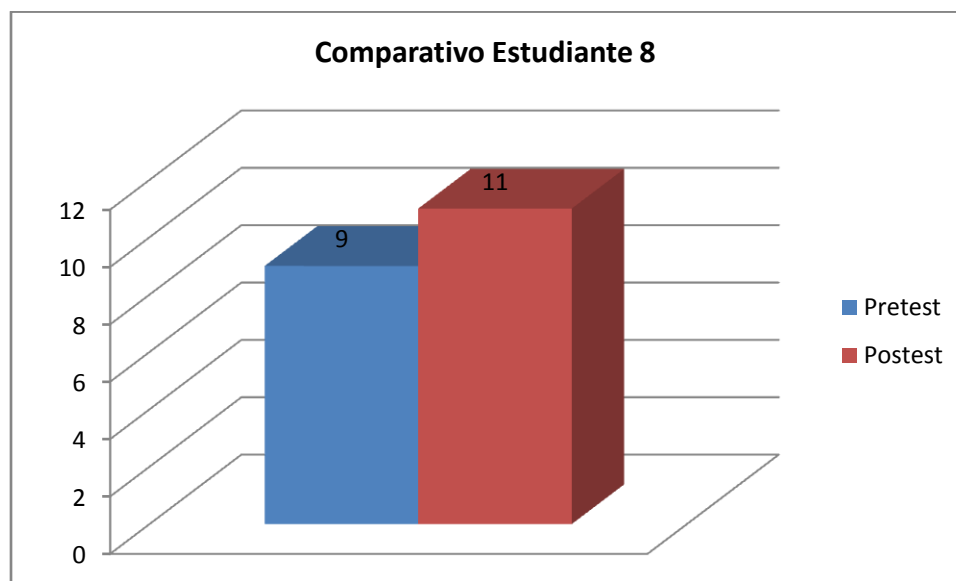
Gráfico 56. Comparativo Pretest y Postest Estudiante 7 - Mora Velasco Leidy Tatiana



En la gráfica anterior se puede apreciar que la estudiante No. 7 respondió 8 preguntas de forma correcta en el Pretest y 12 correctas en el Postest lo que indica que su desempeño después de la implementación del Ambiente Virtual de Aprendizaje mejoró su desempeño en 4 respuestas correctas, equivalente a un 28.57% del total de la prueba.

- **Comparativo Pretest y Postest Estudiante No. 8 – Ochoa Laura**

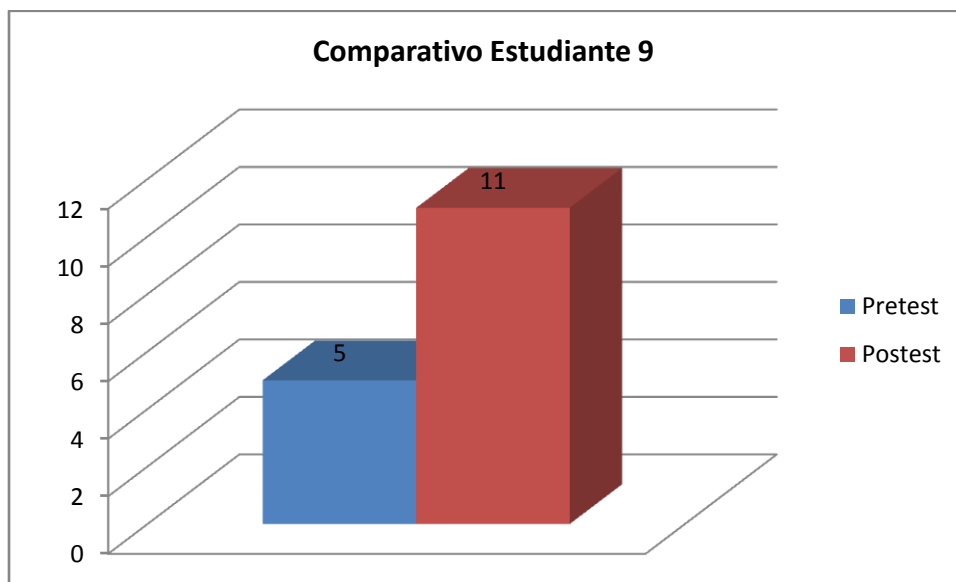
Gráfico 57. Comparativo Pretest y Postest Estudiante 8 - Ochoa Laura



En la gráfica anterior se puede apreciar que la estudiante No. 8 respondió 9 preguntas de forma correcta en el Pretest y 11 correctas en el Postest lo que indica que su desempeño después de la implementación del Ambiente Virtual de Aprendizaje mejoró su desempeño en 2 respuestas correctas, equivalente a un 14.28% del total de la prueba.

- **Comparativo Pretest y Postest Estudiante No. 9 – Ocampo Morales Valentina**

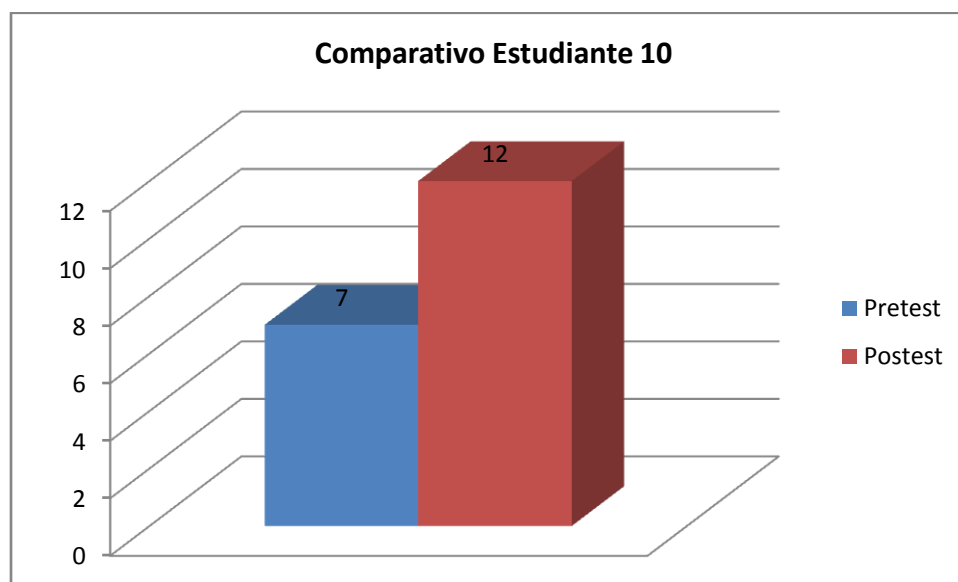
Gráfico 58. Comparativo Pretest y Postest Estudiante 9 - Ocampo Morales Valentina



En la gráfica anterior se puede apreciar que la estudiante No. 9 respondió 5 preguntas de forma correcta en el Pretest y 11 correctas en el Postest lo que indica que su desempeño después de la implementación del Ambiente Virtual de Aprendizaje mejoró su desempeño en 6 respuestas correctas, equivalente a un 42.85% del total de la prueba.

- **Comparativo Pretest y Postest Estudiante No. 10 – Betancur Hincapié Paola**

Gráfico 59. Comparativo Pretest y Postest Estudiante 10 - Betancur Hincapié Paola

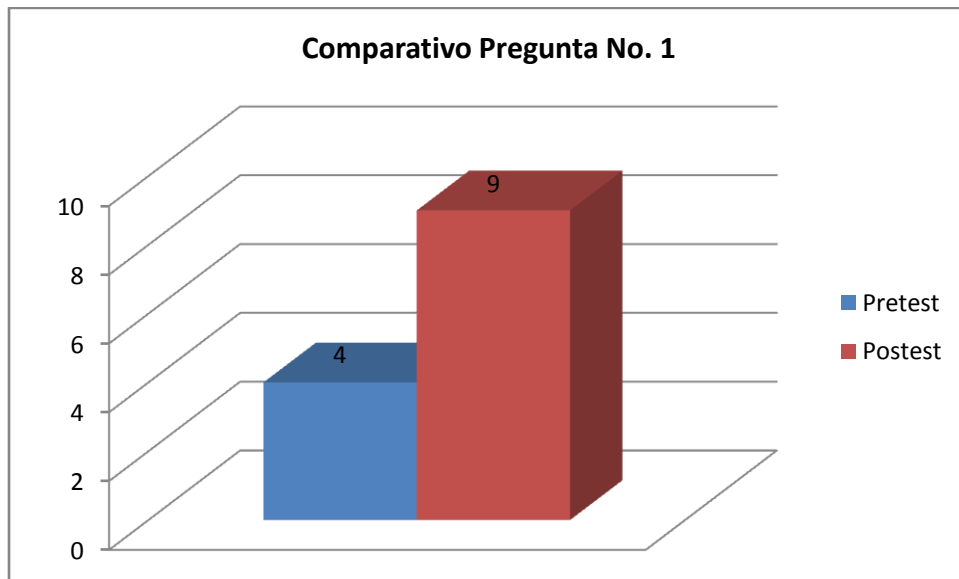


En la gráfica anterior se puede apreciar que la estudiante No. 10 respondió 7 preguntas de forma correcta en el Pretest y 12 correctas en el Postest lo que indica que su desempeño después de la implementación del Ambiente Virtual de Aprendizaje mejoró su desempeño en 5 respuestas correctas, equivalente a un 35.71% del total de la prueba.

4.3.2. Comparativo Resultado por Pregunta

- **Comparativo Resultados por pregunta No. 1** - De los siguientes medios, indique cuál utiliza con mayor frecuencia para su estudio.

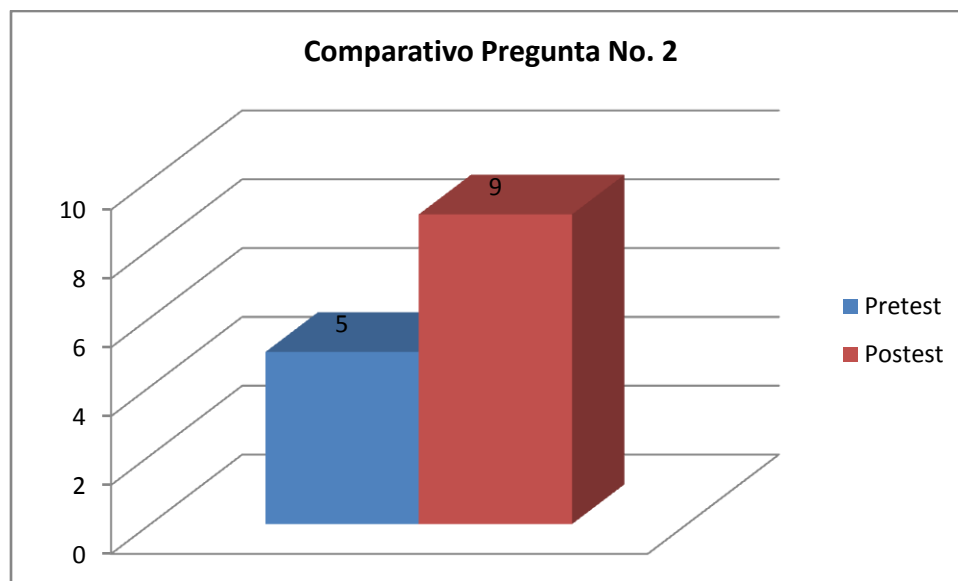
Gráfico 60. Comparativo Resultados por Pregunta No. 1



En la gráfica anterior se puede apreciar que la pregunta No. 1 fue respondida de forma correcta por 4 estudiantes en el Pretest y 9 estudiantes en el Postest lo que indica que 5 estudiantes mejoraron su desempeño frente a esta pregunta y es equivalente al 50%.

- **Comparativo Resultados por pregunta No. 2** - Cree usted que la educación virtual es importante por qué:

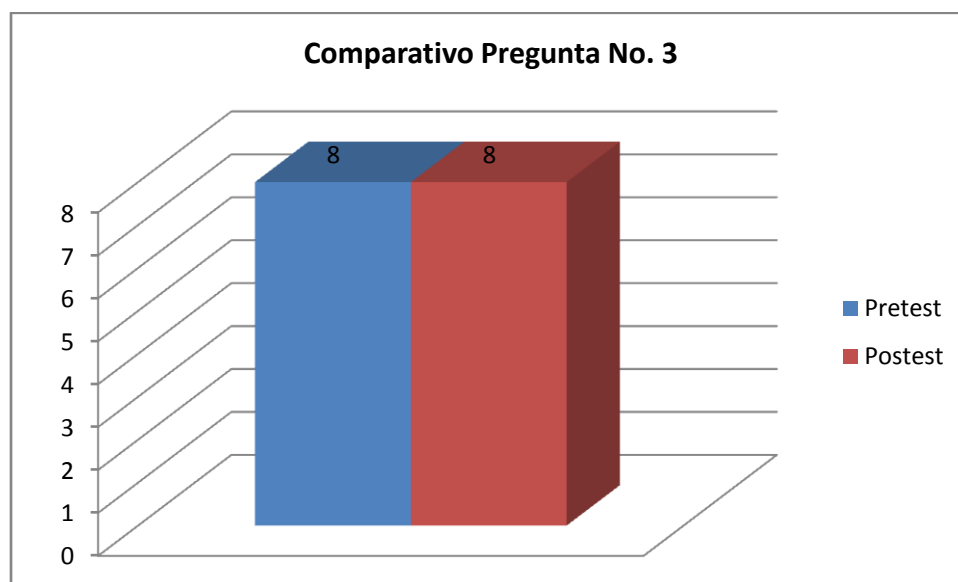
Gráfico 61. Comparativo Resultados por Pregunta No. 2



En la gráfica anterior se puede apreciar que la pregunta No. 2 fue respondida de forma correcta por 5 estudiantes en el Pretest y 9 estudiantes en el Posttest lo que indica que 4 estudiantes mejoraron su desempeño frente a esta pregunta y es equivalente al 40%.

- **Comparativo Resultados por pregunta No. 3** - Califique en la siguiente escala la percepción que tiene sobre la educación virtual.

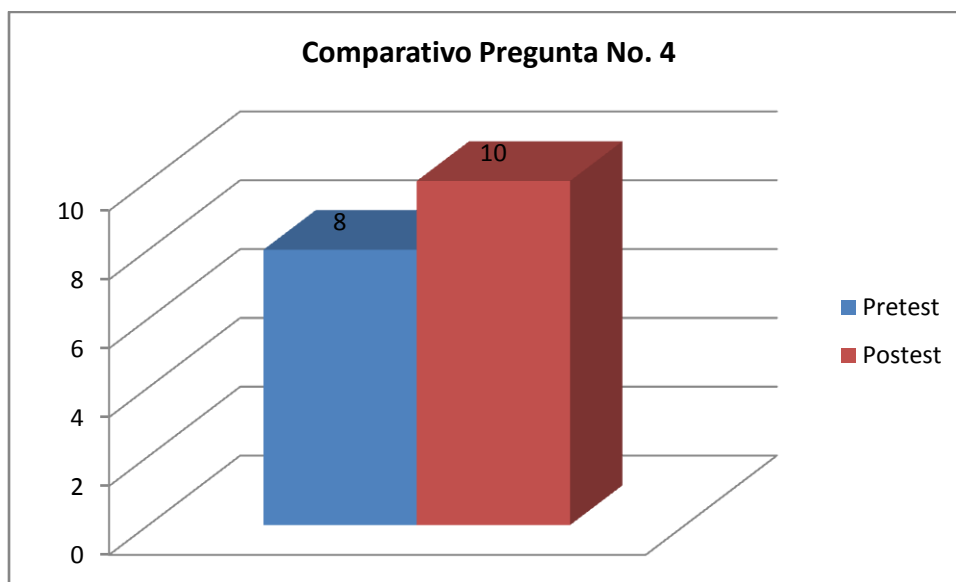
Gráfico 62. Comparativo Resultados por Pregunta No. 3



En la gráfica anterior se puede apreciar que la pregunta No. 3 fue respondida de forma correcta por 8 estudiantes en el Pretest y 8 estudiantes en el Postest lo que indica que el desempeño frente a esta pregunta se mantuvo en las dos pruebas.

- **Comparativo Resultados por pregunta No. 4** - De los siguientes roles, el de un estudiante virtual es el de:

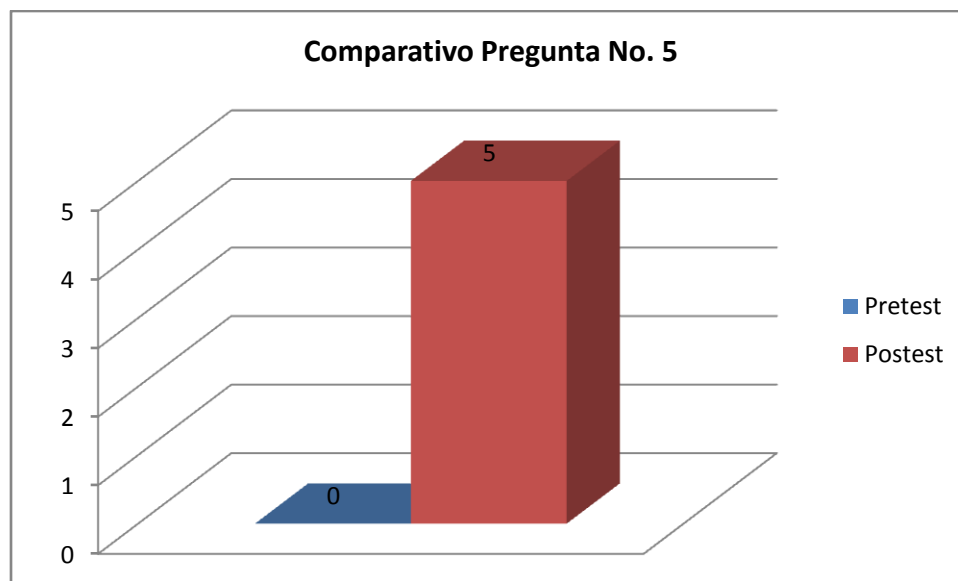
Gráfico 63. Comparativo Resultados por Pregunta No. 4



En la gráfica anterior se puede apreciar que la pregunta No. 4 fue respondida de forma correcta por 8 estudiantes en el Pretest y 10 estudiantes en el Posttest lo que indica que 2 estudiantes mejoraron su desempeño frente a esta pregunta y es equivalente al 20%.

- **Comparativo Resultados por pregunta No. 5** - Una acción de un docente virtual es:

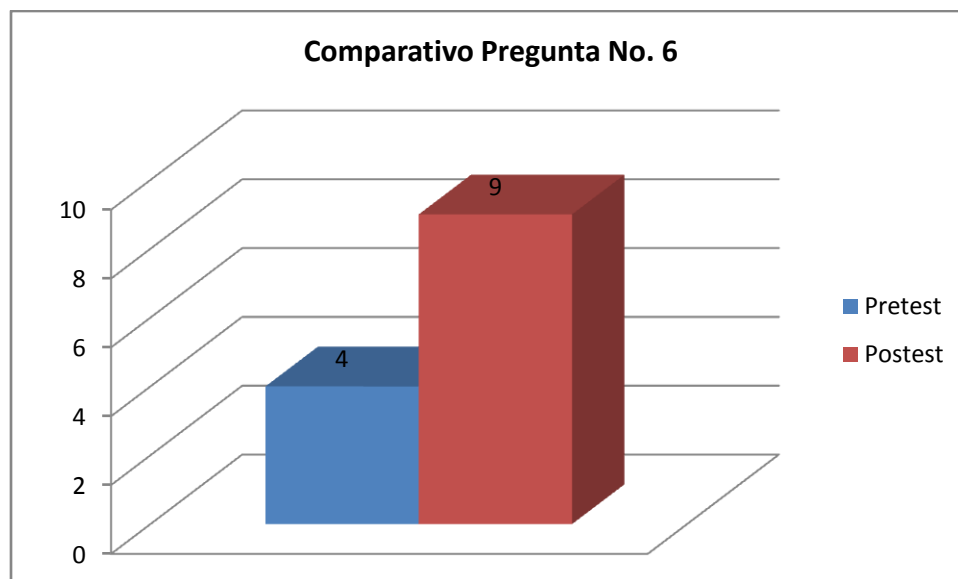
Gráfico 64. Comparativo Resultados por Pregunta No. 5



En la gráfica anterior se puede apreciar que la pregunta No. 5 fue respondida de forma correcta por 0 estudiantes en el Pretest y 5 estudiantes en el Posttest lo que indica que 5 estudiantes mejoraron su desempeño frente a esta pregunta y es equivalente al 50%.

- **Comparativo Resultados por pregunta No. 6** -Cuál de las siguientes frases de manera asertiva responde a la pregunta, ¿quién soy yo?

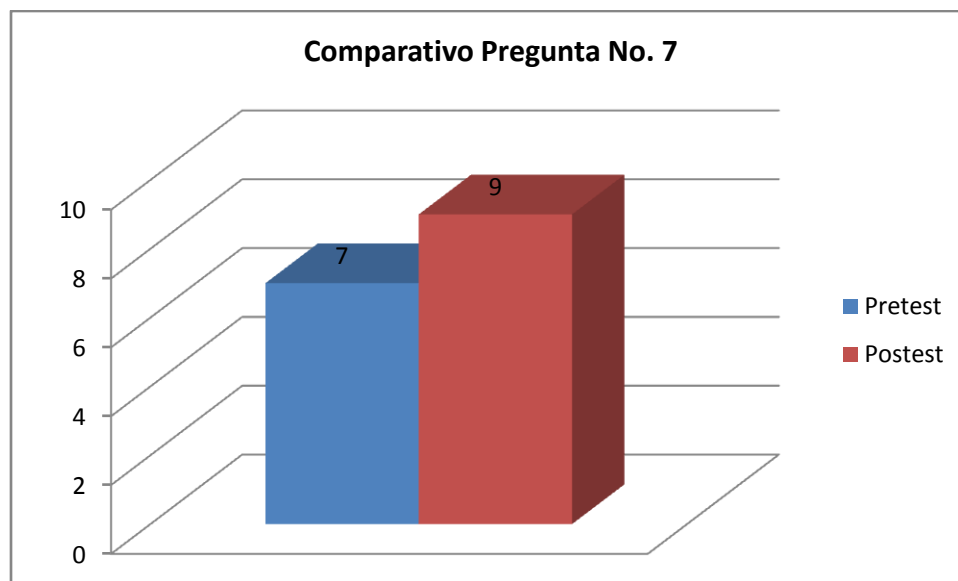
Gráfico 65. Comparativo Resultados por Pregunta No. 6



En la gráfica anterior se puede apreciar que la pregunta No. 6 fue respondida de forma correcta por 4 estudiantes en el Pretest y 9 estudiantes en el Posttest lo que indica que 5 estudiantes mejoraron su desempeño frente a esta pregunta y es equivalente al 50%.

- **Comparativo Resultados por pregunta No. 7** - La frase “el ciego va al abismo sin darse cuenta” se puede asociar a:

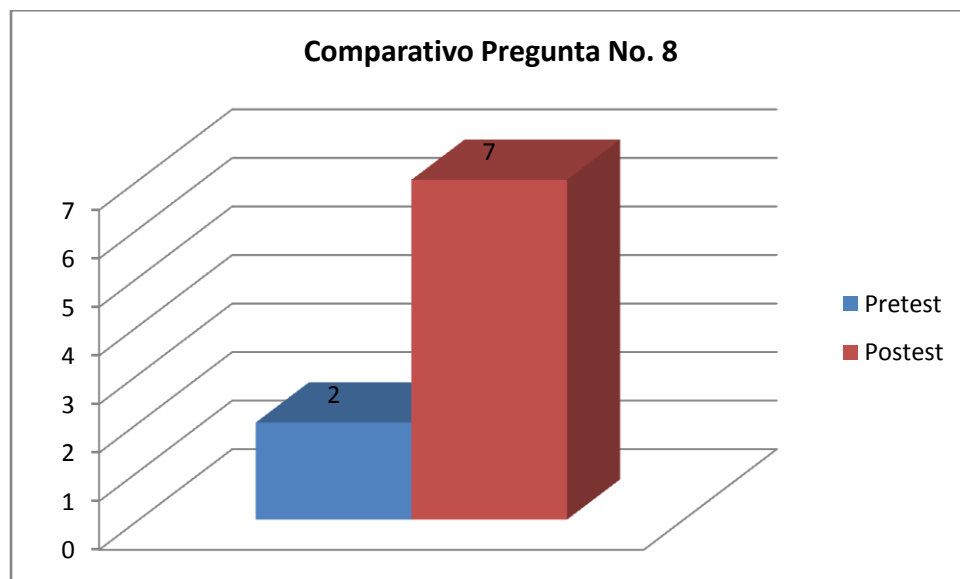
Gráfico 66. Comparativo Resultados por Pregunta No. 7



En la gráfica anterior se puede apreciar que la pregunta No. 7 fue respondida de forma correcta por 7 estudiantes en el Pretest y 9 estudiantes en el Postest lo que indica que 2 estudiantes mejoraron su desempeño frente a esta pregunta y es equivalente al 20%.

- **Comparativo Resultados por pregunta No. 8** - Las frases “me gusta demasiado el estudio” y “me disgusta las personas groseras” se asocian de manera asertiva a:

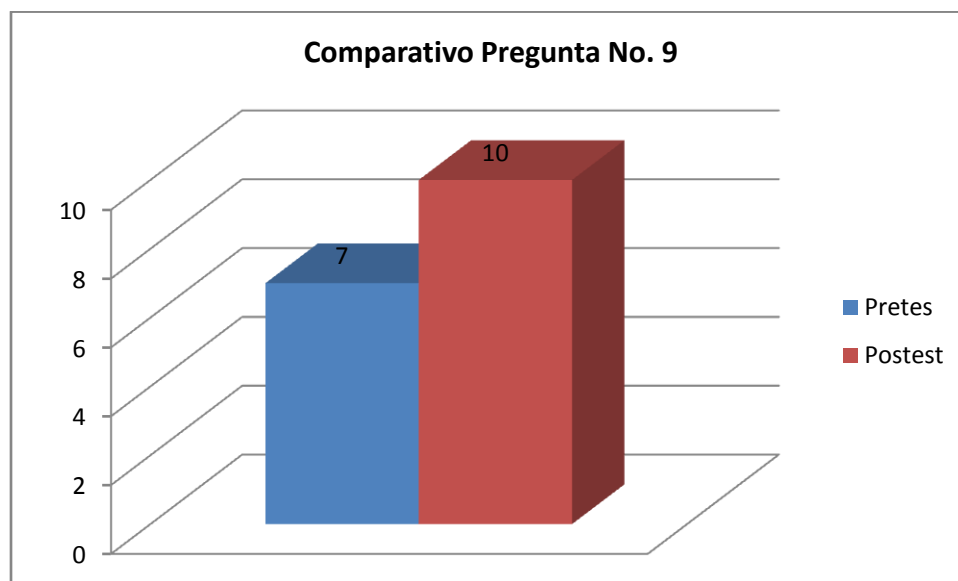
Gráfico 67. Comparativo Resultados por Pregunta No. 8



En la gráfica anterior se puede apreciar que la pregunta No. 8 fue respondida de forma correcta por 2 estudiantes en el Pretest y 7 estudiantes en el Posttest lo que indica que 5 estudiantes mejoraron su desempeño frente a esta pregunta y es equivalente al 50%.

- **Comparativo Resultados por pregunta No. 9** - En una entrevista, María dijo: “mi deseo es ser un líder en negocios internacionales, mi necesidad es conseguir un buen trabajo, mis problemas son bastantes graves en términos económicos y algunas veces me entristece no cumplir con las expectativas de mis proyectos”. Lo anterior define:

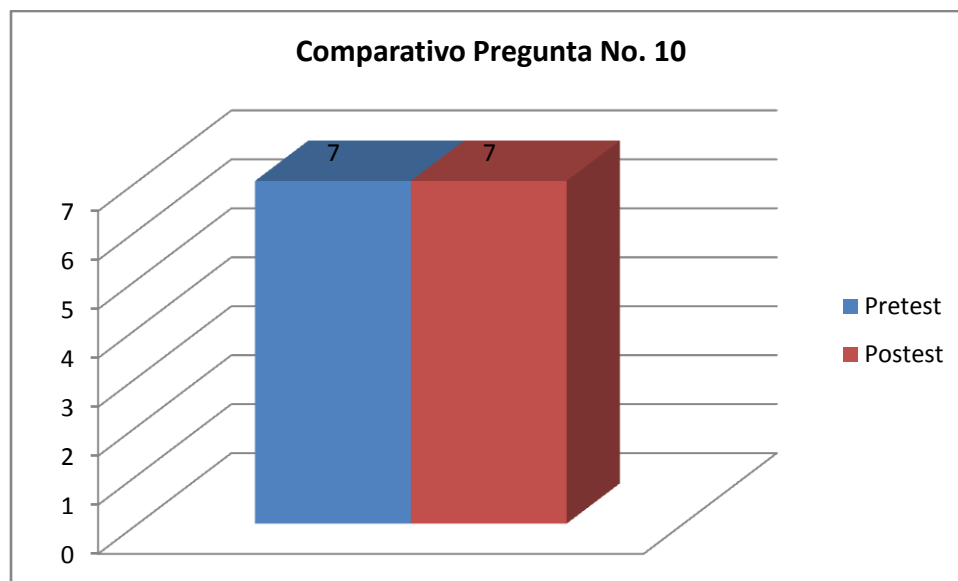
Gráfico 68. Comparativo Resultados por Pregunta No. 9



En la gráfica anterior se puede apreciar que la pregunta No. 9 fue respondida de forma correcta por 7 estudiantes en el Pretest y 10 estudiantes en el Posttest lo que indica que 3 estudiantes mejoraron su desempeño frente a esta pregunta y es equivalente al 30%.

- **Comparativo Resultados por pregunta No. 10** - Los derechos poseen característica, cuál de las siguientes es una de ellas.

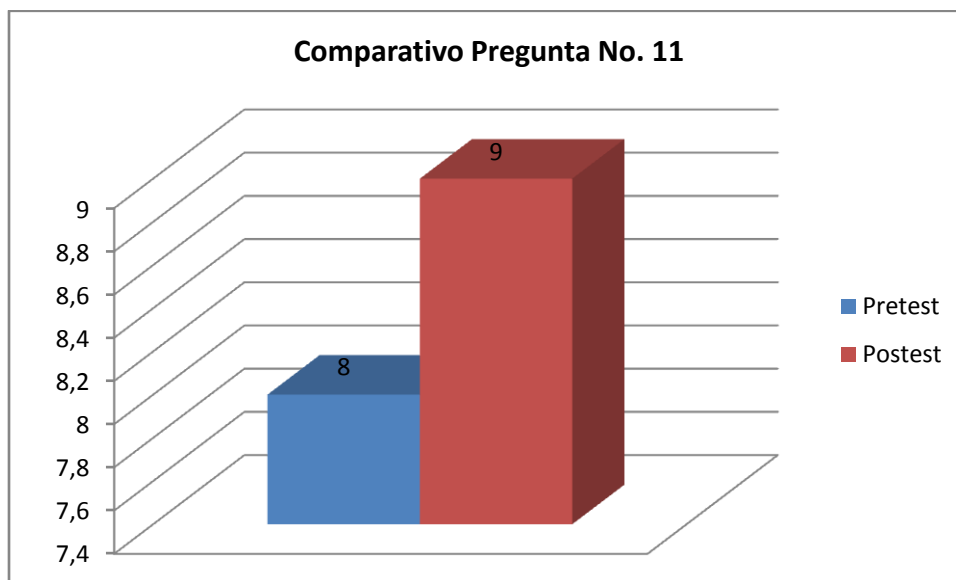
Gráfico 69. Comparativo Resultados por Pregunta No. 10



En la gráfica anterior se puede apreciar que la pregunta No. 10 fue respondida de forma correcta por 7 estudiantes en el Pretest y 7 estudiantes en el Postest lo que indica que el rendimiento frente a esta pregunta se mantuvo en la aplicación de las dos pruebas.

- **Comparativo Resultados por pregunta No. 11** - Cuál de los siguientes no es un deber de un ciudadano.

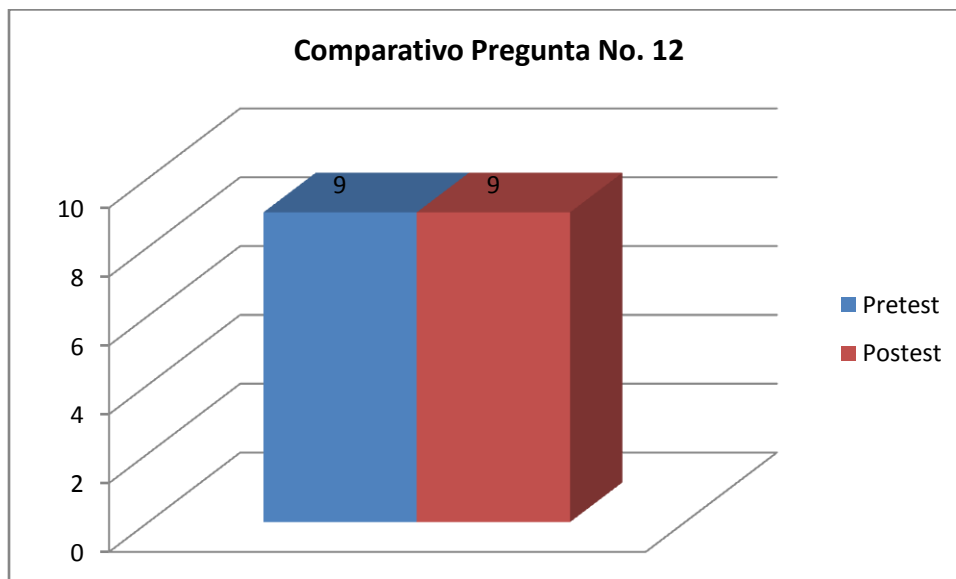
Gráfico 70. Comparativo Resultados por Pregunta No. 11



En la gráfica anterior se puede apreciar que la pregunta No. 11 fue respondida de forma correcta por 8 estudiantes en el Pretest y 9 estudiantes en el Postest lo que indica que 1 estudiante mejoró su desempeño frente a esta pregunta y es equivalente al 10%.

- **Comparativo Resultados por pregunta No. 12** - Toda persona hábil tiene el deber de prestar los servicios civiles y militares que la Patria requiera para su defensa y conservación, y en caso de calamidad pública, los servicios de que sea capaz.(Artículo XXXIV). Lo anterior es el deber de:

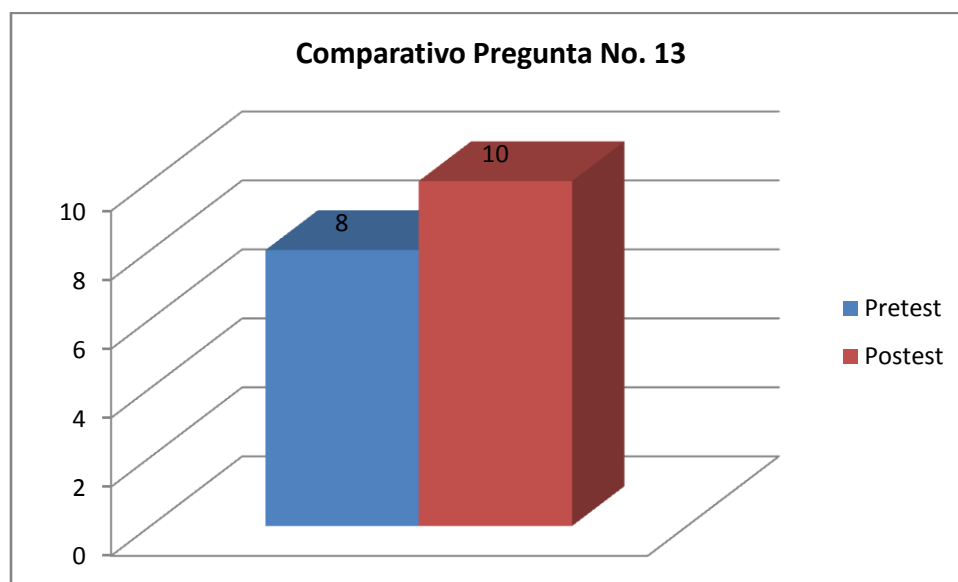
Gráfico 71. Comparativo Resultados por Pregunta No. 12



En la gráfica anterior se puede apreciar que la pregunta No. 10 fue respondida de forma correcta por 9 estudiantes en el Pretest y 9 estudiantes en el Postest lo que indica que el rendimiento frente a esta pregunta se mantuvo en la aplicación de las dos pruebas.

- **Comparativo Resultados por pregunta No. 13** - Cuál de los siguientes no es uno de los derechos humanos:

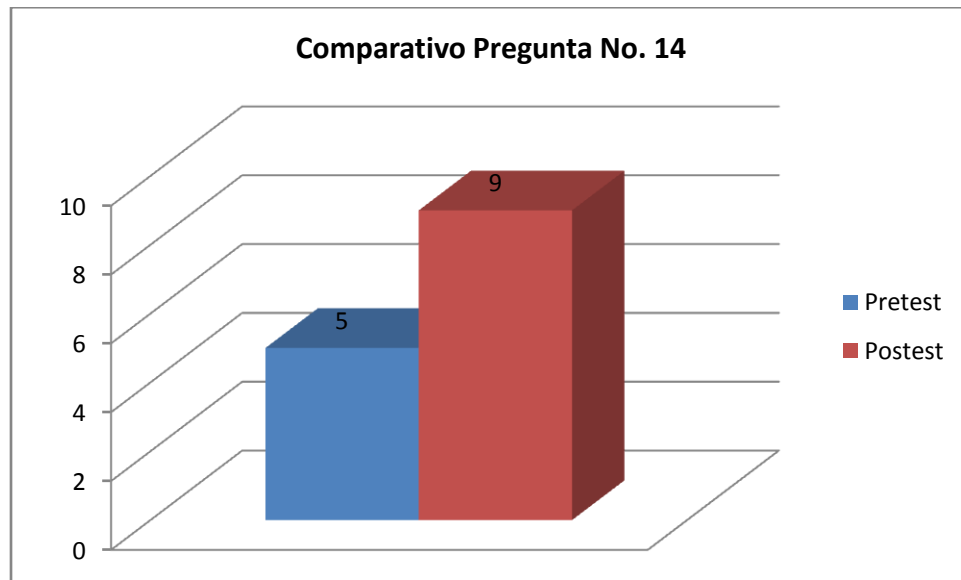
Gráfico 72. Comparativo Resultados por Pregunta No. 13



En la gráfica anterior se puede apreciar que la pregunta No. 13 fue respondida de forma correcta por 8 estudiantes en el Pretest y 10 estudiantes en el Posttest lo que indica que 2 estudiantes mejoraron su desempeño frente a esta pregunta y es equivalente al 20%.

- **Comparativo Resultados por pregunta No. 14** - Es aquella cualidad humana por la que la persona se determina a elegir actuar siempre con base en la verdad y en la auténtica justicia.

Gráfico 73. Comparativo Resultados por Pregunta No. 14



En la gráfica anterior se puede apreciar que la pregunta No. 14 fue respondida de forma correcta por 5 estudiantes en el Pretest y 9 estudiantes en el Posttest lo que indica que 4 estudiantes mejoraron su desempeño frente a esta pregunta y es equivalente al 40%.

5. CONCLUSIONES

- El proceso de investigación llevado a cabo en la Especialización en Educación con Nuevas Tecnologías que arrojó como resultado el diseño, la creación, la implementación y la evaluación del Ambiente Virtual de Aprendizaje “ÉTICA Y VALORES HUMANOS” nos evidenció cómo ha evolucionado la educación con la creación de recursos virtuales que le brindan al estudiantes múltiples herramientas y posibilidad de acceso desde lugares remotos.
- Sin duda alguna la incorporación de nuevas tecnologías en el quehacer diario del docente y del estudiante abre espacios de interacción que propician el enriquecimiento de nuevas metodologías de enseñanza y de construcción de conocimiento, permite la apropiación de temáticas específicas mediando la tecnología con la pedagogía inmersas indudablemente en el campo educativo.
- En el ambiente virtual de aprendizaje “ÉTICA Y VALORES HUMANOS” se pudo observar como el nivel de comprensión respecto a los temas planteados mejoró considerablemente respecto a los resultados de la aplicación del Pretest frente al Postest, dando visión de la importancia de crear espacios de conocimiento virtual para globalizar más el proceso de aprendizaje.
- Se concluye que las técnicas de implementación de tecnología y herramientas multimedia resultan muy atractivas para los alumnos ya que hacen más ameno el estudio y presentan múltiples opciones para realizar actividades lo que permite el aprendizaje autónomo y colaborativo.

6. REFERENCIAS

- Carlos Bernal Granados, septiembre de 2009. Tecnologías web 2.0 para docentes.
- María Piedad Acuña Agudelo, Constanza Arías Ortíz, Juan H. Álvarez Santoyo. Septiembre de 2009. Videocasting sobre conectivismo UNAB curso tecnologías web 2.0 para la docencia.
- Universidad EAFIT, Año 2000. Principios pedagógicos para un ambiente de aprendizaje con TIC, Libro Conexiones: informática y escuela. Un enfoque global.
- George Siemens (gsiemens@elearnspace.org) Diciembre 12, 2004. Traducción: Diego E. Leal Fonseca, (diego@diegoleal.org) Febrero 7, 2007. Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital,
- Manuel Antonio Unigarro Gutiérrez, edición 2, 2004. Educación Virtual: Encuentro Formativo en el Ciberespacio.
- William Manuel Castillo Toloza, Luz Helena García Gómez, Diego Mauricio Mazo, Diego Meza González, Claudia Patricia Salazar Blanco, Claudia Patricia Villafañe Casadiego. Propuesta de metodología para transformar programas presenciales a virtuales o e-learning; Convenio de Asociación e-learning 2.0 Colombia,
- Claudia Patricia Salazar Blanco, 2003. A propósito de los ambientes virtuales de aprendizaje, material preparado por Claudia Patricia Salazar Blanco para el Seminario Taller Internacional "Perspectivas de la Educación Virtual para las entidades fiscalizadoras Superiores" desde las investigaciones: Elementos favorables para el diseño de Ambientes

virtuales de aprendizaje (2002_2003). Un ambiente virtual para formación de maestros a partir de la sistematización de la experiencia en el proceso construido durante los años 2004-2005 en el CPE-RNO- UNAB

- Piedad Santos. Materiales Educativos en web: nuevos ambientes de aprendizaje características y demandas para un aprendizaje exitoso.
- Vargas, M. A. (2006). Sistema de créditos académicos con apoyo en ambientes educativos virtuales para la formación de ingenieros. Ponencia resultados de investigación. En VII Congreso de Informática Educativa. Santiago de Cali, Colombia.
- Cortez, I. (2006). Manual del participante. Taller de Diseño instruccional para ambientes no presenciales. Universidad Javeriana Cali, Colombia.
- Duart, J. (2002) Aprender en la virtualidad. Editorial Gedisa. Enero, Barcelona, España pp. 36-38.
- Panteón Rafael (2004): Comentarios sobre trabajos colaborativos, en <http://www.youtube.com/watch?v=cwUyOISR1mO>

ANEXOS

ANEXO 1

GUÍAS SOBRE DISEÑO PEDAGÓGICO

Guía No.1 EXPLORACIÓN PREVIA Y BOCETO GENERAL

1. NECESIDAD EDUCATIVA.

A través del tiempo se ha apreciado una pérdida progresiva de valores manifestados en comportamientos agresivos, intolerantes, en violencia física y verbal, depresión e intento de suicidio, drogadicción, entre otros.

Estos comportamientos tienen sus raíces desde su formación familiar y social ya que desde su misma descomposición genera en las estudiantes inconformismo, desadaptación y otras actitudes negativas que las llevan a adquirir comportamientos poco adecuados para una convivencia armónica.

Todo esto afecta la convivencia escolar y genera conflictos a nivel familiar y social es por eso que la propuesta de crear un Ambiente Virtual de Aprendizaje sobre el tema de Ética y Valores Humanos apunta a fortalecer el desarrollo de la personalidad y los valores que permitan a los estudiantes responder a los desafíos que les plantea el mismo, estar en capacidad de hallar soluciones a los problemas que a diario les presenta la vida como buscar orientación de sus valores y elaborar un proyecto personal de crecimiento y desarrollo armónico e integral de acuerdo a la ética y los valores humanos.

La poca capacidad de tolerancia, armonía y aceptación entre ellos, son situaciones que precisan nuevos planes de intervención de una manera creativa y lúdica a través de la tecnología y el uso adecuado del Internet.

2. ALTERNATIVAS DE SOLUCIÓN.

Como posibles alternativas de solución para resolver la problemática anterior se pueden plantear las siguientes actividades:

- Diseñar un proyecto transversal en el área de Ética con la finalidad de aplicarlo en todos los grados que brinda la Institución.
- Realizar convivencias en torno al tema de los valores llevando a cada grupo a un centro de recogimiento espiritual y desarrollando actividades lúdicas con base en las temáticas planteadas.
- Dotar la biblioteca de la Institución con material para llevar a los estudiantes a realizar prácticas y actividades en este lugar.
- Diseñar un Ambiente Virtual de Aprendizaje para implementarlo con los estudiantes de modo que se brinde una herramienta innovadora apoyada de nuevas tecnologías y que tenga como la finalidad despertar el interés y la motivación de los estudiantes por el tema.

3. AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE ETICA Y VALORES HUMANOS COMO ALTERNATIVA DE SOLUCIÓN.

- Diseñar un proyecto transversal en el área de Ética con la finalidad de aplicarlo en todos los grados que brinda la Institución: Al realizar un proyecto transversal en el área de Ética y Valores para todos los grado se debe analizar los siguientes factores:
 - Los proyectos transversales no siempre son implementados por todo el grupo de docentes, y pueden no tener el impacto esperado por la gran cantidad de estudiantes que estarían involucrados en él.

- Realizar convivencias en torno al tema de los valores llevando a cada grupo a un centro de recogimiento espiritual y desarrollando actividades lúdicas con base en las temáticas planteadas. Para realizar un ciclo de convivencias se deben tener en cuenta los siguientes aspectos:
 - El costo económico que tendrían las convivencias debe ser asumido por la institución o por los padres de familia, por lo tanto esto generaría un traumatismo ya que no se cuenta con los recursos necesarios para ejecutarlo y la capacidad económica de los padres puede no ser la mejor para cubrir estos gastos.
 - También se debe considerar el riesgo que se corre al llevar los estudiantes a un lugar fuera de la institución educativa.

- Dotar la biblioteca de la Institución con material para llevar a los estudiantes a realizar prácticas y actividades en este lugar. Para realizar la compra de material impreso se deben tener en cuenta los siguientes aspectos:
 - Los costos en que incurriría la institución al comprar libros para el área de Ética y Valores Humanos serían muy altos, y para ello es necesario contar con la previa aprobación del Consejo Directivo de la Institución.

- Diseñar un Ambiente Virtual de Aprendizaje para implementarlo con los estudiantes de modo que se brinde una herramienta innovadora apoyada de nuevas tecnologías y que tenga como la finalidad despertar el interés y la motivación de los estudiantes por el tema.
 - Diseñar un ambiente virtual de aprendizaje en esta temática será una forma innovadora de llegar al estudiante, ya que estos entornos favorecen el aprendizaje tanto autónomo como colaborativo y está mediado por herramientas tecnológicas que indudablemente llamarán la atención de los estudiantes.

- Un ambiente virtual de aprendizaje brindará un entorno agradable, lúdico y didáctico al estudiante, le permitirá acceder a él tanto desde su colegio hasta su casa, y a la vez se está contribuyendo con la institución en la creación de material educativo virtual, tal como es la tendencia de la educación actual.

4. POBLACIÓN OBJETIVO Y QUÉ APRENDER CON APOYO DEL AMBIENTE VIRTUAL.

La población objetivo del ambiente virtual de aprendizaje son los estudiantes de grado décimo y undécimo de la institución, cuyas edades oscilan entre los 15 y 18 años.

Con la implementación de un AVA el estudiante podrá adquirir destrezas en el manejo de herramientas Web 2.0, y a la vez reforzará sus conocimientos en el tema a tratar “Ética y Valores Humanos”, al mismo tiempo podrá evidenciar sus avances y medir el logro de sus objetivos.

Es importante que los estudiantes que vayan a realizar el proceso del Ambiente Virtual de Aprendizaje tengan unos pre- saberes en el manejo de herramientas informáticas como el uso del computador, el internet, y las herramientas web 2.0 como blog, wiki, chat, correo electrónico, etc.

5. ÁREA DE CONTENIDO

Área de Formación: Ciencias de la Educación

Área de Contenido: Educación

Unidad de Instrucción: Ética y Valores Humanos

6. FINALIDAD EDUCATIVA

OBJETIVO GENERAL

- ✓ Fortalecer el proceso de crecimiento humano a través de una reflexión crítica que nos lleve a un compromiso personal, social y ciudadano bajo la práctica la ética y los valores humanos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ✓ Apropiarse de los conceptos como responsabilidad, respeto, autoestima; todos ellos relacionados con la ética y los valores humanos y su campo de aplicación,
- ✓ Promover actitudes axiológicas como el respeto a sí mismo y a los demás seres, que los lleven al rescate de los valores perdidos por los cambios sociales.
- ✓ Fomentar la vivencia de los valores y el rescate de su aplicación a partir de prácticas vivenciales dentro y fuera de la Institución, propiciando momentos de reflexión personal.
- ✓ Concienciar por medio del trabajo grupal, cómo la pérdida de valores ha influido en el comportamiento en el ámbito familiar y escolar.
- ✓ Propiciar a través de los actos cívicos estrategias que conduzcan al rescate e incremento de valores.

7. ¿QUÉ APRENDER CON APOYO DE UN ESTE AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE?

ESTRUCTURA TEMÁTICA

ETICA Y VALORES HUMANOS

UNIDAD 1: EN BÚSQUEDA DE MI IDENTIDAD

- Quién eres tú?
- Quién soy yo?

UNIDAD 2: DERECHOS Y DEBERES DEL SER

- Derechos del Ser Humano?
- Deberes del Ser Humano?

UNIDAD 3. VALORES HUMANOS

- Respeto
- Responsabilidad
- Autonomía
- Autoestima
- Solidaridad

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

En el ambiente virtual de aprendizaje se encontrarán actividades que propician el aprendizaje autónomo y colaborativo, a través de la utilización de distintos recursos didácticos de carácter tecnológico.

- ✓ Foro
- ✓ Tarea
- ✓ Grupo de trabajo
- ✓ Weblog
- ✓ Foro
- ✓ Video
- ✓ Correo electrónico
- ✓ Prezzi
- ✓ Foro

8. ¿EN QUE AMBIENTE SE APRENDEN LOS OBJETIVOS?

✓ Materiales Educativos Digitales

Los recursos de los cuales dispone el estudiante son todos interactivos, por lo cual se hace necesario que él disponga de conexión a internet y por ende a un computador.

✓ Participación de los estudiantes

El docente actúa como mediador entre el AVA y los estudiantes, pero son los estudiantes quienes son los responsables de la continuidad del proceso y de realizar las actividades planteadas en el curso.

✓ Retroalimentación

Retroalimentar al estudiante en sus actividades es una gran ayuda para que el estudiante visualice cómo evoluciona en su formación, por tal razón el docente está encargado de realizar acciones de acompañamiento y retroalimentación.

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

- ✓ Por medio de la comunicación Asincrónica y Sincrónica que existe en el AVA
- ✓ Desarrollando actividades que tengan relación directa con el AVA; como foros, Video, chat, proceso de seguimiento y retroalimentación permanente.

¿Qué retos se van a proponer?

- ✓ Planear un AVA que capture y cumpla con las inquietudes del educando.
- ✓ Diseñar un AVA que sea agradable, interactivo y que facilite el aprendizaje.

¿Qué recompensas o refuerzos se van a ligar al logro de los retos?

- ✓ Como recompensa se le asignara una calificación a las actividades de aprendizaje dispuestas en el AVA.
- ✓ El estudiante comprenderá y aplicara los conocimientos adquiridos en su futuro.

9. ¿CÓMO SABER QUE EL APRENDIZAJE SE ESTÁ LOGRANDO?

Al acercarnos al estudiante y evaluar su proceso de formación sabremos si se están cumpliendo los objetivos y si el estudiante está aprendiendo.

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

- Participación activa en los foros de discusión
- Realización de las tareas asignadas
- Creación de Weblog
- Participación activa dentro del aula
- Comunicación por medio del correo electrónico
- Elaboración de videos

Describa qué tipo de retroalimentación, refuerzo y nivel de logro van a estar presentes en el material.

- Para los foros; respuestas del profesor a los aportes de los estudiantes. Pueden ser participativos o calificables con puntos.
- Para las tareas cumplir con los requisitos establecidos para cada una de ellas.
- Para la creación del Weblog la coherencia, pertinencia, participación.
- Para la elaboración de videos, creatividad, pertinencia del tema propuesto, presentación.

- A nivel general buen trato y educación dentro del aula, comunicación permanente, cumplimiento con las tareas en los tiempos establecidos y las normas dadas.

GUÍA 2

Definición de objetivos de aprendizaje:

1. El ambiente ha sido pensado y diseñado para que al finalizarlo el estudiante esté en capacidad de: (Objetivos Generales)

- ✓ Fortalecer el proceso de crecimiento humano a través de una reflexión crítica que nos lleve a un compromiso personal, social y ciudadano bajo la práctica la ética y los valores humanos.

Para lograr lo anterior se requiere que Usted logre los siguientes propósitos específicos:

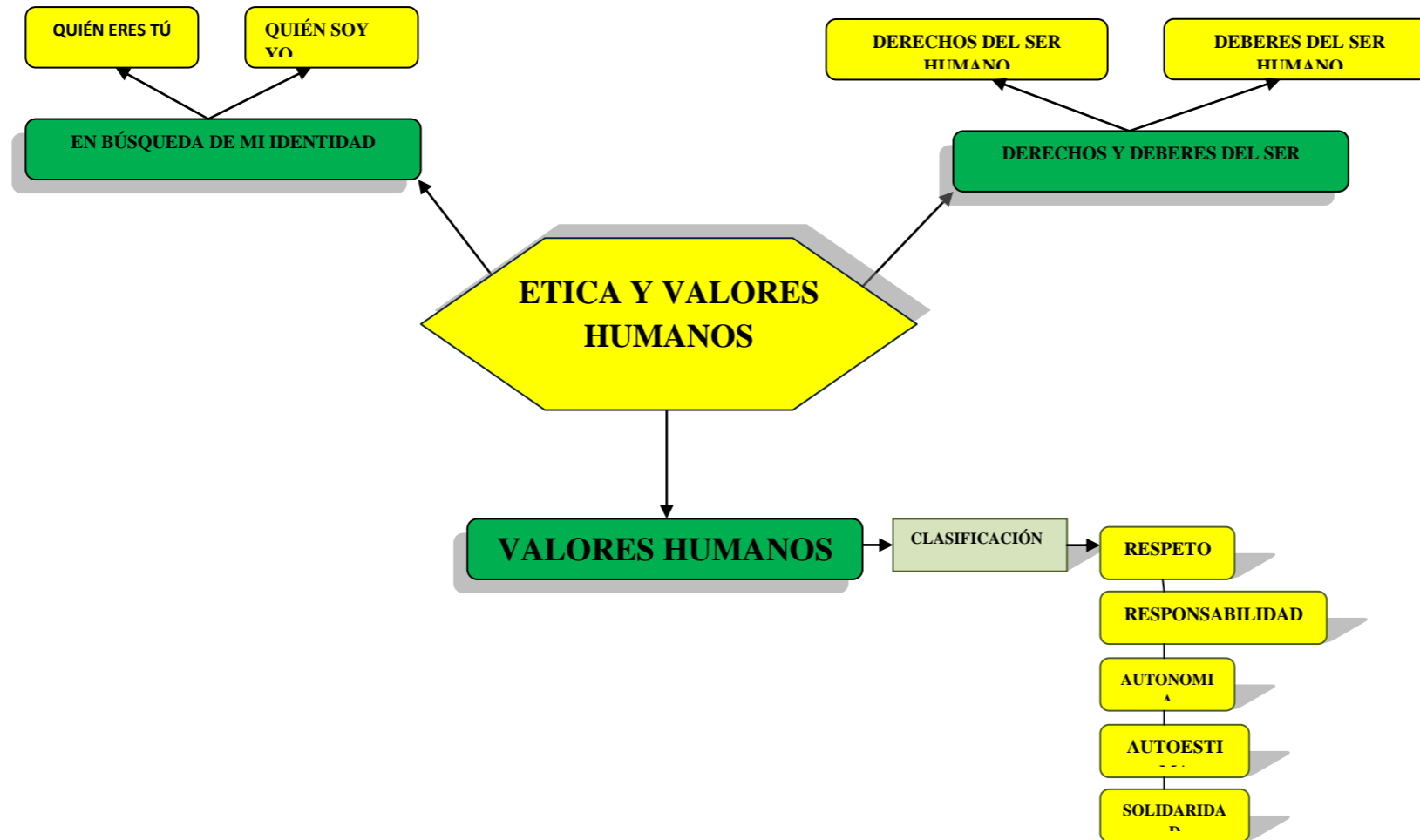
- ✓ Apropiarse de los conceptos como responsabilidad, respeto, autoestima; todos ellos relacionados con la ética y los valores humanos y su campo de aplicación,
- ✓ Promover actitudes axiológicas como el respeto a si mismo y a los demás seres, que los lleven al rescate de los valores perdidos por los cambios sociales.
- ✓ Fomentar la vivencia de los valores y el rescate de su aplicación a partir de prácticas vivenciales dentro y fuera de la Institución, propiciando momentos de reflexión personal.
- ✓ Concienciar por medio del trabajo grupal, cómo la pérdida de valores ha influido en el comportamiento en el ámbito familiar y escolar.
- ✓ Propiciar a través de los actos cívicos estrategias que conduzcan al rescate e incremento de valores.

Estructura de Contenidos

Este Ambiente Virtual de Aprendizaje se encuentra fundamentado en la temática de la Ética y los valores humanos, propiciando momentos tanto de conocimiento como de reflexión en torno a las actuales problemáticas que se vivencian en la sociedad actual, en donde los antivalores han influido en el desequilibrio personal, familiar y social.

Por lo tanto se pretende lograr la identificación, conocimiento y reconocimiento de valores, dando así claridad sobre su implicación en el ser y pasando de la afirmación, la opinión y la explicación de unos contenidos a la argumentación en búsqueda de sentido de su aplicación.

2. El siguiente mapa conceptual, permite conocer los contenidos sobre los cuales versa este ambiente y cómo se relacionan entre ellos.



GUÍA 3

1. Definición de Metodología

El Ambiente Virtual de Aprendizaje por ser un espacio creado para el trabajo colaborativo y mediado por tecnologías, se basa en la metodología del aprendizaje activo, en el cual cada estudiante deberá realizar un estudio autónomo de los contenidos planteados para el mismo, y a la vez trabajar colaborativamente con sus pares para la consecución de los objetivos tanto general como específicos del curso.

En este espacio de aprendizaje se le invita a la investigación y la utilización de medios y recursos educativos basados en Web 2.0 por medio de los cuales realizará un proceso de construcción de aprendizaje lúdico y didáctico; a través de las diferentes formas de interacción tanto sincrónica como asincrónica.

El estudiante virtual contará con la retroalimentación y valoración de sus actividades por parte del tutor quien lo acompañará y guiará a lo largo del curso indicándole los pasos a seguir en cada nueva semana de aprendizaje, en las cuales deberá participar en foros, realización de tareas, trabajos de grupo, entre otros.

El presente curso abordará temas que tienen como propósito principal promover y fortalecer el proceso de crecimiento humano a través de una reflexión crítica que nos lleve a un compromiso personal, social y ciudadano bajo la práctica de la ética y los valores humanos, incorporando nuevas tecnologías en el desarrollo del ambiente virtual de aprendizaje.

2. Diseño de Actividades de Aprendizaje

Tema	Semana	Estudio Independiente	Tareas	Ejercicios Individuales	Trabajos grupales	Foros	Chat	Otros	Criterios de evaluación
EN BÚSQUEDA DE MI IDENTIDAD a. Quién eres Tú? b. Quién soy Yo?	1	<p>En primer lugar ingrese al aula y realice un reconocimiento de ella, navegue su contenido y si tiene alguna inquietud contacté a su tutor por el correo.</p> <p>Estudio Independiente</p> <p>El estudiante virtual debe realizar las lecturas de los textos propuestos para cada uno de los temas y complementar éstas con búsqueda en la Web.</p>	<p>Esta semana daremos inicio al curso, por lo tanto es necesario conocer y darse a conocer.</p> <p>FORO</p> <p>Ingrese al foro Bienvenida y haga una breve presentación.</p> <p>TAREA</p> <p>Después de realizar las lecturas de apoyo de la semana, ingrese a la opción</p>	<p>Estudio Independiente</p> <p>Foro Bienvenida</p> <p>Cuestionario</p>	<p>En la primera semana del curso no hay trabajos grupales.</p>	<p>Ingrese al foro Bienvenida y haga una breve presentación.</p>	<p>Esta herramienta facilitará la comunicación entre los actores del ambiente virtual de aprendizaje y permanecerá disponible en todo el curso.</p>		<p>Comunicación con el tutor y compañeros.</p> <p>Cumplimiento en la realización de las tareas asignadas para semana.</p> <p>Calidad y pertinencia en los trabajos presentados.</p> <p>Utilización de Netiquette.</p>

		<p>Lecturas:</p> <p>a. Quién eres Tú? b. Quién soy Yo?</p> <p>Bibliografía Complementaria</p>	Tareas y conteste el cuestionario relacionado con los temas de estudio.						
Tema	Semana	Estudio Independiente	Tareas	Ejercicios Individuales	Trabajos grupales	Foros	Chat	Otros	Criterios de evaluación
DERECHOS Y DEBERES DEL SER	2	<p>Estudio Independiente</p> <p>El estudiante virtual debe realizar las lecturas de los textos propuestos para cada uno de los</p>	<p>GRUPO DE TRABAJO</p> <p>En esta semana el tutor le asignará un grupo de trabajo.</p> <p>WEBLOG</p>	<p>Estudio Independiente</p> <p>WEBLOG</p> <p>Participación</p>	<p>El grupo de trabajo asignado por el tutor, deberá comunicarse y organizar en conjunto un Weblog Educativo en el</p>	<p>Foro: Deberes ciudadanos. Usted deberá escoger un deber y explicar porqué considera que es fundamental en la</p>	<p>Esta herramienta facilitará la comunicación entre los actores del ambiente virtual de aprendizaje</p>		<p>Comunicación con el tutor y compañeros.</p> <p>Cumplimiento en la realización de las tareas asignadas para semana.</p>

<p>a. Cuáles son mis derechos?</p> <p>b. Cuáles son mis deberes?</p>	<p>temas y complementar éstas con búsqueda en la Web.</p>	<p>El grupo de trabajo asignado por el tutor, deberá comunicarse y organizar en conjunto un Weblog Educativo en el cual se hile el tema de los “Derechos y Deberes del Ser”, cada participante debe participar activamente en la construcción de un blog que cuente con la incorporación de medios Web 2.0 y ubicar su nombre al final de la publicación.</p>	<p>Individual en el Weblog.</p> <p>Foro: Deberes ciudadanos. Usted deberá escoger un deber y explicar porqué considera que es fundamental en la convivencia social.</p>	<p>cual se hile el tema de los “Derechos y Deberes del Ser”, cada participante debe participar activamente en la construcción de un blog que cuente con la incorporación de medios Web 2.0 y ubicar su nombre al final de la publicación.</p> <p>Este trabajo debe entregarse al tutor al finalizar la tercera semana del curso.</p>	<p>convivencia social.</p>	<p>y permanecerá disponible en todo el curso.</p>	<p>Calidad y pertinencia en los trabajos presentados.</p>	<p>Utilización de Netiquette.</p>
	<p>Lecturas:</p> <p>a. Cuáles son mis derechos?</p> <p>b. Derechos de los seres humanos.</p> <p>c. Declaración de los derechos del Hombre.</p> <p>d. Cuáles son mis Deberes?</p> <p>e. Deberes del ciudadano.</p>							
	<p>Bibliografía Complementaria</p>							
		<p>Este trabajo debe entregarse al tutor al</p>						

			<p>finalizar la tercera semana del curso.</p> <p>FORO</p> <p>En la presente semana se abrirá un foro en el cual cada estudiante deberá participar de forma individual, el tema del foro es los Deberes ciudadanos, usted deberá escoger un deber y explicar porqué considera que es fundamental en la convivencia social.</p>						
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Tema	Semana	Estudio Independiente	Tareas	Ejercicios Individuales	Trabajos grupales	Foros	Chat	Otros	Criterios de evaluación
VALORES HUMANOS Respeto Responsabilidad Autonomía Autoestima Solidaridad	3 y 4	Estudio Independiente El estudiante virtual debe realizar las lecturas de los textos propuestos para cada uno de los temas y complementar éstas con búsqueda en la Web. Lecturas: a. Qué son los Valores? b. Clasificación de los Valores c. El Respeto	WEBLOG En la presente semana cada grupo de trabajo deberá continuar con la construcción del Weblog. VIDEO CORREO ELECTRÓNICO En la semana No. 3, usted deberá escoger uno de los valores planteados en el curso, indagar sobre él y su incidencia en el ámbito social, a continuación	Estudio Independiente Participación Individual en el Weblog. Escoja uno de los valores planteados en el curso, indague sobre él y su incidencia en el ámbito social, a continuación realice un video con la Herramienta Movie Marker y súbalo a	Finalización del trabajo grupal Elaboración del Weblog acerca de los Derechos y Deberes del Ser.	Foro Síntesis: Presente el trabajo realizado en Prezzy como síntesis del curso y realice un comentario al trabajo de dos de sus compañeros.	Esta herramienta facilitará la comunicación entre los actores del ambiente virtual de aprendizaje y permanecerá disponible en todo el curso.		Comunicación con el tutor y compañeros. Cumplimiento en la realización de las tareas asignadas para semana. Calidad y pertinencia en los trabajos presentados. Utilización de Netiquette.

		<p>d. La Responsabilidad e. La Autonomía f. La Autoestima g. La Solidaridad</p> <p>Bibliografía Complementaria</p>	<p>deberá realizar un video con la Herramienta Movie Marker y subirlo a Youtube. Envíe la dirección a su tutor por la herramienta correo.</p> <p>PREZZI</p> <p>En la semana No. 4, usted deberá realizar una presentación utilizando la herramienta Prezzi, en la cual se evidencia una síntesis de los temas vistos en estas cuatro semanas del curso.</p>	<p>Youtube. Envíe la dirección a su tutor por la herramienta correo.</p> <p>Realice una presentación utilizando la herramienta Prezzi, en la cual se evidencia una síntesis de los temas vistos en estas cuatro semanas del curso, preséntela en el Foro Síntesis y realice un comentario al trabajo de dos de sus compañeros.</p>					
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

			FORO Esta presentación debe ser compartida en el Foro Síntesis y deberá realizar un comentario al trabajo de dos de sus compañeros.						
--	--	--	---	--	--	--	--	--	--

GUÍA 4

FORMATO SELECCIÓN DE RECURSOS SEGÚN ACTIVIDADES PROPUESTAS

NOMBRE DEL RECURSO SELECCIONADO	DESCRIPCIÓN	MODOS DE APLICACIÓN
Foro	<p>El foro es un servicio de Internet de reunión donde distintas personas conversan en torno a un tema de interés común. Es, esencialmente, una técnica de comunicación oral o virtual, realizada en grupos, con base en un contenido de interés general que origine una "discusión".</p> <p>Puede haber foros en donde sus miembros tratan una temática o tópico en común y otros en donde no hay un tema a seguir por lo que el contenido que se maneja es totalmente libre. Por otra parte, también se</p>	<p>En el Ambiente Virtual Ética y Valores Humanos el foro se utilizará como medio de comunicación en el cual los estudiantes virtuales pueden comunicarse con sus pares y con su tutor, intercambiar ideas, realizar preguntas, comentarios y dejar archivos.</p>

	<p>pueden encontrar foros en los que para poder participar, se requiere que el usuario se registre a través de un nick y una contraseña, y otros en los que se puede formar parte de manera anónima.</p>	
Hot Potatoes	<p>Hot Potatoes es un sistema para crear ejercicios educativos que pueden realizar posteriormente a través de la web. Los ejercicios que crea son del tipo respuesta corta, selección múltiple, rellenar los huecos, crucigramas, emparejamiento y variados.</p> <p>Su licencia no es libre, pero a partir del 1 de septiembre de 2009 se distribuye la versión sin limitaciones a través de la sección Descargas de su sitio web.</p>	<p>Este programa se utilizará en el ambiente virtual de aprendizaje para realizar el cuestionario que los estudiantes deben contestar en la primera semana del curso.</p>
	<p>Un Weblog también llamado blog o bitácora, es un sitio web frecuentemente</p>	<p>El Weblog se utilizará en el ambiente virtual de aprendizaje como medio para realizar un trabajo</p>

<p>Weblog</p>	<p>actualizado donde se recopilan cronológicamente textos y/o artículos de uno o varios autores donde el más reciente aparece primero, con un uso o temática en particular, siempre conservando el autor la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente.</p> <p>Generalmente los weblogs son publicados con un estilo personal e informal.</p>	<p>colaborativo entre las semanas 2 y 3 del curso, en el cual cada participante debe aportar a la construcción de un documento sobre Derechos y Deberes del Ser.</p>
<p>Chat</p>	<p>El chat (término proveniente del inglés que en español equivale a charla), también conocido como cibercharla, designa una comunicación escrita realizada de manera instantánea a través de Internet entre dos o más personas ya sea de manera pública a través de los llamados chats públicos (mediante los cuales cualquier usuario puede tener acceso a la</p>	<p>El chat se utilizará como una herramienta de comunicación permanente entre los estudiantes y el tutor del ambiente virtual de aprendizaje.</p>

	<p>conversación) o privada, en los que se comunican sólo 2 personas a la vez.</p>	
<p>Movie Maker</p>	<p>Windows Movie Maker es un software de edición de vídeo creado por Microsoft. Fue incluido por primera vez en el año 2000 con Windows ME.</p> <p>Contiene características tales como efectos, transiciones, títulos o créditos, pista de audio, narración cronológica, etc.</p> <p>Los Nuevos efectos y transiciones se pueden hacer con las ya existentes, se pueden modificar mediante código XML.</p>	<p>Esta herramienta será utilizada en el ambiente virtual de aprendizaje para la creación de un video sobre un valor escogido por el estudiante, lo cual permitirá la apropiación del tema de una forma didáctica.</p>
<p>Youtube</p>	<p>YouTube es un popular sitio web para compartir videos con sede en San Bruno, California (EE.UU.).</p> <p>Sus usuarios pueden subir, visualizar y compartir</p>	<p>Este servicio será utilizado para alojar los videos que produzcan los estudiantes del curso, de forma que cualquier persona con acceso a Internet los pueda visualizar.</p>

	<p>videos con todo el mundo, que pueden ser comentados y calificados.</p>	
<p>Correo Electrónico</p>	<p>Correo electrónico (correo-e, conocido también como e-mail), es un servicio de red que permite a los usuarios enviar y recibir mensajes y archivos rápidamente mediante sistemas de comunicación electrónicos.</p> <p>Por medio de mensajes de correo electrónico se puede enviar, no solamente texto, sino todo tipo de documentos digitales. Su eficiencia, conveniencia y bajo coste están logrando que el correo electrónico desplace al correo ordinario para muchos usos habituales.</p>	<p>Este servicio de mensajería será utilizado en el ambiente virtual de aprendizaje para enriquecer la comunicación entre los actores del proceso, por medio del envío de mensajes con comentarios, recomendaciones o archivos.</p>
<p>Prezi</p>	<p>Prezi es un servicio de presentaciones online que se diferencia del resto al usar una única diapositiva sobre la que se desplaza el contenido</p>	<p>Esta nueva herramienta tecnológica será utilizada en el curso para realizar presentaciones en línea, de forma ágil, didáctica, atractiva</p>

	de un tema mediante estructuras interactivas de animación flash.	al estudiante.
--	--	----------------

ANEXO 2

EVALUACIÓN DEL MATERIAL VIRTUAL

De manera descriptiva, frente al material educativo elaborado por usted o su grupo, reflexione y puntualice sobre las siguientes preguntas que se le ofrecen:

- 1. ¿El contenido se adecua a los objetivos de aprendizaje indicados y al nivel de desarrollo específico del grupo?**

Consideramos que los contenidos están acorde a las temáticas planteadas inicialmente en el curso, ya que esto se hizo a través de un proceso de diseño pedagógico y fueron escogidos con base a la necesidad educativa y los objetivos que se propusieron.

- 2. ¿Se utilizó adecuadamente los recursos de la red (hipervínculos, motores de búsqueda, grupos de discusión, correo electrónico, etc) para promover y favorecer al aprendizaje del estudiante a través del material? ¿fueron estos suficientes?**

De acuerdo al esquema del curso, en cada ítem se incorporó un medio o herramienta que promoviera el aprendizaje, se buscaron recursos como documentos en forma de presentación de PowerPoint, videos, pdf, vínculos o enlaces externos, presentación en flash, creación de blog, correo electrónico, movie marker, prezzi, entre otros; además de los efectos sonoros y gráficos con los que se enriqueció el aula como los podcast y las diferentes imágenes.

- 3. ¿Las actividades de aprendizaje se organizaron de acuerdo con la capacidad cognoscitiva del grupo, las características del tema y la necesidad educativa identificada en la guía No.1?**

Las actividades de aprendizaje fueron diseñadas dentro del marco de los contenidos del aula, y ésta última estructurada para una población específica, por lo tanto las actividades están acorde a las características y necesidades de la población.

Además se organizaron de forma tal que el estudiante respondiera adecuadamente a su tiempo de estudio, ósea que no fueran mínimas pero que tampoco saturaran al estudiante.

4. ¿El manejo del lenguaje, las imágenes, los textos y los sonidos...fueron las apropiadas de acuerdo con el alumno, las características del tema y el método didáctico seleccionado?

El diseño pedagógico de un curso virtual permite planificar adecuadamente las herramientas que se van a incorporar en él, por lo tanto el manejo del lenguaje en el curso fue adecuado con base en las edades, las temáticas, la necesidad y las mismas herramientas.

5. ¿La evaluación propuesta para el estudiante corresponde a los conocimientos, procesos y actitudes que él puede lograr en su interacción con el material en línea?

Efectivamente, la evaluación que se deriva de cada una de las actividades que el estudiante debe presentar está enmarcada en los contenidos y las actitudes que como estudiante virtual poseen y adquieren durante el curso y su aprendizaje; y con ellas se pretende evidenciar su nivel antes, durante y después del ambiente virtual.

6. ¿En el material se incluyeron las indicaciones necesarias para manejar, navegar, responder e interactuar fácilmente en él?

Si, al inicio del curso se establecen la metodología de trabajo, existe además una lección que se denomina indicaciones generales en la cual se invita al estudiante a familiarizarse con el aula, y a realizar un paso a paso por el curso, y en cada una de las lecciones al iniciar se encuentra la descripción de ella, se invita a la lectura del material y se describen las actividades a realizar.

7. ¿La presentación de cada nuevo concepto se articuló en lo posible con las necesidades y expectativas concretas del estudiante?

En el curso se trató de ser lo más explícito posible de forma tal que estudiante estuviera guiado y se sintiera acompañado en cada momento, la temática fue básica y acorde al grupo de estudiantes, pero de igual forma se les motivo a la investigación y consulta posterior sumando a ello un entorno agradable e interactivo con la finalidad de favorecer el aprendizaje.

Finalmente, de manera muy precisa, determine cuál fue su mayor aprendizaje en el curso de Producción de material educativo en web.

Definitivamente el mayor aprendizaje durante el curso de Producción de Medios ha sido la creación de material educativo, desde su concepción pedagógica hasta la incorporación de herramientas que sensibilizan el aula y llevan al estudiante a “enamorarse” y responder asertivamente a estos procesos de formación.