

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN DISEÑO DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE**



**ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA COMPRENDER LA GESTIÓN EN LOS
MEDIOS ELECTRÓNICOS BANCARIOS EN ESTUDIANTES DE GRADO 11 DEL
COLEGIO LICEO ROCELY**

Presentado por:

Leonardo Castillo Romero ID 000248688

Dayanne Gissela Perilla Jiménez ID 000187595

Danilo Andrés Rincón Plazas ID 000122505

Elsa Johana Barón Piñeros ID 000129414

Leidy Alexandra Grimaldo Rippe ID 000095559

Asesor

Sandra Soler Daza

Máster en Tecnologías de la Información y Comunicación aplicadas en la educación

Bogotá D. C., Colombia Noviembre, 2015

RESUMEN

Este trabajo es una propuesta educativa para estudiantes de grado 11 del Colegio Liceo Rocely, pretende ser una herramienta que contribuya con el desarrollo del conocimiento, utilización y gestión de las nuevas tecnologías bancarias; se realizó a través de un proceso de investigación formativo con una metodología cualitativa para el desarrollo y validación de estrategias didácticas mediadas por tecnologías de la información y comunicación; durante el desarrollo de la propuesta se obtiene una participación activa de los estudiantes en el desarrollo de cada una de las actividades, de esta manera toda esta indagación hace evidente el conocimientos previo que tenían los participantes comprometidos frente a las gestiones bancarias que permiten al finalizar en la prueba piloto evidenciar la noción bancaria por parte de los estudiantes logrando adquirir una relevancia a nivel educativo y su influencia en su futura vida laboral.

Palabras Claves: Aprendizaje autónomo, gestión bancaria, estrategias pedagógicas, Ambiente Virtual de Aprendizaje.

ABSTRACT

This work is an educational project for students in grade 11 Rocely Lyceum College aims to be a tool that contributes to the development of knowledge, use and management of new banking technologies; It was conducted through a training process with a qualitative research methodology for the development and validation of teaching strategies mediated information technologies and communication; during development of the proposed active participation of students it is obtained in the development of each of the activities, so evident throughout this inquiry prior knowledge that participants had committed against banking arrangements that allow the end in the pilot show banking notion by making students acquire relevant to education and its influence on his future career.

Key words: Autonomous learning, banking, teaching strategies, Virtual Learning Environment.

TABLA DE CONTENIDO

CAPITULO I. MARCO GENERAL.....	6
Introducción	6
Justificación	7
Planteamiento del Problema	8
Pregunta de Investigación	9
Objetivos	9
CAPÍTULO II. MARCO REFERENCIAL.....	10
Antecedentes	10
Marco Teórico.....	1
CAPITULO III. MARCO METODOLOGICO.....	7
Tipo de investigación.....	7
Enfoque Praxeologico.....	8
Población.....	9
Instrumentos de Recolección de Datos	9
CAPITULO IV. ANALISIS DE LA INFORMACIÓN	11
CAPITULO V. DESARROLLO DE LA PROPUESTA	5
Título del AVA	5
Modalidad B - Learning (Apoyo A La Presencialidad).....	5
Perfil Del Usuario	5
Ámbito De Aplicación	5
Área De Campos De Conocimiento A Impactar.....	6
Objetivo Del Ambiente	6
Descripción de la Propuesta.....	6
Muestra	7
Diseño del AVA.....	8
Organización del Ava	2
CAPITULO VI. CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACIÓN	7
Referencias Bibliográficas	9
ANEXOS.....	11
Antecedentes	11
Instrumentos de Recolección de Datos	13
Evidencias	21

LISTAS DE TABLAS

Tabla 1 Matriz Recolección de Datos - Diario de campo.....	13
Tabla 2 Matriz Recolección de Datos Entrevista.....	1
Tabla 3 Matriz Contenido Pedagógico y organizativo	1
Tabla 4 Matriz Comunicación docente - estudiante	2
Tabla 5. Tabla 5 Matriz Orientación del Tutor	3
Tabla 6 Matriz Comunicación entre estudiantes.....	3
Tabla 7 Matriz Intervención de los estudiantes	3
Tabla 8 Matriz Evaluación actividades propuestas.....	4

LISTA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 Estructura marco teórico grupo 2.....	1
Ilustración 2 Profesora Johanna Barón. Conociendo La Plataforma.	7
Ilustración 3 Modelo de Diseño Instruccional. Mapa conceptual elaborado, elaboración propia	8
Ilustración 4 Modelo Pedagógico - Constructivista.....	1
Ilustración 5 Grupo 2. Bienvenida	2
Ilustración 6 Grupo 2. Comunicación.....	3
Ilustración 7 Grupo 2. Unidades.....	3
Ilustración 8 Grupo 2. Evaluación docente.....	4

CAPITULO I. MARCO GENERAL

Introducción

Hoy en día existen varios instrumentos para agilizar los procesos y aumentar la productividad en una empresa, esto ha influido en el sector bancario porque está promoviendo el surgimiento de nuevos medios de pago que puedan utilizarse a nivel nacional e internacional.

Así mismo, los cajeros automáticos servían para realizar transacciones utilizando tarjetas débito y crédito como medio de pago, pero con el surgimiento de la Internet y la globalización, no siempre hay necesidad de utilizar esta herramienta, porque el sector financiero empezó a presentar más opciones y actualizarse con esta modalidad.

Dado lo anterior, es como se ha querido llevar a cabo un proyecto de investigación llamado “Estrategias didácticas para que los estudiantes de grado 11 del Colegio Liceo Rocely comprendan la gestión en los medios electrónicos bancarios”, para que los estudiantes de educación media desarrollen estrategias que como usuarios deben tener en cuenta en el momento de hacer uso de cada uno de los medios electrónicos , conociendo la importancia que generan y su importancia e incidencia dentro de la sociedad.

Puesto que en el mundo tecnológico en el que vivimos y en el que cada día más se implementan nuevos sistemas y equipos en las instancias bancarias se hace necesario el poder instalar nuevos recursos que permitan al usuario de una entidad bancaria minimizar su tiempo, costos y aumente la seguridad al momento de realizar sus operaciones, de tal manera que el usuario comprenda como implementar mejor las herramientas con un valor significativo que al momento de usarlas se justifique la importancia que desarrollan los medios electrónicos bancarios y los beneficios que nos aportan para nuestro ambiente social y cotidiano a través de la banca por Internet o en el uso de los medios electrónicos.

Justificación

La educación está empleando las tecnologías de la información y la comunicación para apoyar la labor del aprendizaje, esta nueva etapa de la educación resulta favorable para la adquisición de conocimientos, adicionalmente desarrolla en el estudiante un sin número de oportunidades que facilitan el trabajo en la sociedad, siendo mucho más fácil de realizar en la educación.

Desde que las TIC se implementaron en la educación, éstas ha tenido varias alternativas en el proceso de enseñanza, en la parte del conocimiento no se podría pensar en una sociedad que no esté ligada con la cultura tecnológica, o que no esté a la vanguardia con el uso y apropiación de la información, es necesario saber cómo se genera, cómo se transmite y cómo se aplican estas alternativas de enseñanza dentro de las diferentes culturas.

De esta manera se pretende desarrollar este proyecto con el fin de orientar a los estudiantes de educación media en el reconocimiento y gestión de los medios electrónicos bancarios o Bancos electrónicos. Al analizar las orientaciones generales de educación en tecnología, no existe algún modulo en donde se toque este tema tan importante para el desarrollo del ser humano como persona y como administradora de sus recursos. Por tal motivo, la presente investigación pretende desarrollar en los estudiantes un conocimiento básico sobre los medios electrónicos que manejan las entidades bancarias, esto se plantea viendo la necesidad de introducir este tipo de temas en la educación formal ya que en ningún momento de nuestro proceso de enseñanza nos muestran cuales son los pro, los contra y la mejor forma de utilizar estas herramientas tecnológicas en beneficio propio.

Para el docente es un reto abarcar y explorar nuevos campos en los que la educación no ha llegado y aún más si se evidencia que hay una necesidad en la comunidad debido a los avances en telecomunicaciones y al creciente acceso en Internet, por eso y con el fin de

generar los conocimientos necesarios para manejar cualquier situación que se presente con el sector financiero se busca por medio de este proyecto llegar a los estudiantes con el tema de la educación financiera enfocada en el manejo de los medios electrónicos bancarios.

Planteamiento del Problema

Hoy en día, es necesario ser integral en los nuevos conceptos y aplicaciones que desarrollan los bancos para el uso de todo el sistema financiero, debido a que esto permite una mejor gestión de los recursos. Al realizarse una indagación en relación a este tema en la institución educativa avancemos en el grado 11 el 90% de los alumnos no saben qué medios electrónicos manejan los bancos y cuál es la función de cada uno.

Esto genera ciertas problemáticas, más aun, cuando los alumnos ya están pensando en salir de sus estudios, ya sea para ir a la universidad o para ir a trabajar. Siendo necesario dar las bases para tener un buen manejo de los medios electrónicos bancarios.

Lo anterior, se evidencia en los trámites tan tediosos que los clientes deben hacer o las largas filas que existen en diferentes bancos convirtiéndose en procesos largos y pesados para los clientes, olvidando un pequeño detalle y es como capacitar a los usuarios de estos medios.

La banca electrónica es un servicio que ofrecen los bancos a través de Internet, cajeros automáticos, utilizadores electrónicos, banca móvil, hacer operaciones bancarias como trasposos entre cuentas del mismo banco o a otros bancos; pagos de servicios, como luz, teléfono, agua, etcétera; además de consultar los movimientos de las cuentas y el saldo, cómo dar un buen uso a toda la banca electrónica, que se debe hacer para que el dinero sea cada vez más productivo y no realicen descuentos por los cobros que se generan la utilización de los medios electrónicos bancarios.

Por este motivo, se pretende generar una propuesta educativa en donde desde la educación media en el grado 11 se implemente dentro del área de educación en tecnología un

espacio en donde se den las bases para el conocimiento, utilización y gestión de las nuevas tecnologías bancarias.

Pregunta de Investigación

¿Cuáles son las estrategias didácticas para que los Estudiantes de educación media comprendan el concepto de gestión de los medios electrónicos bancarios?

Objetivos

General.

Determinar las estrategias didácticas para que los estudiantes de grado 11 del colegio Liceo Rocely comprendan la gestión en los medios electrónicos bancarios.

Específicos.

- Reconocer cuales son los conocimientos sobre gestión en los medios electrónicos bancarios de los estudiantes de educación media.
- Identificar la competencia digital más propicia para que los estudiantes de educación media desarrollen y comprendan el concepto de gestión en los medios electrónicos bancarios.
- Diseñar un ambiente virtual de aprendizaje para propiciar en los estudiantes de educación media la comprensión del concepto de gestión aplicado en los medios electrónicos bancarios por medio de una competencia digital.
- Validar las estrategias a través de una prueba piloto donde se evidencia los resultados del proyecto enseñanza aprendizaje.

CAPÍTULO II. MARCO REFERENCIAL

Antecedentes

La propuesta educativa en el grado 11, donde se quiere implementar a partir de las orientaciones generales para la educación en tecnología un espacio en que se den las bases para el conocimiento, utilización y gestión de las nuevas tecnologías bancarias; hace necesario conocer algunos antecedentes que abarcan el tema; a continuación se presentaran.

En primer lugar, Divercity nació como respuesta a la necesidad de crear una nueva alternativa de diversión para los niños y las familias colombianas, abrió sus puertas en la ciudad de Bogotá (2006) para ofrecer un mundo de entretenimiento divertido, educativo y seguro en donde los niños se convierten en adultos para vivir y descubrir roles, oficios y profesiones de la ciudad.

Además; en Divercity desde que los niños ingresan al parque de diversiones empiezan a interactuar con “Divis” así se le llama al dinero, recibe un cheque con el que abre una cuenta en el banco, donde se les da una tarjeta débito, para sacar efectivo de los cajeros o pagar en algunas atracciones al jugar como cliente. También pueden consultar el saldo de su cuenta a través de la página web.

De esta manera, los niños pueden tomar decisiones y asumir retos mientras aprenden de forma divertida en una ciudad hecha a su medida.

En segundo lugar, se identifica una opción de banco para niños diseñada por el Banco de Bogotá, Bancaventura, es una plataforma didáctica e interactiva del Banco de Bogotá, diseñada especialmente para niños en Internet, la cual fue creada desde Julio del 2010.

Con la interacción de los menores en el portal de Bancaventura, el Banco de Bogotá busca estar más cerca de ellos, entenderlos y acompañarlos en el proceso de convertirse en adultos, sin dejar de lado la diversión de la niñez.

El objetivo del Banco de Bogotá es contribuir a la formación de la población infantil sobre el uso del dinero y el ahorro. A través de Bancaventura, el banco de los niños, un espacio de aprendizaje práctico, que promueve la educación financiera desde la primera etapa de la vida.

Todos los niños y niñas que visiten el Portal de Bancaventura, tendrán la posibilidad de participar en los concursos que el Banco tiene preparados para ellos.

Para estimular el ahorro infantil, la entidad entregará una alcancía, que los pequeños podrán personalizar, tomarle una foto y subirla al portal. De esta forma, el Banco espera que los pequeños inicien un plan de ahorro y comiencen a hacer sus sueños realidad.

Por último, Aflatoun comenzó en Mumbai, India, en 1991 como un proyecto de investigación por Jeroo Billimoria de la Escuela de Tata de Ciencias Sociales. Comenzó a trabajar con las escuelas para juntar a niños ricos y pobres y aprender sobre la forma en que cada uno vivía.

Aflatoun busca aprovechar este período temprano de la vida de los niños y darles una experiencia educativa que les deje una asociación positiva con el dinero y el cambio social. La infancia es una etapa maravillosa, donde la exploración, el aprendizaje y el desarrollo del carácter son piezas clave. Al enseñar a los niños las habilidades sociales y económicas básicas, y darles una experiencia práctica, Aflatoun espera que crean en ellos mismos y en su capacidad de marcar la diferencia en sus vidas y en las vidas de los demás a su alrededor.

Nuestra era global se inició en el 2005 cuando Aflatoun (Child Savings International) se incorporó en Ámsterdam. Jeroo, ahora un empresario reconocido a nivel mundial social,

utilizó su premio de la Fundación Skoll para llevar la educación social y financiera en el mundo. Para probar si el programa iba a funcionar fuera de la India, organizaciones en diez países pusieron en marcha el programa. Una vez que se desarrolló el modelo del programa de Aflatoun, se inició en marzo de 2008, una campaña de educación social y financiera.

Este proyecto fue desarrollado a través de cinco elementos claves exploración personal, derechos y responsabilidades, ahorro y gasto, planificación y presupuesto, emprendimiento social y financiero. Billimoria Jeroo (1991). Educación social y financiera para niños, niñas y adolescentes aflatoun.

Se pudo identificar en las investigaciones que hay diferentes tipos de estrategias didácticas y competencias digitales que aportan al aprendizaje autónomo y colectivo de personas que trabajan en el sector financiero, se evidencia la necesidad de trabajar con estudiantes para darle a conocer el sector bancario orientando a utilizar y conocer las herramientas tecnológicas virtuales que brindan los bancos con el fin aprender adecuadamente el manejo de estos medios.

Por este motivo, esta investigación comprende la tecnología como un espacio en donde se den las bases para el conocimiento, utilización y gestión de las nuevas tecnologías bancarias.

Marco Teórico

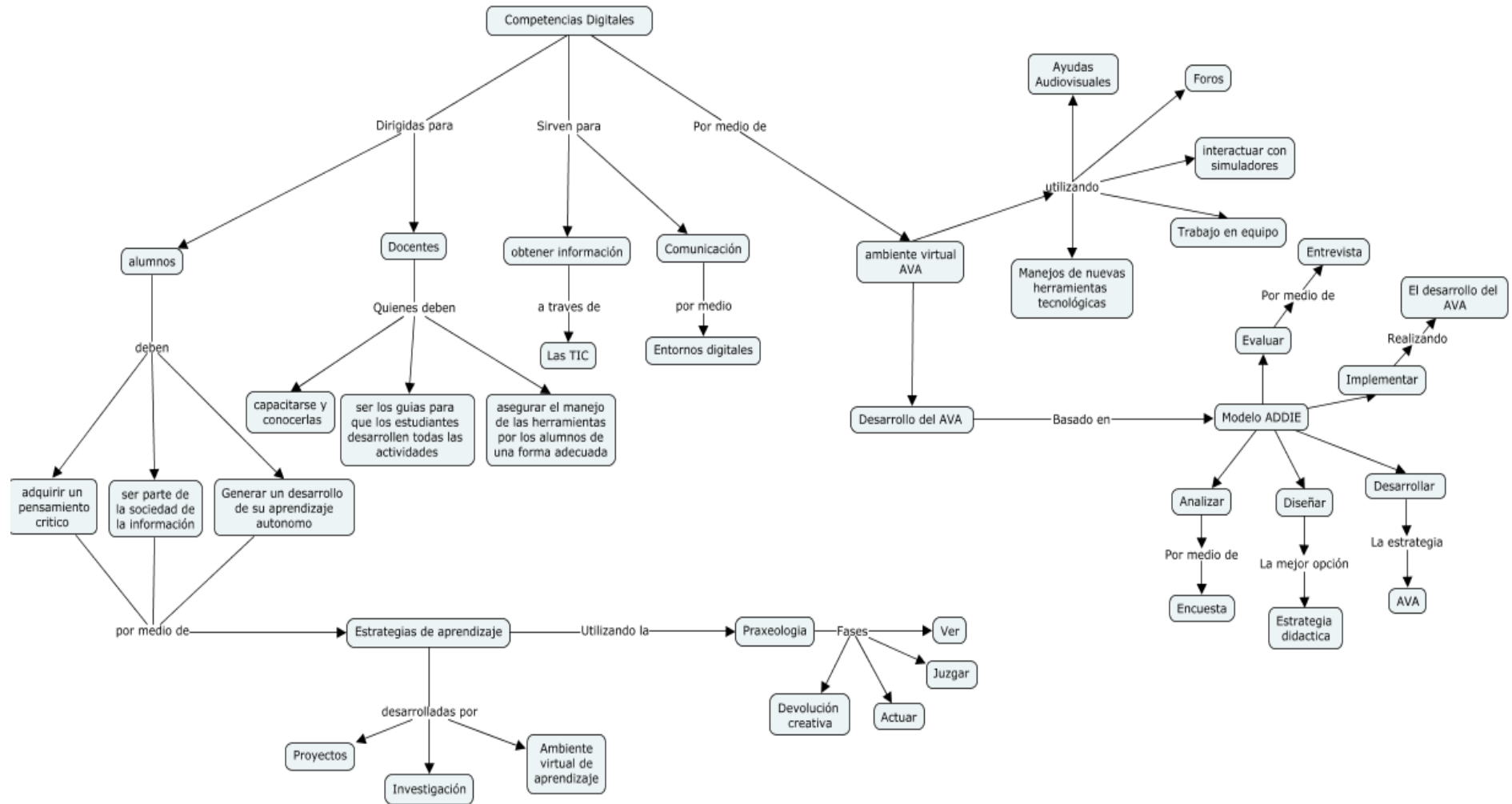


Ilustración 1 Estructura marco teórico grupo 2

Para la profundización de nuestro trabajo es necesario tener referencias de autores que se dedicaron a la investigación acerca de la implementación de tecnología en el sector bancario; a continuación se presentarán por el aporte significativo en el cual se ha enfocado la investigación.

Competencia digital

La competencia digital se enfocan en la capacidad para hacer manejo de la información a través de los recursos de la tecnología de la información y comunicaciones (TIC) para obtener aprendizajes de manera autónoma a través de la búsqueda, organización y tratamiento de la información, creación, transformación y presentación de la información de manera colaborativa, basados en el reconocimiento del contexto, sus necesidades e intereses.

La competencia digital es para uso específico de conocimiento, habilidades y destrezas relacionadas con el desarrollo de elementos y procesos que permiten utilizar de manera eficaz, eficiente e innovadora los instrumentos y recursos tecnológicos (Lion, 2013). Por tal motivo, las competencias que desarrollaran los estudiantes son las siguientes:

- Los estudiantes estarán en capacidad de conocer, conceptuar y destacar el rol del sistema financiero y aplicar métodos de seguridad bancaria.
- Los estudiantes tendrán los conocimientos necesarios para poder utilizar los medios electrónicos bancarios y de esta forma darle un buen uso a sus recursos financieros.

Herramientas Tecnológicas

Hoy en día existen varias herramientas tecnológicas como los teléfonos, correo electrónico, redes sociales, videojuegos, computadores, entre otras; en los cuales nos vemos incluidos en nuestra vida cotidiana.

Por lo tanto, es importante llevarlo en el campo de la educación para generar nuevas oportunidades y capacidades en el desarrollo del estudiante, con estos tipos de herramientas

se busca mejorar los procesos de formación en cada uno de ellos, además se busca causar interés para obtener un aprendizaje significativo y autónomo.

De acuerdo con lo que afirma Rojas (2011), las herramientas tecnológicas, proporcionan al profesor y el estudiante una mayor facilidad del dominio del tema. Esto quiere decir, el profesor cuando utilice esta herramienta él le puede dar el uso según convenga de acuerdo a su área y desde allí empieza a incluir al estudiante de forma innovadora para que él puede generar un aprendizaje significativo y autónomo.

Además, los desarrollos y avances de las TIC han brindado una mayor facilidad de interactuar a los individuos ya que permite una relación mucho más amigable con todos los dispositivos, pudiéndose validar todos los avances y desarrollos del estudiante siendo más fuerte en algunas competencias.

Actualmente, todo se usa con tecnología y de forma simultánea los avances se dan a diario y dentro del aula, los medios electrónicos hacen parte de los grandes exponentes de este cambio, se puede contar con gran contenido multimedia e interactivo que facilitan el día a día del hombre.

Siendo los alumnos hoy en día más versátiles con el uso de las nuevas tecnologías digitales, el uso de los medios electrónicos son el centro de atracción para nuestras futuras generaciones de usuarios bancarios, uno de los retos está en el correcto uso que los maestros le den a la información y buen uso de este tipo de herramientas tecnológicas.

Es por esto que como actores principales de la educación debemos concientizarnos de las ventajas de estas herramientas que permiten potencializar el desarrollo pedagógico y el aprendizaje del alumno y, aunque en la actualidad estas nuevas herramientas no han causado un impacto importante debemos prepararnos para un giro de 360 grados que está presentando las nuevas aplicaciones que generan los bancos y de manera progresiva adaptarnos a estos

nuevos mecanismos; así, en el futuro, contar con estos implementos en el salón de clase será importante para la comprensión del buen uso de estas nuevas tecnologías.

Ambientes de Aprendizaje

Los ambientes de aprendizaje son ámbitos escolares de desarrollo humano; por esto, potencian el desarrollo en los tres aspectos: socio afectivo, cognitivo y físico-creativo.

Además, este desarrollo se da a partir de las experiencias en un propósito pedagógico, esto quiere decir, que el docente lo que busca es que el estudiante genere un aprendizaje autónomo y significativo a través de la experiencia.

Según, Alcaldía Mayor de Bogotá, (s.f.) Afirma que los ambientes de aprendizaje, entonces, ocurren siempre en el marco escolar y buscan brindar a los estudiantes las herramientas para que logren fortalecer habilidades para el aprendizaje autónomo.

Por otro lado, cabe destacar que el ambiente virtual de aprendizaje (AVA) es una herramienta que facilita a los profesores para desarrollar sus actividades planeadas teniendo en cuenta, las necesidades del estudiante y del tema a tratar. Además, el AVA genera en los estudiantes más compromiso, autonomía y aprendizaje significativo.

Ávila & Bosco (s.f) afirma:

El ambiente virtual de aprendizaje al espacio físico donde las nuevas tecnologías tales como los sistemas Satelitales, el Internet, los multimedia, y la televisión interactiva entre otros, se han potencializado rebasando al entorno escolar tradicional que favorece al conocimiento y a la apropiación de contenidos, experiencias y procesos pedagógico - comunicacionales. Están conformados por el espacio, el estudiante, el asesor, los contenidos educativos, la evaluación y los medios de información y comunicación.

Modelo ADDIE

El modelo ADDIE (Analizar, Diseñar, Desarrollar, Implementar y Evaluar), sistematiza y define los elementos básicos de cualquier proceso de una forma confiable y consistente; la evaluación es uno de los componentes más importantes porque de allí se inicia el proceso de desarrollo y termina con una evaluación sumativa, de acuerdo a las actividades pedagógicas planteadas.

Este modelo está compuesto por unas fases básicas: análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación, estos pueden entrelazarse de forma secuencial, ascendente y sincrónica a la vez.

La fase del **Análisis** se define, e identifica el origen del problema y se determinan posibles soluciones, esta se puede realizar por medio de investigaciones, análisis de trabajo, análisis de tareas y análisis de estudiantes. Según Núñez cita a Muñoz & Gonzales (2009) afirman que el análisis es una tarea donde se debe realizar profundamente, donde algunos procesos deben analizarse más que otros.

La fase del **Diseño**, utiliza los resultados que arroja el análisis para planear estrategias con el fin de desarrollar el problema; se debe tener en cuenta que hay que alcanzar las actividades pedagógicas. En este proceso se debe tener en cuenta las siguientes características:

- Determina los objetivos de la unidad o módulo.
- Diseñar la evaluación.
- Escoger los medios para transmitir la información.
- Determinar el enfoque didáctico.

- Diseñar las actividades para el estudiante.
- Identificar los recursos a utilizar.

Para Muñoz y Gonzales que citan McGriff (2000), afirman que algunos de los elementos de esta fase debe incluir una descripción de la población, analizar el aprendizaje, seleccionar un sistema de entrega.

La fase de **Desarrollo**, el propósito es plantear actividades y materiales para trabajar en las actividades académicas. Como afirma Muñoz & Gonzales (s.f.) la selección de los materiales debe garantizar que sean eficientes; aquí se debe tener en cuenta las siguientes características:

- Desarrollo de los materiales del profesor.
- Desarrollo del manual del usuario y de la guía del estudiante.
- Desarrollo de las actividades del estudiante.
- Desarrollo de la formación.

La fase de **Implementación** en esta se hace la entrega del aula o actividad que se vaya a trabajar, el propósito es promover la comprensión del material por parte de los estudiantes, dominar los objetivos impuestos y asegurar que los estudiantes tenga el conocimiento de la herramienta a trabajar.

La fase de **Evaluación** está presente durante todo el proceso pero puede ser evaluación formativa o sumativa. La formativa sirve para mejorar la herramienta antes de la implementación y la Sumativa está sirve para evaluar ya cuando la herramienta este implementada.

Según Belloch (2013) afirma que la evaluación formativa de cada una de las etapas del proceso ADDIE y la evaluación sumativa a través de pruebas específicas para analizar los resultados de la acción formativa.

CAPITULO III. MARCO METODOLOGICO

Tipo de investigación

El marco metodológico del presente proyecto se sustenta bajo los lineamientos de la investigación cualitativa, la cual se basa en las necesidades inmediatas y reales del contexto en observación. Al obtener las características de la población y sus necesidades, esta permite generar instrumentos de transformación del contexto, los cuales pasan a solucionar o responder a una necesidad específica de los sujetos.

En la observación del campo social que genera la intención de esta propuesta se analizó el caso de la población de grado once cuyo nivel socioeconómico deviene entre los estratos 3 y 4. Esta población juvenil evidencia falencias y poco conocimiento del manejo de las competencias digitales en los medios bancarios. Por tal razón, ha surgido este proyecto como un medio de articular a la población estrategias necesarias para que el estudiante logre tener un óptimo desenvolvimiento en los campos laborales y sociales. La llegada a este punto de la investigación fue producto de la aplicación de diversos instrumentos constitutivos de la investigación cualitativa, los cuales permitieron identificar en la población el desconocimiento de una competencia actual.

Es así como el ejercicio de investigación se constituye como una propuesta transformadora para desde la práctica pedagógica como contexto inicial para transformar a una población que requiere de un conjunto de conocimientos para desenvolverse en las dinámicas de la información bancaria. Dentro de esta perspectiva la investigación cualitativa permite a los mismos implicados en el proceso, a los estudiantes ser partícipes de su proceso de reconocimiento, solución y transformación de su situación inmediata.

Enfoque Praxeológico

El objetivo principal de este enfoque es la elaboración, reflexión crítica y validación de modelos de acción, este enfoque está compuesto por cuatro fases: Ver, Juzgar, Actuar Y Devolución Creativa, las cuales van ligadas una a la otra. A continuación, se explicara cada una de las fases.

Fase Del Ver

En esta fase se observa por medio de una actividad a los estudiantes analizando el conocimiento, en qué nivel se encuentra con el manejo de herramientas tecnológicas y el concepto de los medios electrónicos bancarios

Fase Del Juzgar.

Esta es la fase de reacción donde se enfoca en los diversos elementos y planteamientos teóricos de los autores e investigadores que fundamentan la investigación, en este caso, se va implementar Competencias digitales, herramientas tecnológicas, ambientes de aprendizaje, tecnologías del aprendizaje y el conocimiento, competencias TIC y modelo ADDIE

Fase del actuar

En esta fase se trabaja todo el proceso paso a paso de diseño de cada actividad con enfoque de aprendizaje significativo apoyada en las TIC y el diseño del AVA.

Fase De La Devolución Creativa

Por medio de una reflexión se analizara el trabajo realizado por los estudiantes del Liceo Rocely que permitirá observar los resultados para validar las estrategias desarrolladas en el proceso, después de la prueba piloto y a través de herramientas de tipo cualitativo se busca realizar el análisis y reflexión frente al trabajo realizado por los estudiantes, para así validar las estrategias pedagógicas planteadas.

Población

El Liceo Rocely fue Fundado en 1956, ubicado en la actualidad en la sede de San José de Bavaria, cuenta con un área aproximada de 1200 metro cuadrados, es un colegio privado con educación en primaria - bachillerato mixto, con un énfasis en valores e inglés conversacional, presenta a la Comunidad Educativa su Nuevo Proyecto Educativo Institucional, reorganizado por Procesos, el cual ha sido analizado y adoptado por los Consejos Académico y Directivo, contando con los Aportes de toda la Comunidad y lo establecido a lo largo de sus 56 años de labores académicas.

Va dirigido a jóvenes estudiantes entre los 16 y 18 años del grado once (12 estudiantes) quienes están en la edad de adquirir nuevos conocimientos y aún más en la parte tecnológica, la relación y el conocimiento que tienen con los medios electrónicos bancarios en algunos de ellos está bastante desinformado del tema, aunque son personas que a menudo los rodean los medios tecnológicos deseando aprender, el grupo en general son de mente abierta enfocados en adquirir conocimientos nuevos y con excelentes valores.

Instrumentos de Recolección de Datos

Los instrumentos para la recolección de los datos en la investigación permitirán reconocer las necesidades de la población en observación y progresivamente otros elementos permitirán aplicar y determinar los avances de la propuesta de investigación. Para este proyecto se consideran los siguientes:

La observación, consiste una vez reconocida la necesidad de la población y una vez determinada una preferencia lúdica, aplicar los instrumentos que llevaran a conocer la apropiación de los conocimientos y/o competencias que se sustentan bajo los parámetros de los objetivos de la presente investigación. Estas actividades estarán diseñadas de una manera didáctica para atraer la participación de la población respectiva.

La encuesta consiste en realizar un estudio a partir de una serie de preguntas dirigidas a los estudiantes de grado 11 del colegio Rocely, esto permite validar si él estudiante tiene conocimientos en el manejo de AVA y el tema de investigación.

Los diarios de campo que permiten un reconocimiento de las características de la población, en este instrumento de análisis y observación se puede obtener información relevante que permite identificar la problemática y a su vez se establece un contacto directo con la población para identificar y dar solución a sus necesidades.

Entrevista que permite un registro individual y subjetivo de los miembros de la población, en cuanto a estas es importante resaltar que el tema principal fue el proceso de los estudiantes en el AVA, como les pareció la metodología de estudio y si los recursos que ofrecía dicha plataforma fueron los más adecuados para el aprendizaje del tema, así mismo todo el proceso fue claro y quedaron satisfechos con las preguntas planteadas ya que hacen referencia a como se sintieron con el aula virtual.

Guía de aprendizaje permite hacer una planificación del aprendizaje teniendo en cuenta al estudiante de forma individual observando el proceso de cada uno y colectivo analizando su trabajo en equipo y colaborativo.

Ficha de lectura, es una herramienta que permite sintetizar la información de una forma breve, clara, concreta y concisa.

CAPITULO IV. ANALISIS DE LA INFORMACIÓN

Para dar inicio al proceso de investigación se aplicó una encuesta como instrumento de recolección de datos para identificar el conocimiento previo con el que cuentan doce (12) estudiantes del grado 11 del Liceo Rocely en cuanto a las nuevas tecnologías bancarias, el uso adecuado de las mismas y los productos en donde se identificó.

Visto que las edades de los estudiantes se encuentra en un rango de 16 a 18 años el conocimiento que se evidenció frente a las nuevas tecnologías bancarias es muy básico, por ejemplo: Conocían la función de los cajeros automáticos y que se pueden hacer pagos por Internet, además conocen algunas entidades financieras por que han escuchado o tienen cercanía a estos entes por medio de los padres; sin embargo, les hacía falta profundizar en la gestión y procesos financieros.

En la Fase del Ver, por medio de la observación se identifica que los estudiantes no reconocen los medios electrónicos que manejan las entidades financieras, lo cual dificulta a las futuras generaciones de bachilleres que salgan a producir después de terminar su bachillerato.

Teniendo en cuenta los hallazgos encontrados en los alumnos de 11 del colegio Rocely y viendo que dentro de las orientaciones pedagógicas no hay un espacio en donde se toque este tema, se decide realizar un AVA orientado a generar conocimiento en los medios electrónicos bancarios.

Como partida se realiza una encuesta con el fin de medir el conocimiento de los estudiantes sobre el manejo de los medios electrónicos bancarios.

En la segunda fase juzgar, se asignan varias tareas y roles dentro del proceso, con el fin de validar como se puede o con que herramienta podemos desarrollar el proyecto de investigación.

En la tercera fase el actuar, en medio de la búsqueda se toma la decisión de generar un AVA en donde el estudiante por medio de su conocimiento autónomo y guiado por la supervisión de un tutor comprenda la gestión de los medios electrónicos bancarios.

El AVA se desarrollara en 4 unidades pensadas y dirigidas a los estudiantes del liceo Rocely las cuales tienen actividades, foros, materiales de apoyo, recursos para luego aplicar la prueba piloto.

En la cuarta y última fase la devolución creativa, el docente tiene varias tareas asignadas, él es orientador y facilitador de los recursos, es quien debe velar que los alumnos desarrollen el AVA en su totalidad, por otra parte es el encargado de motivar, ser dinámico y de asignar las actividades, responder en los foros, promover el trabajo individual y en equipo con el objetivo de determinar las estrategias didácticas que permitan la comprensión de la gestión de los medios electrónicos bancarios.

Para validar las estrategias diseñadas se implementó el AVA con una modalidad B-learning donde se aplicó una prueba piloto con 12 estudiantes, para observar el avance a medida que fuera resolviendo las actividades propuestas en cada unidad.

Los estudiantes tuvieron 4 sesiones presenciales en la compañía algunos tutores y en promedio trabajaron en el AVA virtual 2 horas, el análisis presentado a continuación es el resultado de la observación de las sesiones presenciales que los estudiantes asistieron a los horarios y fechas planteadas para las actividades propuestas por el grupo, demostrando interés en la navegación del espacio e interacción con los materiales propuestos.

.Tabla 1 Matriz Recolección de Datos - Diario de campo.

CATEGORIAS	DIARIO DE CAMPO	OBSERVACIÓN DEL PARTICIPANTE
SEGURIDAD	El trabajo de campo se inició con una bienvenida por parte de los tutores para los estudiantes seguido a esto se procede a explicar paso por paso la forma en que se realizara las actividades del AVA.	<p>Los estudiantes mostraron mucho interés, entusiasmo e inquietud por la participación y desarrollo de las actividades del AVA, muchos de ellos hicieron varias preguntas con respecto al funcionamiento del aula y sobre el tema que vamos a tratar.</p> <p>Debilidades en los estudiantes ya que por primera vez utilizaban un AVA como herramienta para el desarrollo de la clase.</p> <p>Amenaza al generarse un cambio en la forma de ver las clases, al salir de lo magistral y catedrático.</p> <p>Fortaleza al tener facilidad en manejar los computadores, de esta forma se facilita el desarrollo del AVA.</p> <p>Oportunidades de mejora en el desarrollo del trabajo desde la casa ya que no fue efectivo ni productivo.</p>
TRABAJO AUTONOMO	Los participantes a pesar de su edad se mostraron interesados haciendo preguntas relacionadas con el tema que se estaba tratando, por esta razón fue muy sencillo responderlas inmediatamente, de igual forma se ve el interés al trabajar una herramienta innovadora para ellos	<p>En el desarrollo de las actividades evidenciamos varias fortalezas y debilidades de los estudiantes, de igual forma se ve el interés, las expectativas, el compromiso y el comportamiento del grupo en general con la actividad la cual fue desarrollada de acuerdo a la disponibilidad de los alumnos.</p> <p>Debilidades en el miedo de afrontar responsabilidad que genera el no tener un apoyo 100% en el desarrollo de la clase</p> <p>Amenaza por explorar una herramienta de aprendizaje nueva la cual les ayuda a despertar el aprendizaje autónomo.</p> <p>Fortaleza de los estudiantes por estar atento a las instrucciones de los tutores por desarrollar todas las actividades del AVA.</p> <p>Oportunidades de mejora ya que no se realiza el uso</p>

	ya que nunca había desarrollado un AVA.	adecuado de las ayudas en el AVA, foros y chat que pueden facilitar el desarrollo del mismo.
PARTICIPACIÓN	Teniendo en cuenta las actividades a desarrollar con los estudiantes, se hizo lo acordado y recibimos el mejor apoyo y responsabilidad de cada uno de los participantes.	<p>Algunos de los 12 integrantes del grupo del Liceo Rocely mostraban apatía en determinado momento hacia las actividades, pero con la intervención de los tutores se logra atraer de nuevo el interés por la actividad.</p> <p>Debilidades en la desconcentración al desarrollar las actividades, esto genera lentitud en el proceso del desarrollo del AVA.</p> <p>Amenaza al no tener los tiempos suficientes para desarrollar todas las actividades, ya que los estudiantes estaban cerrando periodo y en algunas ocasiones el interés del estudiante estaba en otras materias.</p> <p>Fortaleza en el AVA ya que al ser una herramienta didáctica genera un mayor interés en el estudiante para desarrollarla.</p> <p>Oportunidades de mejora en la participación masiva de los estudiantes, unos por su desinterés a la actividad, otros por su preocupación con otras materias y otros por el poco tiempo destinado para el desarrollo del AVA.</p>
ENSEANZA - APRENDIZAJE	Lo más importante es cumplir con el objetivo principal de la clase y lograr que los estudiantes resuelvan los problemas que están inmersos en el AVA.	<p>Se evidencia que el material de apoyo fue fundamental para el desarrollo del AVA, de igual forma, los estudiantes aportaron todas sus ideas creativas y maravillosas para dar los mejores resultados en culminar el 100% de las actividades.</p> <p>Debilidades en el manejo de algunas de las herramientas y tutoriales de consulta ya que son un poco complejas para el estudiante.</p> <p>Amenaza de no lograr el objetivo con el 100% del grupo de desarrollar satisfactoriamente el AVA.</p> <p>Fortaleza con las herramientas de consulta y tutoriales ya que son de fácil comprensión para el estudiante y le ayudaran a lograr el aprendizaje deseado.</p> <p>Oportunidades de mejora con el manejo adecuado de la</p>

		herramienta ya que se evidencia en los estudiantes desorden para elaborar paso a paso cada actividad.
PLANEACIÓN DE CLASE	Se busca que los estudiantes sean conscientes de la importancia de realizar esta actividad, de estar atentos, que no pierdan el hilo de las cosas y sobre todo que comprendan que lo que se está hablando para así promover el desarrollo del pensamiento autónomo.	<p>Para los estudiantes reconocer la participación del docente – estudiante es un elemento amparador para el aprendizaje al momento de hacer actividades de esta manera no se sienten solos en el desarrollo de las actividades y para realizar las entregas correspondientes.</p> <p>Debilidades en el manejo adecuado de los tiempos para cada clase ya que en algunas ocasiones no tuvimos el apoyo de los demás profesores para el desarrollo del AVA; en los estudiantes se evidencia que los tiempos fueron muy cortos y se les debió dar más tiempo en cada actividad.</p> <hr/> <p>Amenaza al no contar con el tiempo adecuado para poder generar cada actividad.</p> <p>Fortaleza con cada una de las unidades ya que cada una complementa a la otra, esto genera una planeación adecuada para el AVA.</p> <p>Oportunidades de mejora con los tiempos dispuestos para el desarrollo del AVA ya que fueron inferiores a los inicialmente propuestos, por lo cual se debieron cambiar las fechas de entrega de los mismos.</p>

La anterior matriz evidencia, que los estudiantes en su desempeño se dedicaron y esforzaron hacer el trabajo propuesto, en especial los que solicitaban uso directo de las TIC para conocer las herramientas tecnológicas bancarias, sus usos y movimientos adecuados para lograr un aprendizaje autónomo y colaborativo.

Además, la interacción entre profesores y estudiantes se evidenció una buena comunicación y ayuda mutua para resolver inquietudes, la responsabilidad del trabajo autónomo de los estudiantes, corresponde a su desempeño en las actividades del aula con responsabilidad en la organización y la adquisición de las diferentes competencias a su ritmo de aprendizaje.

Otro instrumento usado para la recolección de información, fue la entrevista tenía como fin conocer sus opiniones sobre el desarrollo en el AVA y como se sintieron durante este tiempo, así mismo obtener información necesaria para identificar las acciones de mejora.

A continuación se presenta la matriz con su debido análisis de la entrevista.

Tabla 2 Matriz Recolección de Datos Entrevista

PREGUNTA	VARIABLE	RESPUESTA
1: Los procesos de retroalimentación cumplen los estándares informados.	Retroalimentación	De los 12 estudiantes 10 contestaron que la retroalimentación si cumplían con los estándares que se había establecido y 2 no estaban de acuerdo con la retroalimentación de que se les hizo en sus actividades.
PREGUNTA	VARIABLE	RESPUESTA
2: La carga de trabajo fue equilibrada teniendo en cuenta los tiempos establecidos.	Actividades propuestas VS tiempo establecido	Los 12 estudiantes no estuvieron de acuerdo con el tiempo estipulado para todas las actividades planeadas, afirmando que puesto para 4 unidades no las alcanzaban hacer en 2 semanas.
PREGUNTA	VARIABLE	RESPUESTA
3: Fomento el trabajo autónomo y colaborativo.	Trabajo autónomo Trabajo colaborativo	Todos los estudiantes afirmaron que si se fomentó el trabajo autónomo y colaborativo, sin esperar a que el profesor estuviera explicándoles el tema.
PREGUNTA	VARIABLE	RESPUESTA
4: Que dificultades encontraron durante el desarrollo del aula.	Tiempo Lectura de información	De los 12 estudiantes 9 afirmaron que el tiempo no fue lo esperado puesto que tenían que entregar las actividades de cada unidad en 2 semanas y 3 estudiantes

		afirmaron que las lecturas de información algunas eran un poco complejas para entender.
PREGUNTA	VARIABLE	RESPUESTA
5: La información fue la más adecuada para resolver cada actividad	Relevancia de información	Todos los estudiantes afirmaron que la información si era las adecuadas aunque, 3 estudiantes dijeron que era un poco compleja para entender.
PREGUNTA	VARIABLE	RESPUESTA
6: La metodología de evaluación en cada una de las actividades en relación a pertinencia y claridad fue la mejor	Metodología de evaluación	Los estudiantes afirmaron que la evaluación que se realizó frente a cada actividad fue la esperada y la más adecuada, además confirmaron que cada actividad debía cumplir con ciertos requisitos y que eso fue claro.
PREGUNTA	VARIABLE	RESPUESTA
7: En general como les pareció la información relacionada con el tema principal	Relevancia de información	Todos los estudiantes afirmaron que la información si era la adecuada aunque, 3 estudiantes dijeron que era un poco compleja para entender.

PREGUNTA	VARIABLE	RESPUESTA
8: Las instrucciones en cada una de las actividades se presentaban con claridad	Instrucciones de la actividad	Cada actividad tenía sus instrucciones, 10 estudiantes afirmaron que las instrucciones fueron claras y 2 que eran un poco confusas.
PREGUNTA	VARIABLE	RESPUESTA
9: La solución de dudas e inquietudes con claridad y calidad fue óptima para el desarrollo	Orientación de inquietudes	Todos los estudiantes afirmaron que cada inquietud que surgió en el desarrollo de las actividades fue solucionada como ellos esperaban.
PREGUNTA	VARIABLE	RESPUESTA
10: El tema del AVA sirvió para aprender sobre el tema desarrollado	Aporte al proceso	Todos los estudiantes afirmaron que si les aporó estas actividades puesto que no conocían a fondo el tema de tecnologías bancarias y para que servían, además aporta a futuro cuando ya manejen algún producto con cualquier entidad bancaria.

De acuerdo, con la matriz se evidencio la motivación y el entusiasmo de cada estudiante al conocer las diferentes herramientas a trabajar en el AVA en cada unidad generando estrategias para facilitar el uso de estas, había uno que otro estudiante que presentaba dificultad al trabajar algunos temas o al utilizar las herramientas de que se le proporciono.

Por otro lado, se utilizó la encuesta como instrumento esta tuvo como fin un propósito principal que es el dar a conocer las opiniones sobre todo el desarrollo pedagógico del AVA y como se sintieron durante el tiempo trabajado , así mismo sirve para brindarnos información necesaria que nos lleven a identificar las acciones de mejora continua del mismo.

El siguiente instrumento que se analiza es una encuesta que pretendía evaluar las siguientes dimensiones:

Tabla 3 Matriz Contenido Pedagógico y organizativo

QUE PERCEPCION TIENE DEL CONTENIDO PEDAGOGICO Y ORGANIZATIVO DENTRO DEL AVA					
	MUY ADECUADO	ADECUADO	REGULAR	POCO ADECUADO	NADA ADECUADO
DISEÑO DE LA PLATAFORMA	3	7	1		
VOLUMEN DE INFORMACION	1	10			
INTERFAZ DE LA PLATAFORMA	1	9			
VARIEDAD DE RECURSOS (TEXTOS, AUDIOS, VIDEOS)	7	2	2		
ESTRUCTURA DE LA INFORMACION	3	7	1		
FUNCIONALIDAD DE LOS RECURSOS	5	5	1		
CLARIDAD DE LA INFORMACION	1	9	1		
INSTRUCCIÓN EN CADA UNA DE LAS ACTIVIDADES	4	6	1		
FACILIDAD DE NAVEGACION	2	8	1		
FRAGMENTACION DEL CONTENIDO	5	6			

Con el análisis de resultados de la primera pregunta se evidencia que en la mayoría de ítems se recibe una calificación de contenido y organización como muy adecuado de 3,2 promedio seguido por adecuado en el 6,9, los estudiantes que quedaron calificados como regular se les aplicó mayor dedicación siendo así que algunos de ellos tuvieron un cambio significativo en el desarrollo de las actividades y otros no demostraron mucho interés entonces por medio de un diálogo de los docentes se trataban de motivar para que siguieran con el recurso virtual, ellos deben fortalecer la aptitud hacia esos temas que son de interés dedicación a lo que se comprometan.

Tabla 4 Matriz Comunicación docente - estudiante

QUE OPINA ACERCA DE LOS ESPACIOS DE COMUNICACIÓN ENTRE EL ESTUDIANTE Y EL DOCENTE				
	MUCHO	BASTANTE	POCO	NADA
SUS MENSAJES HAN SIDO CLAROS	5	6		
EL TUTOR HA CONTESTADO CON RAPIDEZ A SUS DUDAS	7	1	3	
LE HAN SERVIDO PARA ADAPTAR LOS CONTENIDOS DEL CURSO A SUS NECESIDADES Y A SU RITMO DE TRABAJO	9	2		
CREE QUE EL TUTOR DOMINA LA MATERIA	6	5		

En cuanto a la segunda pregunta se evidencia que el 6,75% de los estudiantes califican la utilización y el manejo de los canales de comunicación como fundamental para el proceso y por lo tanto lo utilizaban de forma constante. Para fortalecer la comunicación del docente con el estudiante se deben crear foros especiales para conversar de temas específicos y también en las clases presenciales se puede dedicar media hora o un poco más de tiempo a un diálogo donde se evidencien las falencias y darles esa solución adecuada entre el grupo de estudiantes y los docentes.

Tabla 5. Tabla 5 Matriz Orientación del Tutor

SOBRE QUE TRATAN LAS INTERVENCIONES DEL TUTOR-PROFESOR		
	SI	NO
SOBRE ORGANIZACIÓN	8	
OFRECE INFORMACION	11	
CONTESTACIONES A INTERVENCIONES DE ESTUDIANTES	11	
RESPUESTA A SOLICITUD DE AYUDA	11	
AJENAS AL CONTENIDO DEL CURSO	1	
CORRECCION DE EJERCICIOS	3	
OTROS	4	

El 100% de los estudiantes consideran que las intervenciones del tutor son acordes y apropiadas al tema, porque las clases fueron planeadas con anterioridad y se justificaron con resultados que los mismos estudiantes respondían en el trabajo del aula virtual y presencial, evidenciado en los resultados de las actividades propuestas.

Tabla 6 Matriz Comunicación entre estudiantes

SE FOMENTA LA COMUNICACIÓN ENTRE LOS ESTUDIANTES			
SI	BASTANTE	POCO	NADA
5	4	2	

El 45% de los estudiantes opinan que el AVA si fomenta la comunicación entre los estudiantes, el 36% opinan que la comunicación es bastante apropiada y el 19% restante poco.

Tabla 7 Matriz Intervención de los estudiantes

SOBRE QUE TRATAN LAS INTERVENCIONES DE LOS ESTUDIANTES	
DEMANDAS REALIZADAS POR EL PROFESOR	1
SOLICITUD DE AYUDA	11
RESPUESTAS A SOLICITUDES DE COMPAÑEROS	7
APORTACION DE INFORMACION U OPINION	9
EXPERIENCIAS AJENAS AL CONTENIDO DEL CURSO	
OTRO	

El 100% de los estudiantes solicitan ayuda en los foros, el 81% utilizan los foros para opinar, el 63% para dar respuestas a sus compañeros.

Los participantes utilizaron con gran entusiasmo el recurso del aula virtual “foros” demostraron que la herramienta es muy útil ya que se necesita indispensablemente en este

tipo de trabajos virtuales para estar comunicados y atentos a cualquier ayuda, duda y respuesta de parte de los tutores y compañeros, además de todo los estudiantes se sintieron complacidos porque su funcionalidad fue la adecuada en el aula virtual.

Tabla 8 Matriz Evaluación actividades propuestas

LOS ESPACIOS DE EVALUACION ESTAN RELACIONADOS CON LAS ACTIVIDADES PROPUESTAS		
	SI	NO
		11
MENCIONE LOS ESPACIOS DE EVALUACION QUE USTED EVIDENCIA EN EL AVA		
FOROS		8
ACTIVIDADES		5
ENCUESTAS		2

El 100% de los estudiantes creen que las evaluaciones son acordes a los temas vistos.

El 72% de los estudiantes reconocen a los foros como un espacio para evaluación dentro del AVA.

Como análisis final, la encuesta realizada a los estudiantes, se evidencia que para todos fue una herramienta de fácil manejo y de gran ayuda para el desarrollo de las estrategias pedagógicas, sus mayores dificultades fueron el manejo de herramientas nuevas y de tiempos controlados para cada actividad, esto les causo un poco de traumatismos ya que nunca había trabajado bajo presión, por otra parte, en el trabajo autónomo sin un espacio y profesor presencial se evidenció que los estudiantes realizaron las actividades desarrollando aprendizaje autónomo controlaron el tiempo y seguir instrucciones dadas.

CAPITULO V. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Título del AVA

Aprendiendo a conocer los medios electrónicos bancarios en tu aula virtual.

Modalidad B - Learning (Apoyo A La Presencialidad)

Este aprendizaje semi-presencial B-Learning se entiende como la enseñanza que facilita a través de la combinación de la educación presencial (basado en tutor) y la enseñanza virtual o e-learning, esto se logra a través del uso de herramientas virtuales y físicas, "mezcladas" para lograr una enseñanza eficaz, el uso de esta modalidad son las plataformas virtuales de aprendizaje donde hay comunicación y trabajos en grupo de forma asíncrona y así mismo se programan talleres presenciales para que los estudiantes y los profesores se conozcan en persona, donde se pueden realizar tareas o resolver inconvenientes que se presenten durante la fase virtual, de esta manera se puede evitar que los estudiantes tengan la sensación de incomunicación donde a veces sienten los estudiantes en la metodología virtual.

Perfil Del Usuario

Los estudiantes son jóvenes entre 16 y 18 los años de edad, de estrato 3 y 4, en su mayoría ubicados en la localidad de Suba, los cuales según los resultado de la encuesta tienen un conocimiento básico en el manejo de los medios electrónicos bancarios pero con experticia en el manejo de Internet y de las nuevas tecnologías de la comunicación lo cual facilita la interacción con el módulo de aprendizaje.

Ámbito De Aplicación

Esta aplicación es de tipo educativo, destinado a la enseñanza y el aprendizaje autónomo y grupal, además, permite el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas en el tema

tratado, por tal motivo da a conocer varias opciones del desarrollo del tema y así mismo se crea una mejor interacción con el estudiante y su proceso de aprendizaje tanto grupal como individual.

Área De Campos De Conocimiento A Impactar

El área que se está reforzando es en tecnología, informática y contabilidad financiera.

Objetivo Del Ambiente

Comprender la gestión en los medios electrónicos bancarios.

Descripción de la Propuesta

Mediante esta propuesta educativa tendrá la oportunidad de explorar el mundo de los medios electrónicos bancarios por medio de un aula virtual, así que por medio de estos métodos de aprendizaje se pretende dar a conocer varias maneras de explorar el tema que tiene varias aplicaciones en la cotidianidad de las personas y que además es de vital importancia que los jóvenes que están terminando sus estudios aprendan a conocerlas ya que se enfrentaran en algún momento a solicitar una cuenta en una entidad bancaria y también realizaran una transacción en línea y que además estos trámites ya hacen parte de estas nuevas generaciones.

Este proyecto está estructurado con cuatro unidades temáticas cada una lleva al estudiante a alcanzar los propósitos allí planteados intercambiando conocimientos y estrategias, en la Unidad 1 - Conociendo el cajero automático, la Unidad 2 - Interactúa con las páginas Web de algunos bancos, la Unidad 3 - Realiza pagos y transferencias ONLINE y por último la Unidad 4 - Seguridad Bancaria, cada unidad cuenta con una duración de desarrollo aproximada de tres a siete días.

Muestra

La cantidad de estudiantes con los que se aplicó la prueba piloto es de 12 participantes con edades que ondean los 16 y 18 años.

Interacción en el aula virtual Moodle Evidencias:

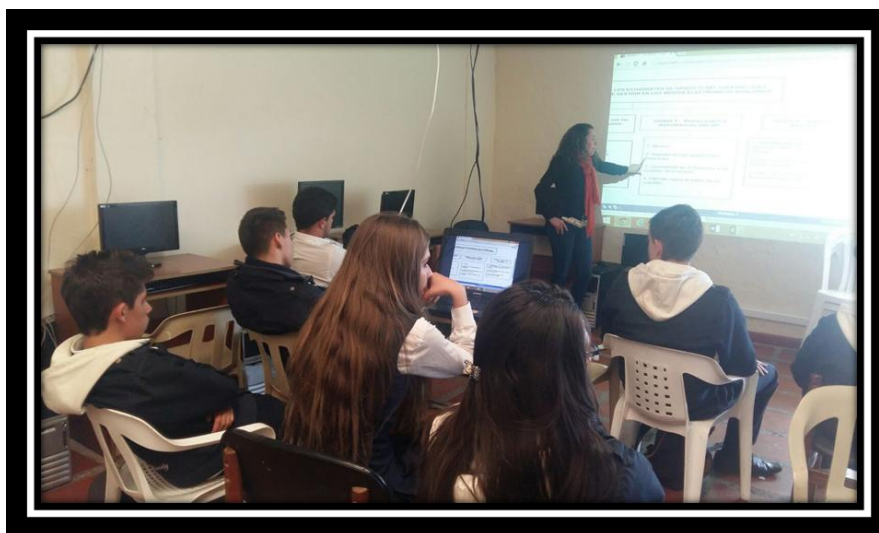


Ilustración 2 Profesora Johanna Barón. Conociendo La Plataforma.

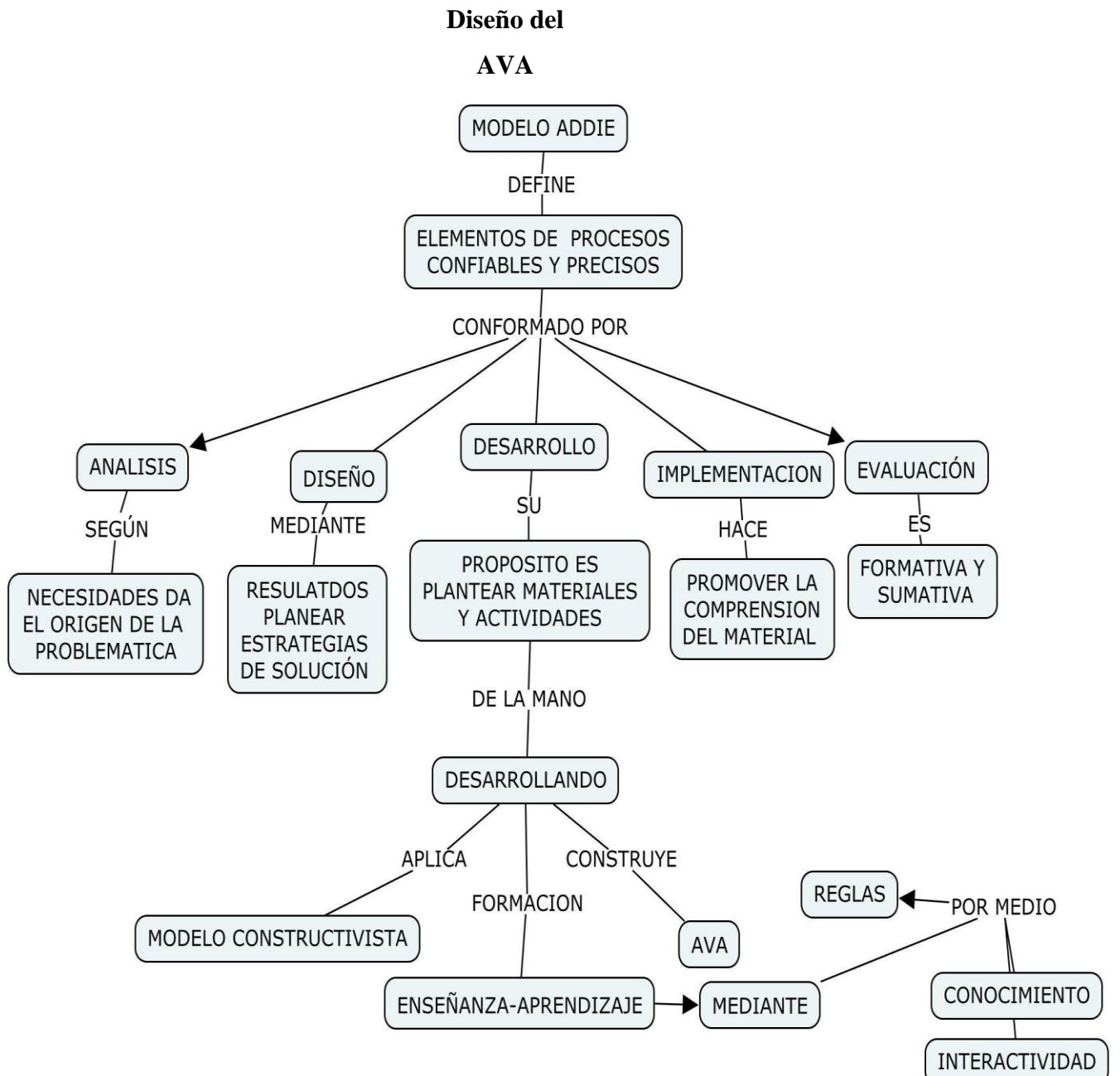


Ilustración 3 Modelo de Diseño Instruccional. Mapa conceptual elaborado, elaboración propia

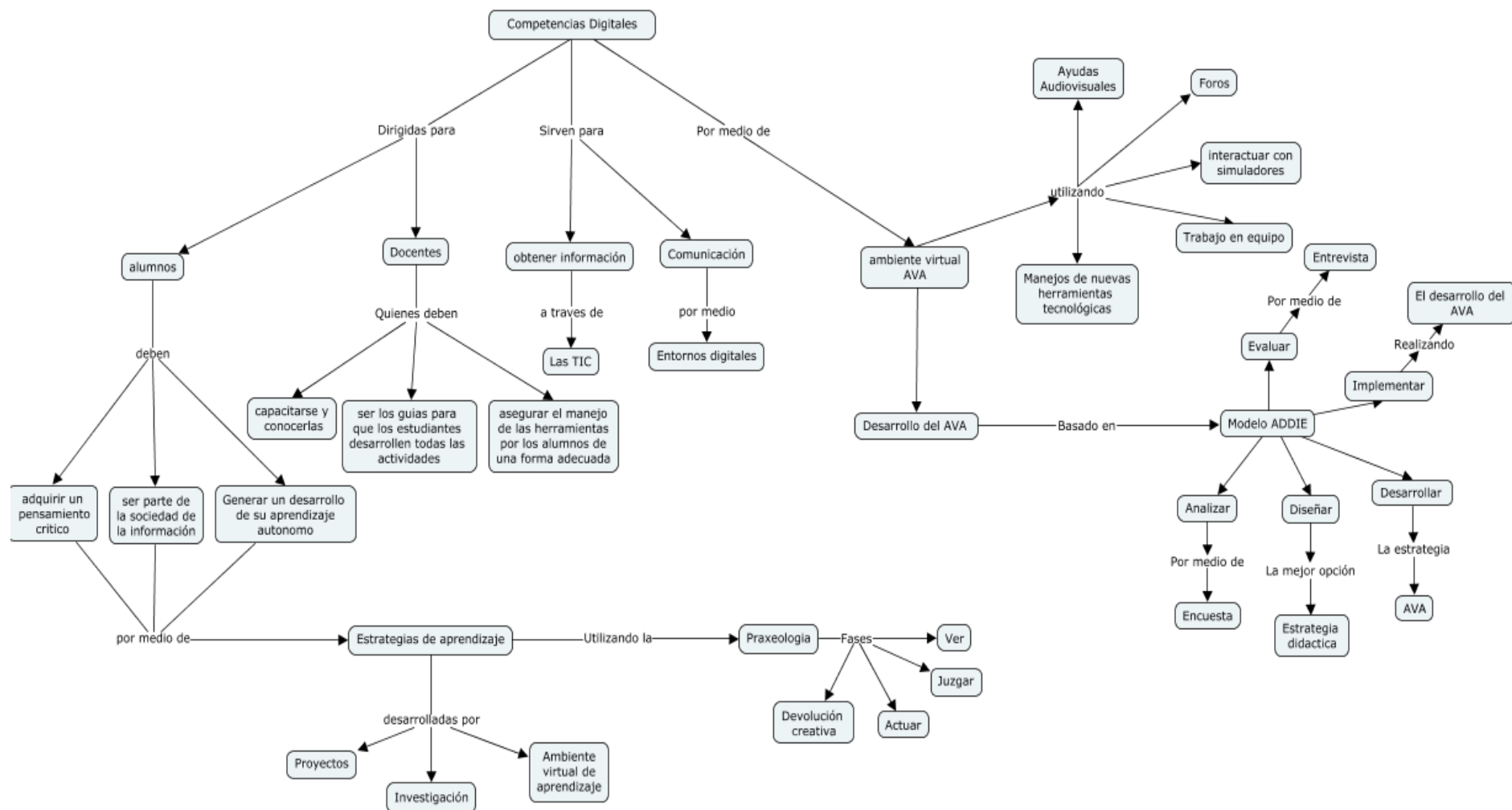


Ilustración 4 Modelo Pedagógico - Constructivista

Organización del AVA

Pestaña de Bienvenida



Ilustración 5 Grupo 2. Bienvenida

Se evidencia de manera muy atenta una Cordial bienvenida al módulo dando a conocer un espacio virtual donde encontrarán las bases para el conocimiento utilización y gestión de las nuevas tecnologías bancarias.

Para iniciar el recorrido por el AVA se pueden ubicar directamente en la pestaña de la bienvenida, donde encontraran un Voki que les explicara de una manera muy divertida el paso a paso que se debe seguir para realizar un óptimo desarrollo de las actividades.

Pestaña de Comunicación



Ilustración 6 Grupo 2. Comunicación.

En este espacio se hacen evidentes las formas de comunicación que se pueden tener entre estudiantes y profesores como los foros y el chat, también se encuentra un video tutorial de la forma adecuada de cómo se puede actualizar los datos

Pestañas Unidades



Ilustración 7 Grupo 2. Unidades.

En este espacio se encuentran los recursos y actividades a desarrollar en la unidad 1 que se llama **conociendo el cajero automático**, los estudiantes encontrarán videos, tutoriales, consejos y demás para lograr un óptimo desarrollo de las actividades.

Así mismo, los recursos y actividades a desarrollar en la unidad II que lleva como nombre **interactúa con la web**, los estudiantes hallarán videos, tutoriales, consejos y demás para lograr un óptimo desarrollo de las actividades de esta manera podrán terminar fructuosamente el debate de transferencias bancarias y el foro con los compañeros.

Además, se encuentra la unidad III que se llama **pagos y transferencias bancarias online**, los estudiantes tendrán la oportunidad de ver videos, tutoriales, consejos y demás para lograr un óptimo desarrollo de las actividades y participar adecuadamente en el foro propuesto por los docentes.

Y por último, la unidad IV que se llama **seguridad bancaria**, los estudiantes tendrán la oportunidad de ver videos, tutoriales, consejos y demás para lograr un óptimo desarrollo de las actividades y participar adecuadamente en el foro seguridad bancaria.

Evaluación Docente



Ilustración 8 Grupo 2. Evaluación docente

En esta pestaña se encontrara la evaluación al grupo docente que está encargado del desarrollo del curso.

Análisis De Los Resultados

De acuerdo al análisis con base en la prueba piloto, los estudiantes mostraron interés, entusiasmo e inquietud por su participación y desarrollo de las actividades del AVA, tuvieron un uso apropiado en la navegabilidad de la estructura de la plataforma, muchos de ellos hicieron varias preguntas con respecto al funcionamiento del aula y sobre el tema a tratar.

En el desarrollo de las actividades y evaluación del mismo se evidencio fortalezas en el grupo como; pensamiento crítico, solución de las actividades y desarrollo de conclusiones pertinentes a lo solicitado; que están debidamente fundamentadas y presentaron buena actitud de disposición a mejora y fortalecer el desarrollo de lo presentado

También, se evidencio que los estudiantes presentan debilidades como; no leen el material pedagógico necesario, no prestan suficiente atención a la clase presencial que se lograron tratar a partir de las orientaciones del tutor; Se evidencia que el material de apoyo fue fundamental para el desarrollo de las estrategias pedagógicas, de igual forma, los estudiantes aportaron todas sus ideas creativas para dar los mejores resultados en culminar el 100% las actividades.

Recomendaciones

Para hablar de las recomendaciones que se le pueden hacer al AVA en primera medida dejar más tiempo para la entrega de las actividades, es fundamental también que los tutores estén todos reunidos con los estudiantes para plantear distintos puntos de vista al momento de las entregas.

Las estrategias a mejorar serian complementadas a partir de un aprendizaje más personalizado, teniendo en cuenta los grupos de trabajo y el método de desarrollo de cada actividad.

Conclusiones

Se evidencia que la herramienta cumplió con el objetivo esperado, al ser un gran apoyo para el estudiante como instrumento de aprendizaje en torno con el objetivo planteado desde el inicio del trabajo en el aula virtual.

Durante el desarrollo del AVA se evidencia que las actividades propuestas en cada unidad fueron de alta complejidad para los estudiantes por lo cual se dificultó en algunos casos su desarrollo, pero para un futuro se podrían realizar unas acciones de mejora más que incluyan acompañamiento más personalizado por parte del tutor a cada grupo o estudiante y aplicando mejores dinámicas para su desarrollo.

Se evidencia que la herramienta presenta algunas oportunidades de mejora en cuanto al lenguaje y tecnicismos, ya que el estudiante desconoce algunos términos que no fueron fáciles de comprender, lo cual dificultó el desarrollo de algunas actividades del AVA.

En general fue un gran trabajo el realizado desde el comienzo y hasta el final, en donde se ve un crecimiento en los estudiantes al conocer estas herramientas tecnológicas que se utilizan en las entidades financieras.

CAPITULO VI. CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACIÓN

Como resultado de la investigación educativa en el desarrollo del aula virtual de aprendizaje es posible concluir que los estudiantes que hicieron parte de este proceso evidenciaron el compromiso en el desarrollo y argumentación de las actividades

Se observó que las aplicaciones generadas por el uso de las TIC son útiles y valiosas para producir un aprendizaje significativo contribuyendo a crear conciencia del uso de medios electrónicos y su incidencia en la vida financiera personal y laboral.

El rol de docentes exige desarrollar estrategias de aprendizaje contextualizadas apoyadas en la TIC. La prueba piloto permitió evidenciar que el estudiante puede identificar y generalizar cada medio electrónico según su necesidad y la forma de uso, estando preparado para que en un futuro pueda utilizar de una forma adecuada cada medio electrónico.

La prueba piloto accedió a evidenciar que las estrategias implementadas permitieron que los estudiantes del grado once del liceo Rocely comprendieran el significado de gestión en los medios electrónicos bancarios.

Se observó, que la herramienta permite interactuar al estudiante de forma autónoma flexibilizando el proceso; convirtiendo el rol del docente en un guía en cada una de las actividades.

Las estrategias que se diseñaron fueron las esperadas puesto que al implementar el AVA en 4 sesiones presenciales en la compañía de algunos tutores y en promedio se trabajó 2 horas, el resultado de la observación de las sesiones presenciales que los estudiantes asistieron a los horarios y fechas planteadas para las actividades propuestas por el grupo, demostrando interés en la navegación del espacio e interacción con los materiales

propuestos, de igual forma todo se realizó pensando en la población objetivo esto con el fin de que la estrategia fuera la más apropiada para el desarrollo de la misma.

Hacer uso de las herramientas seleccionadas, de forma transparente y clara en los procesos, ayudan a la gestión y validación del desarrollo de las estrategias; de igual forma se realiza un proceso de acompañamiento y seguimiento con el fin de reconocer el grado de conocimiento que tiene la población objetivo en el tema a trabajar.

Se evidencia con la encuesta final que la herramienta de trabajo presentada en este proyecto es la más apropiada para los alumnos el Liceo Rocely, ya que se puede generar un trabajo orientado por los tutores tanto presencial como en línea; de igual forma, se realiza una estrategia de acompañamiento para que el alumno sienta el apoyo por parte del docente y de sus compañeros de grupo que le permita comprender la gestión de medios bancarios a nivel personal y laboral.

Referencias Bibliográficas

- Alcaldía Mayor de Bogotá. (s.f.). *Ambientes de aprendizaje reorganización curricular por ciclos*. Recuperado de http://www.redacademica.edu.co/archivos/redacademica/colegios/curriculo/final_cartilla_volumen1_web.pdf
- Ávila, P. & Bosco, M. (s.f.). *Ambientes virtuales de aprendizaje una nueva experiencia*. Recuperado de http://investigacion.ilce.edu.mx/panel_control/doc/c37ambientes.pdf
- Belloch, C. (2013). *Entornos Virtuales de Formación*. Recuperado de <http://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA4.wiki?7>
- Billimoria Jeroo (1991). *Educación social y financiera para niños, niñas y adolescentes aflatoun*. India. Recuperado de http://www.aflatoun.org/es/story_es/storyselected_es/estrategia
- Bravo, Y., Cova, F. & Gonzales, L. (2011). *Servicios De Banca Electrónica Usados Por Los Clientes Del Banco Exterior Agencia Carúpano. (Tesis de pregrado)*. Universidad de Oriente. Carúpano.
- Cerón, Y. & Hoyos, M. (2010). *Análisis De La Competitividad Del Sector Bancario De La Ciudad De Cali. (Tesis de postgrado)*. Universidad ICESI. Cali.
- Díaz, F. (s.f.) *Las TIC en la educación y los retos que enfrentan los docentes*. Conferencia Iberoamericana de Ministros de Educación. México. Recuperado de <http://www.oei.es/metas2021/expertos02.htm>
- Diversity. *Una ciudad divertida*. Bogotá. Recuperado de <http://divercity.com.co/bogota/>
- García, A. & Quintero, J. (2012). *Retos De Las Redes Sociales Como Elemento De cambio Y Desarrollo De Marketing En El sector Bancario En Colombia Para El Año 2012. (Tesis de pregrado)*. Universidad Pontificia Javeriana. Bogotá.
- Lion, C. (2013). *Desarrollo de competencias digitales para portales de la región*. Recuperado de <http://www.relpe.org/wp-content/uploads/2013/04/09-Desarrollo-de-Competencias-Digitales-para-Portales-de-la-Regi%C3%B3n.pdf>

Ministerio de Educación Nacional. (s.f.). Competencias Tic Para El Desarrollo Profesional Docente. Recuperado de http://www.colombiaaprende.edu.co/html/productos/1685/articles-312270_Competicencias_doc.pdf

Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. Vive Digital. 3 de abril de 2014. Recuperado de <http://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-article-5882.ht>

Muñoz, P. C. & González, M. (s.f.). *El Diseño de Materiales de Aprendizaje Multimedia y las Nuevas Competencias del Docente en Contextos Teleformativos*. Recuperado de <https://books.google.co.ve/books?id=oegsuFHM5tMC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=true>

Núñez, E. (2013). *Modelos De Diseño Instruccional. Modelo Addie*. Recuperado de <http://es.scribd.com/doc/149845251/MODELOS-DE-DISENO-INSTRUCCIONAL-MODELO-ADDIE#scribd>

Rojas, E. (2011). *Herramientas Tecnológicas*. Recuperado de <http://herramientastecnologicas2011.blogspot.com/2011/03/las-herramientas-tecnologicas-en-la.html>

Sáez, J. (2011). Opiniones y práctica de los docentes respecto al uso pedagógico de las tecnologías de la información y la comunicación. *Revista Electrónica de Investigación Docencia (REID)*. ISSN: 1989-2446. Recuperado de <http://www.ujaen.es/revista/reid/revista/n5/REID5art5.pdf>

Sancho, J. (2002). *Proyecto Centros de Innovación*. Recuperado de http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-342919_Nov29_Planeacion_formacion_docentes_CIER.pptx

Vergara Vargas Cristian Camilo (2010), *Banco de Bogotá lanza Bancaventura, un portal para niños*. Recuperado de: <http://www.revistapym.com.co/noticias/banco-bogot/banco-bogot-lanza-bancaventura-portal-ni-os>

ANEXOS

Antecedentes

Nombre del trabajo	Diseño de un plan de entrenamiento bajo la metodología e-learning que contribuya al mejoramiento de la productividad caso: Produbanco (Banca de Personas)
Autor(es)	VELARDE BELTRAN ALBERTO VINICIO
Fecha	2013
Entidad	Escuela politécnica nacional - Quito
Nivel Educativo de la Investigación	Tesis Maestría en Gerencia Empresarial (FCA)
Resumen	<p>La presente investigación busca contribuir en el desarrollo de un plan de entrenamiento que permita incrementar la productividad de las personas que prestan sus servicios profesionales en la unidad de banca de personas de PRODUBANCO, y específicamente aquellas asociadas con la posición de Ejecutivo de Ventas. El diseño del plan de entrenamiento que se propone en este documento inicia con un estudio organizacional, en donde se destacan aspectos tales como: Descripción de la empresa, Visión - Misión y Filosofía del Grupo Financiero Producción, Detalle de la Estructura Organizacional y una descripción de Puestos y Posiciones. A continuación se realiza un análisis que contempla el desarrollo de varios procedimientos relacionados con: La detección de las necesidades de entrenamiento, la elaboración del plan de entrenamiento, la ejecución del programa de entrenamiento y la evaluación del plan de entrenamiento, para lo cual se ha tomado como referencia principal la información de las competencias vinculadas a cada una de las posiciones de la unidad de banca de personas y que se encuentran registradas en el sistema de Administración de Recursos Humanos de PRODUBANCO. Finalmente es importante destacar el uso y aplicación de la plataforma de entrenamiento virtual MOODLE, a través de la cual se han podido agilizar y descentralizar los procesos relacionados con la ejecución de cursos de capacitación que actualmente son llevados a cabo de forma manual.</p> <p>Palabras clave: Gerencia de recursos humanos Productividad E-learning Produbanco</p>
Resumen del diseño metodológico	El diseño es al instruccional como proceso es el desarrollo sistemático de los elementos instruccionales, usando las teorías de aprendizaje y las teorías instruccionales para asegurar la calidad de la instrucción. Incluye el análisis de necesidades de aprendizaje, los objetivos y competencias desarrollo de tareas y materiales, la evaluación del aprendizaje y el seguimiento del curso.
Conclusiones	El no contar con un adecuado análisis de procesos que viabilizan el desarrollo de un plan de entrenamiento, ha provocado que Produbanco deba incurrir en cubrir gastos que en muchos casos son difíciles de recuperar en el corto e incluso mediano plazo. El uso y aplicación de sistemas de entrenamiento virtual permiten reducir los costos relacionados con la planificación y ejecución de los planes de entrenamiento debido a que el acceso al internet funciona como una cooperativa internacional sin ánimo de lucro, donde cada participante asume solamente los gastos de mantenimiento de conexión.

Nombre del trabajo	Diseño de un programa de formación y capacitación virtual para trabajadores del Banco de la República sucursal Barranquilla
Autor(es)	Navas Ortiz Alba Lucy
Fecha	2004
Entidad	Universidad de la Sabana - Bogotá
Nivel Educativo de la Investigación	Trabajo de grado
Resumen	<p>El presente trabajo constituye una herramienta de diseño de los programas de formación virtual que el Banco de la Republica puede ofrecer a sus colaboradores. De la sucursal de Barranquilla, entidad que por cumplir funciones del marco económico nacional procura mantener un buen nivel de formación de su personal. Para realizar el diseño del programa de formación virtual se tuvo en cuenta el contexto organizacional Banco República, con énfasis en la capacitación de la sucursal de Barranquilla, los lineamientos estratégicos y el modelo de gestión por competencias propuestos por la Institución; como referente teórico se contemplan los conceptos fundamentales de la formación virtual, los procesos de desarrollo organizacional, las teorías de aprendizaje y los factores pedagógicos del ser humano como adulto estudiante.</p> <p>Palabras clave Capacitación de empleados Adiestramiento ocupacional Motivación del empleado Educación no formal</p>
Formulación del problema	El mensaje enviado a los empleados es diferente cuando las capacitaciones son ofrecidas por un instructor o consultor en Bogotá y por otros distintos en las otras ciudades, lo cual crea red de conocimientos diversos en torno a un mismo tema que debería ser manejado de manera uniforme por los empleados
Objetivo General	Diseñar un programa de formación y capacitación virtual para los empleados del Banco de la República de la sucursal de Barranquilla, que contribuya al desarrollo de sus competencias genéricas, gerenciales y las propias de su área de trabajo; especialmente, la competencia de autodesarrollo, como elemento del modelo de gestión humana creado bajo los lineamientos estratégicos de la Organización.
Conclusiones	La dinámica del Banco de la República en relación con la gestión del talento humano infiere un alto grado de compromiso por parte de las directivas de las organizaciones para ofrecer alternativas de desarrollo a sus colaboradores, de tal manera que se mantenga el conocimiento dentro del Banco, se enriquezca con las acciones colaborativas de aprendizaje, se promueva un alto nivel de desempeño y ventaja competitiva con el entorno y principalmente, se logre en su totalidad el cumplimiento de los objetivos organizacionales.

Por consiguiente, las estrategias de capacitación que se implementen al interior del Banco, deben utilizar todos los recursos creativos, humanos y tecnológicos que sea posible para implementar opciones que sean adecuadas a las necesidades de la organización. Las alternativas tecnológicas trascienden fronteras, crean cultura de aprendizaje, promueven el autodesarrollo de las personas y disminuyen costos de formación; con los beneficios que ofrecen, es necesario que el Banco de la República incluya este esquema dentro de sus procesos.

Instrumentos de Recolección de Datos

OBJETIVOS	CATEGORIA DE ANALISIS	INSTRUMENTO
Reconocer cuales son los conocimientos sobre gestión en los medios electrónicos bancarios de los estudiantes de educación media.	<ul style="list-style-type: none"> * Servicios De Banca Electrónica Usados Por Los Clientes Del Banco Exterior Agencia Carúpano. * Retos De Las Redes Sociales Como Elemento De cambio Y Desarrollo De Marketing En El sector Bancario En Colombia Para El Año 2012 * Análisis De La Competitividad Del Sector Bancario De La Ciudad De Cali 	<ul style="list-style-type: none"> *Diario de campo * Encuesta a estudiantes

OBJETIVOS	CATEGORIA DE ANALISIS	INSTRUMENTO
Diseñar un ambiente virtual de aprendizaje para propiciar en los estudiantes de educación media la comprensión del concepto de gestión aplicado en los medios electrónicos bancarios por medio de una competencia digital.	<ul style="list-style-type: none"> * Diseño AVA * Diseñar las experiencias de aprendizaje. <ul style="list-style-type: none"> • Retroalimentar al alumno. * Estructurar y organizar el proceso de aprendizaje * Facilitar los recursos. * Dirigir el proceso de Aprendizaje. * Sugerir, orientar y cuestionar. 	*Guía de Aprendizaje
OBJETIVOS	CATEGORIA DE ANALISIS	INSTRUMENTO

<p>Buscar la competencia digital más propicia para que los estudiantes de educación media desarrollen y comprendan el concepto de gestión en los medios electrónicos bancarios.</p>	<p>Desde que las TIC se implementaron en la educación, estas alternativas en el proceso de enseñanza- aprendizaje, en la parte del conocimiento están ligada con la cultura tecnológica, a la vanguardia con el uso y apropiación de la información. Pero para que esto se desarrollara se utilizaron diferentes recursos.</p>	<p>Ficha de lectura</p>
---	--	-------------------------

<p style="text-align: center;">FICHA DE LECTURA</p>		
<p>TITULO DEL LIBRO: Competencias para el desarrollo profesional docente TIC.</p>	<p>AUTOR: Ministerio de Educación Nacional de Colombia en 2008.</p>	
<p>ARGUMENTACIÓN: como se debe generar cultura tecnológico por medio de la innovación, construcción y diseño.</p>	<p>FECHA: 25 de abril de 2015</p>	<p>PAGINAS: 41</p>



FACULTAD DE EDUCACIÓN
Especialización en Diseños de Ambientes de Aprendizaje

MÓDULO

CONOCIENDO LOS MEDIOS ELECTRÓNICOS BANCARIOS

DIARIO DE CAMPO

Nº. _____

Actividad: _____

Institución: _____ Fecha: _____

DIARIO DE CAMPO: NARRATIVA

DIARIO DE CAMPO: EVALUACIÓN

OBSERVACIONES:

**ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA QUE LOS ESTUDIANTES DE GRADO 11 DEL COLEGIO
LICEO ROCELY COMPRENDAN EL CONCEPTO DE GESTIÓN EN LOS MEDIOS
ELECTRÓNICOS BANCARIOS**

ENCUESTA

--

Página 4: Acerca de usted
La encuesta está casi terminada. Estas últimas preguntas nos sirven para analizar mejor los resultados del estudio.
10. Sexo: <input type="text"/>

11. Edad:

12. Localidad donde vive:



UNIMINUTO
Corporación Universitaria Minuto de Dios

FACULTAD DE EDUCACIÓN

Especialización en Diseños de Ambientes de Aprendizaje

MÓDULO

CONOCIENDO LOS MEDIOS ELECTRÓNICOS BANCARIOS

Nombre del Estudiante: _____

Edad: _____

Con esta encuesta queremos saber que tanto tú sabes de los medios electrónicos bancarios, sus funciones y productos, por lo cual debes responder las siguientes preguntas:

1. Cuáles son los medios electrónicos que conoces.

- Banca móvil
- Cajeros
- Datafono
- Internet
- Servilínea
- Corresponsales no bancarios

2. Sabes cómo realizar un pago de servicio público sin necesidad de ir a una oficina, si tu respuesta es sí explícanos como.

- Si
- No

Si,

3. Que transacciones crees que se realizan por un cajero automático.

- Retiros
- Pagos de servicios públicos
- Recargas de celular
- Giros nacionales

Otras: _____

4. Cuáles son las entidades financieras que conoces normalmente.

- Banco de Bogotá
- Banco del Occidente
- Bando Colpatria
- Bancolombia

Otras: _____

5. Como crees que un cliente debe acceder a la página del banco en donde tiene sus productos

- Con la cedula, clave y números de la tarjeta
- Con el número de cuenta y el saldo que tiene en la misma

- Pasando la tarjeta en una ranura especial queda debe tener el computador
- Con un código que me dieron en el banco para poder ingresar.

6. Crean ustedes que el colegio debe implementar un módulo dando a conocer el sector financiero y sus medios de utilidad

- Sí, porque_____
- No, porque_____

Evidencias

Bogotá D.C septiembre 28 de 2015

A QUIEN CORRESPONDA

Permiso de los estudiantes:

"Nosotros los estudiantes del grado undécimo de Liceo Rocely, que conformamos el grupo en la prueba piloto damos el permiso total para que las fotos que tomaron los docentes durante las clases en la plataforma de moodle y en el desarrollo de este sean utilizadas para fines de la investigación que realizaron con el consentimiento total del grupo."

Atta.

Estudiantes grado 11 Liceo Rocely

C.C	NOMBRE	APELLIDO
98080657633	Natalia	Romero
99011618665	Eduardo	Súarez
98092856801	Santiago	Ochoa Wilches
98080311508	Sebastián	Nossa
97103110410	Daniela	Barrero
98011561233	Vanessa	medina
98070261146	Daniel	Ruiz
1014283583	Sebastián	Barrera
97032453228	Diego	Manrique
98061053484	Andrés	daza
98082755705	Juan Sebastián	Caro Hurtado
98060959463	Santiago	Reyes

