

**DISEÑO Y APLICACIÓN DE UN AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE
CON LOS ESTUDIANTES DEL ÉNFASIS DE GESTIÓN EMPRESARIAL DE
LA I. E. D LA AURORA.**



GLADYS JOHANNA GIRATA MORA.

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN DISEÑO DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE
BOGOTÁ, 2009.**

**DISEÑO Y APLICACIÓN DE UN AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE
CON LOS ESTUDIANTES DEL ÉNFASIS DE GESTIÓN EMPRESARIAL DE
LA I. E. D LA AURORA.**

GLADYS JOHANNA GIRATA MORA.
(Autora).

Fanny Morales
(Asesora)

**Propuesta Investigativa en Educación adscrita a la Línea de
Investigación de Ambientes de Aprendizaje Apoyados en T.I.C. para
optar por el título de Especialización en Diseño de Ambientes de
Aprendizaje.**

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN DISEÑO DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE
BOGOTÁ, 2009.**

3.2.2.	¿Qué son Estrategias Metodológicas?.....	13.
3.2.2.1.	Actividades Memorísticas.....	14.
3.2.2.2.	Actividades Comprensivas.....	15.
3.2.3.	¿Cómo Influyen las Estrategias Metodológicas Virtuales en el Aprendizaje de los Estudiantes?.....	15.
3.2.3.1.	Estrategias de Aprendizaje.....	18.
3.2.3.2.	Estrategias de Enseñanza.....	18.
3.2.4.	¿Qué es un Ambiente Virtual de Aprendizaje?.....	19.
3.2.4.1.	Características de los Ambientes Virtuales de Aprendizaje.....	21.
3.2.4.2.	Características de un buen proceso de “enseñanza-aprendizaje” en ambientes virtuales.....	22.
3.2.5.	¿Por qué el ambiente virtual puede ser una estrategia de mejoramiento?.....	22.
3.2.5.1.	Aprendizaje Colaborativo.....	23.
4.	Diseño Metodológico.....	28.
4.1.	Fases Metodológicas.....	28.
5.	Matrices y Protocolos.....	30.
5.1.	Matriz DOFA.....	31.
5.2.	Protocolo de Usabilidad.....	32.

5.3.	Protocolo de Aprendizaje Visual.....	34.
5.4.	Protocolo de Habilidades Cognitivas.....	35.
5.5.	Protocolo de Evaluación de Aprendizaje.....	37.
6.	Resultados.....	39.
6.1.	Resultados por Protocolo de Habilidades Cognitivas.....	39.
6.2.	Resultados por Protocolo de Usabilidad.....	44.
7.	Conclusiones.....	46.

I. Resumen.

La presente propuesta, que está enmarcada dentro vanguardia del campo educativo, hace un amplio recorrido por las posibilidades que ofrece para el proceso de enseñanza y aprendizaje el diseño e implementación de ambientes virtuales, entendidos –para decirlo al menos de manera preliminar- como estrategias de mejoramiento del desempeño académico en distintos tipos de educandos.

De esta manera, construye un ejercicio que conjuga varias de las características de las herramientas educativas más innovadoras junto con las versatilidades que brindan las tecnologías de la información y la comunicación a la vida de los seres humanos contemporáneos, para adentrarse en el proceso complejo que implica la educación empresarial al nivel medio del sistema educativo público colombiano.

1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.

Para llevar a buen término la formulación del problema, se hace necesario justificar y enunciar algunas de las motivaciones que se tienen para abordar el tema, como primera medida. A continuación se recogerán los antecedentes institucionales que marcan las motivaciones para, luego, pasar a hacer una breve descripción de los ejes problemáticos posibles y así formular la pregunta de investigación.

1.1. Justificación.

Los múltiples cambios generados por la globalización y las nuevas economías, además de ciertas exigencias del mercado laboral, hacen que las habilidades y competencias requeridas a los graduados del sistema educativo público distrital de la ciudad de Bogotá sean cada vez de niveles más altos. Las exigencias están dadas en el sentido de que puedan llevar una vida productiva y cívica, particularidades muy valoradas en la actualidad.

Así mismo, el aporte que se espera de la I.E.D. La aurora a la sociedad será esos jóvenes egresados, los cuales necesitan de una educación actualizada y a la vanguardia del conocimiento, con un pensamiento emprendedor hacia la gestión social, tal cual como el P.E.I. lo formula, teniendo de esta manera una tarea que cumplir, que debe estar guiada por unos procesos de enseñanza-aprendizaje de calidad. Por ello, se plantea este proyecto, procurando tomar conscientemente las fortalezas en los estudiantes, en particular aquellas asociadas al uso de las Tic en la institución, al evidenciar la gran motivación que les producen estas herramientas, pueda ser porque hacen parte de su cotidianidad. Razón por la cual, se hace factible sacar provecho buscando su desarrollo propio; o en otras palabras: tomar sus fortalezas para superar sus dificultades.

Por otro lado, considerando el mejoramiento como una actividad planeada a partir de metas definidas, con un orden de prioridad, que considera los recursos disponibles y los utiliza para alcanzar las metas en unos tiempos determinados y, sabiendo que estos planes están enmarcados en las revolución educativa y ajustados en la institución como etapas posteriores a la culminación de los tiempos de trabajo, se diseña este proyecto para el progreso de los estudiantes en el marco del desarrollo empresarial.

1.2. Antecedentes Institucionales.

En la I.E.D. La Aurora se desarrolla un Proyecto Educativo Institucional o P.E.I. denominado “*Pensamiento Emprendedor hacia la Gestión Social*” que en lo explícito tiene énfasis en Gestión Social, enmarcado en el enfoque pedagógico de Enseñanza para la Comprensión –E.P.C.–, por lo cual se modificó el currículo en el año de 2006, aprobando el área de asignaturas comerciales, con sus materias escolares de administración y contabilidad, a las cuales, a partir del año 2007, se les encaminó a participar de la Feria Empresarial; actividad que busca desarrollar en los estudiantes el pensamiento emprendedor, direccionado hacia los objetivos del P.E.I.

Más tarde, luego de analizar las necesidades de los estudiantes, se hace una reestructuración para el año 2009 en tres especialidades, a saber: gestión empresarial, biotecnología y artes.

En la especialidad de gestión empresarial se trabajan las asignaturas de gestión administrativa, financiera y contable, aportando las tres al proyecto de síntesis microempresarial para los educandos de grado once. Sin embargo, las especialidades inician su proceso en éstas áreas desde grado noveno, que para la institución es el ciclo IV. En la asignatura de gestión administrativa los estudiantes formalizan el proyecto de síntesis, presentándolo a jurados internos y externos de la comunidad, siendo valorados y evaluados desde los diferentes puntos de vista a futuro y pertinencia, y haciendo la muestra del proyecto; es decir, se exponen las microempresas aprobadas, en la feria que se lleva a cabo en el mes de noviembre de cada año.

En este énfasis participan 50 estudiantes vinculados por mostrar interés y capacidades en el campo, que fueron evidenciadas en un proceso de selección realizado por el departamento de orientación.

1.3. Descripción del Problema.

Los estudiantes del énfasis en Gestión empresarial de I.E.D. La Aurora, ubicada en la localidad quinta de Usme, no cuentan con un espacio diferente al aula regular para superar sus dificultades en el área y poder aclarar términos trabajados en el transcurso de las clases. Se sabe que esto es una dificultad ya que los resultados en los informes periódicos han evidenciado, que con los planes de mejoramiento planteados hasta el momento, los estudiantes continúan presentando los mismos problemas en cuanto a comprensión de conceptos y desarrollo de habilidades básicas de emprendimiento.

En la evaluación continua que se realiza, a medida que transcurren los períodos académicos, se han analizado las fortalezas y los aspectos a favor de los estudiantes, así como las deficiencias y dificultades en el alcance de las metas definidas en la clase, para plantear los planes de mejoramiento más adecuados hacia la superación de las mismas, encontrando como una de sus mayores fortalezas el uso de las T.I.C. De esta manera, dado que es evidentemente razonable, se quiere aprovechar este aspecto a favor, para crear el plan de Ambiente Virtual de Aprendizaje con miras al mejoramiento institucional involucrando a los estudiantes con mayor número de dificultades en sus procesos; es decir, aquellos que presentan el menor número de metas alcanzadas.

1.4. Pregunta de Investigación.

Así, asalta la interrogante de ¿cómo brindar a los estudiantes que no han alcanzado las metas propuestas en el área de gestión administrativa que están acorde con los planteamientos de la Enseñanza para la Comprensión (E.p.C.), de grado décimo del Énfasis de Gestión Empresarial de la I.E.D. La Aurora, una herramienta de mejoramiento académico?

Es a esta cuestión a la cual están dedicados los esfuerzos consignados en las líneas siguientes.

2. OBJETIVOS.

2.2. Objetivo General.

- Diseñar una herramienta de mejoramiento académico a través de un Ambiente Virtual de Aprendizaje (de aquí en adelante A.V.A.) que permita alcanzar las metas propuestas en el área de Gestión Administrativa con los estudiantes del grado décimo del Énfasis de Gestión empresarial de la Institución Educativa Distrital La Aurora.

2.3. Objetivos Específicos.

- Identificar las metas no alcanzadas por los estudiantes y seleccionar en el diagrama de temas del A.V.A. los módulos a desarrollar para cada uno de ellos.
- Implementar un A.V.A. de pensamiento emprendedor para los estudiantes con metas no alcanzadas.
- Iniciar un proceso de evaluación del A.V.A. a través de una prueba piloto, para la toma de decisiones que incidan en la creación de nuevos planes de mejoramiento.

3. MARCO TEÓRICO.

Considerando el creciente, pero nuevo, campo que involucra la temática que aborda los diseños pedagógicos, la utilización de Tecnologías de la Información y la Comunicación (de aquí en adelante T.I.C.) y, también, la visión empresarial, se hace necesario otorgar un apartado a algunos antecedentes investigativos importantes.

3.1. Antecedentes Investigativos.

La propuesta pedagógica del diseño de un Ambiente Virtual de Aprendizaje A.V.A. nace como resultado de experiencias educativas en formación

empresarial con estudiantes universitarios en cátedras de espíritu empresarial, creatividad empresarial, la participación en la especialización en educación con TIC de la Universidad Autónoma de Bucaramanga U.N.A.B. y, la intervención en los procesos de reforma curricular en la Universidad del Tolima (para una excelente sistematización de la experiencia en esta última universidad ver el trabajo de Reynoso; 2008) . El objetivo, en estos casos, del aprendizaje es orientar pedagógicamente la actitud emprendedora (emprendimiento) a la actitud empresarial, apoyado en la aplicación de las T.I.C. Prueba de su alcance, y por dar un pequeño ejemplo, es que la U.N.A.B. ha ganado hace poco el premio Ventures, promovido por la Revista Dinero y múltiples grandes compañías de capital nacional y extranjero, por los altos estándares de viabilidad que alcanzó uno de sus proyectos conjuntos nacidos del emprendimiento en los estudiantes.

Por otro lado, está el desarrollo de la concepción de la *Incubación de Empresas en la modalidad virtual y a distancia*, recogiendo un poco ideas planteadas por varios autores entre los que destaca Martha Leyva Castillo (2007) en su ponencia presentada al 2do Congreso Internacional de Innovación Educativa llevado a cabo en ciudad de México, cuando nos dice que aquella “incubación” fue creada para gestión y apoyo de las PYMES incidiendo hacia el interior de las organizaciones en su estructura administrativa; en el área de producción, mercadotecnia, finanzas y recursos humanos; así mismo, hacia el exterior de las mismas, previendo sus amenazas y oportunidades, generando empresas fortalecidas y competitivas que posibiliten la generación de empleos, utilidades a los accionistas, bienes y servicios, ayudando también a la identificación de habilidades requeridas por los empresarios y fomentando su desarrollo. Este proyecto se concibe con el propósito de aplicar la tecnología y su alcance en beneficio de nuestros alumnos, de las empresas, de los empresarios, y por ende de la sociedad. Es innovadora porque se enlaza al mercado actual, globalizado y

competitivo y porque en esta modalidad se genera una cultura empresarial sólida.

3.2. Referentes Teóricos.

3.2.1. ¿Qué es la Enseñanza para la Comprensión?

En la I.E.D. La Aurora se ha implementado el modelo de *Enseñanza para la Comprensión*, como herramienta metodológica pedagógica para el desarrollo de los procesos escolares. Dicho modelo propende por la comprensión y empoderamiento de distintos elementos teóricos y prácticos que permiten a los estudiantes desarrollar competencias básicas y adquirir herramientas que le sirvan en su vida cotidiana.

Su génesis se puede hallar en el desarrollo del enfoque cognitivo de los estudios de los procesos de aprendizaje humano en la psicología. Sus raíces son múltiples, pero hay que destacar a los grandes teóricos del campo como Jean Piaget, Vigotsky y Ausubel y en especial a H. Gardner. Ellos aportaron a la construcción de una nueva teoría sobre la inteligencia que la desdobra en una multiplicidad de dimensiones apuntando a la complejidad que representa. Resultan, entonces, varias inteligencias diferentes –ya no sólo una- que, por ponerlo en palabras de dos grandes teóricas pedagógicas, son:

“(…) los modos en que los individuos acceden, elaboran y expresan la información de forma diversa. Gardner y su equipo desarrollan un marco teórico que parte de estas inteligencias y que tienen como finalidad llegar a la autonomía personal, moral y social de un individuo a través de un modo de trabajo que denominamos Enseñanza para la Comprensión” (Blanchard y Muzás; 2007, Pág. 43).

En éste modelo de enseñanza para la comprensión, se sugieren cuatro aspectos básicos para cualquier clase, unidad o actividad educativa, que son las metas de comprensión, los tópicos generadores, los desempeños de comprensión y la valoración continua. La comprensión permite actuar y pensar creativamente en el área de trabajo en la que un individuo se desempeña, es su habilidad para hacer algo, no solo el hecho de tener información en la cabeza, comprender es *poder hacer algo con creatividad y flexibilidad*.

Generalmente los procesos educativos se concentran en las disciplinas académicas, conformadas por asignaturas tradicionales (ciencias, matemáticas, español, y otras), estas **disciplinas académicas** se reconocen como campos de conocimientos muy bien delimitados. Este no es el caso de la E.p.C., donde las disciplinas son conjuntos de ideas y conocimientos organizados alrededor de principios y reglas particulares y específicas.

Pero en el desarrollo de los programas de formación que orienta la escuela, se hace necesario tener en cuenta elementos que a simple vista no harían parte de ninguna de esas disciplinas académicas tradicionales, son las **disciplinas sociales**, estas son formas de conocimiento organizadas alrededor de ideas y reglas particulares que se consideran importantes, pues están relacionadas con formas de actuar de un grupo social propio de nuestra cultura y sociedad.

Además hay disciplinas que están enfocadas en la comprensión de uno mismo, son campos de conocimiento que tienen menos reglas formales, pero que están organizadas igualmente alrededor de ideas personales particulares, por eso se llaman **disciplinas personales**. Todas las comprensiones a través de estos tres tipos de disciplinas se desarrollan de la misma manera. A este respecto, consúltese por ejemplo el trabajo de profesor Gimeno Sacristán (1993), cuando aborda la pregunta acerca de la

naturaleza de los contenidos desde el punto de vista de la enseñanza comprensiva y reflexiona en torno a los tipos de asignaturas y el currículo.

Para concluir esta sección, debe decirse que el reconocimiento de estos tipos de disciplinas permite entender cómo se interrelacionan a lo largo de la escolaridad, en las diferentes edades de los estudiantes y en diferentes contextos supone un cambio de mentalidad con respecto al cómo se aborda la labor educativa. Lo más importante es saber que hay una variedad de disciplinas y que las tradicionalmente enseñadas en el colegio no son las únicas.

3.2.1.1. Dimensiones de la Comprensión.

Todas las formas particulares de comprensiones tienen cuatro dimensiones, a saber:

- i) *Contenido*: describe y evalúa la coherencia y la riqueza de la red conceptual que tiene la persona. Analiza las teorías que guían la organización del conocimiento de la persona y la flexibilidad que tiene para moverse en el mundo concreto y en el abstracto.
- ii) *Método*: describe y evalúa cómo los estudiantes construyen, validan y usan su conocimiento según estándares y procedimientos propios de la disciplina. Evalúa cómo saben los estudiantes que comprenden algo. Describe cuál es la fuente de “verdad” que la persona posee (autoridad, argumentos, usos de métodos de verificación, etcétera),

describe la capacidad de duda y de escucha de las personas.

- iii) *Praxis*: Describe y evalúa el nivel de reflexión del estudiante y las conexiones que establece entre el conocimiento y su vida. Evalúa la capacidad de los estudiantes para identificar puntos esenciales del conocimiento dentro de cada ámbito disciplinar y de las conexiones que puede establecer con otros conocimientos disciplinares y prácticos.
- iv) *Comunicación*: describe y evalúa las diferentes formas que el estudiante usa para comunicar el conocimiento. También evalúa la percepción de los estudiantes para cambiar las formas de comunicación, dependiendo de los auditorios y de las limitaciones contextuales.

Estas cuatro comprensiones muestran con más precisión la clase de comprensión que se quiere desarrollar en los alumnos.

3.2.1.2. Ideas Constitutivas del Proceso de E.p.C.

Según Jaramillo, R. (1997) se tienen en cuenta las siguientes ideas en enseñanza para la comprensión:

- i) *Tópicos generativos*: Los estudiantes se involucran en la exploración y comprensión de temas que ofrecen perspectivas claras acerca de lo que queremos que comprendan. Esos temas tienen múltiples conexiones con los intereses y experiencias de los estudiantes y pueden ser aprendidos de muchas formas. Son interesantes tanto para el alumno como para el maestro y se construyen sobre temas anteriores.
- ii) *Metas de comprensión*: Puesto que esos tópicos generan múltiples conexiones con las ideas de los estudiantes, con sus intereses y con las demás disciplinas, pueden terminar siendo demasiado

extensos. Por ello para emprender el viaje a través de esos tópicos, los maestros deben estructurar y enfocar la búsqueda de los estudiantes alrededor de metas claramente articuladas y compartidas para que todos tengan claro hacia donde se dirigen. Estas son de dos tipos: metas para la unidad y metas para el año.

iii) *Desempeños de comprensión*: Los estudiantes deben estar ocupados en las acciones y pensamientos propios de las disciplinas. La secuencia del aprendizaje se diseña como un camino de búsqueda que va desde una exploración inicial poco estructurada, hasta el dominio de lo que se hace. Pasan por ciclos de ensayo- reflexión- retroalimentación-otra vez ensayo, etc. Cada acción o desempeño en el que se embarca a los estudiantes se orienta hacia el logro de un producto final. Con frecuencia, los alumnos tienen muchas posibilidades de escogencia dentro de cada tópico. A estas acciones basadas en la reflexión se denominan desempeños de comprensión.

iv) *Valoración continua*: se necesitan permanentes ciclos de retroalimentación durante el viaje que ayuden al estudiante a construir sus propias comprensiones y que le den al maestro la información necesaria para cumplir su función de guía. Las valoraciones del progreso deben ser tanto formales como informales, y las realizan no solo el profesor, sino los compañeros y el alumno mismo. Es una instancia de retroalimentación permanente.

En la Institución, se proponen tres fases para el seguimiento de los desempeños de comprensión: **fase explorativa**: se realiza un diagnóstico frente al tema a explorar, se realizan una serie de actividades preliminares con el fin de encantar al estudiante con el tema que se va a desarrollar; **fase de investigación guiada**: con ayuda del profesor y de distintas fuentes de información, los estudiantes comienzan su proceso de construcción

conceptual, a partir de actividades prácticas y teóricas que lo lleven a comprender el tema del tópico generativo; **fase de proyecto de síntesis:** a lo largo del desarrollo de la unidad didáctica los estudiantes preparan un trabajo en el cual demuestran los niveles de comprensión alcanzados, por medio de diferentes técnicas.

Esta es una estrategia metodológica que orienta los procesos en el desarrollo de habilidades cognitivas aplicadas en logro de los diferentes niveles de desempeño que muestran una verdadera comprensión. Por ello, a continuación, se define el término de estrategias metodológicas, aclarando el enfoque que se usará en el sustento teórico del A.V.A.

3.2.2. ¿Qué son estrategias metodológicas?

Se entiende la estrategia como un plan de acción ordenado a un fin determinado; enseñar a pensar y aprender a aprender. O, parafraseando las ideas contenidas en el trabajo de Días Barriga y Hernández Rojas (1999) en que desarrollan la teoría de las estrategias de enseñanza y aprendizaje, se trata de un sistema de actividades que permite con economía de esfuerzos y recursos la realización de una tarea con calidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La estrategia constituye una herramienta de mediación entre el sujeto que aprende y el contenido que el docente emplea. Es por ello, que en este orden de ideas *“aprender a aprender implica la capacidad de reflexionar en la forma en que se aprende y actuar en consecuencia, autorregulando el propio proceso de aprendizaje mediante el uso de estrategias flexibles y apropiadas que se transfieren y adaptan a nuevas situaciones”*. (Días y Hernández; 1999, Pág. 12)

Basados en la clasificación propuesta por la red de Formación en Línea de Educadores, del Gobierno Bolivariano de la República de Venezuela, en su Ministerio de Ciencia y Tecnología se puede decir que las estrategias

metodológicas son secuencias integradas de procedimientos que se eligen con un determinado propósito.

Las actividades de aprendizaje con las que se construyen las estrategias metodológicas pueden ser según Kumar cuando estudia las relaciones entre la ciencia, la tecnología y la educación citado por Betancurt, Rodríguez y Pujol (2008), de dos tipos, a saber:

- i) *Las actividades memorísticas*: que están específicamente dadas para el trabajo basado en contenidos. Suelen ser el primer paso para la realización de una actividad de aprendizaje. Ejemplos de esta son memorizar una definición, un hecho, un poema, un texto, etc, Identificar elementos de un conjunto, aplicar mecánicamente fórmulas y reglas para la resolución de problemas típicos. Se trata de recordar llanamente (sin exigencia de comprender).
- ii) *Las actividades comprensivas*: que serían las indicadas para los procesos de mayor nivel. Las actividades de este tipo permiten estructurar el trabajo mental, ya que pueden construir y reconstruir significados; haciendo uso de la síntesis, la interpretación y la generalización, como habilidades esenciales. Sin embargo, requieren comprender una información previa y reconstruirla. Así, se explora, compara, organiza, clasifican datos, por lo que es evidente que exigen situar la información con la que se trabaja en el marco general de su ámbito de conocimiento y realizar una reconstrucción global de la información de partida. Por otro lado, las habilidades de planificar, opinar, argumentar, aplicar a nuevas situaciones y crear, exigen construir nuevos significados, construir nueva información.

Las estrategias metodológicas diseñadas para los procesos de enseñanza y aprendizaje producen cambios en los esquemas mentales y en las

estructuras cognitivas de los aprendices, que se concretan en: Información verbal, conceptos, estrategias cognitivas, procedimientos, habilidades motrices y actitudes.

3.2.3. ¿Cómo Influyen las Estrategias Metodológicas Virtuales en el Aprendizaje de los Estudiantes?

“(...) La adecuación de estrategias y situaciones didácticas a las coordenadas propias del entorno tecnológico utilizado, supone un enfoque pedagógico del tratamiento de los entornos virtuales donde el énfasis, más que en las posibilidades comunicativas de las TIC o en la satisfacción de la gestión de dichos entornos o en la envergadura de la infraestructura, lo situamos en los cambios metodológicos puestos en juego para un mejor resultado en términos de aprendizaje” (De Benito y Salinas; 1999).

Parafraseando a Jesús Salinas de la Universidad de Las Islas Baleares, se entiende un entorno de aprendizaje como aquel espacio o comunidad organizados con el propósito de lograr el aprendizaje y que para que éste tenga lugar requiere ciertos componentes: una función pedagógica (que hace referencia a actividades de aprendizaje, a situaciones de enseñanza, a materiales de aprendizaje, al apoyo y tutoría puestos en juego, a la evaluación, etc..), la tecnología apropiada a la misma (que hace referencia a las herramientas seleccionadas en conexión con el modelo pedagógico) y el marco organizativo (que incluye la organización del espacio, del calendario, la gestión de la comunidad, etc.. pero también el marco institucional y la estrategia de implantación. (Salinas; 2004).

De esta manera, se considera la organización de procesos de enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales como un proceso de innovación pedagógica basado en la creación de las condiciones para desarrollar la

capacidad de aprender y adaptarse tanto de las organizaciones como de los individuos.

De esta manera, se considera la organización de procesos de enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales como un proceso de innovación pedagógica basado en la creación de las condiciones para desarrollar la capacidad de aprender y adaptarse tanto de las organizaciones como de los individuos. Vale la pena recoger las ideas del profesor español una vez más con mayor fidelidad:

“Las estrategias innovadoras hacen referencia, por una parte, a las decisiones ligadas al diseño de la enseñanza que vienen delimitadas por aspectos relacionados con el tipo de institución (si es presencial o a distancia, el tipo de certificación que ofrecen, de la relación de la institución con el profesorado, de los espacios físicos disponibles, de los espacios virtuales, etc.); con el diseño de la enseñanza en sí (metodología de enseñanza, estrategias didácticas, rol del profesor, rol del alumno, materiales y recursos para el aprendizaje, forma de evaluación); con aspectos relacionados con el alumno, usuario del sistema, y con el aprendizaje (motivación, necesidades de formación específicas, recursos y equipamiento disponible,...). Y, por otra, a las decisiones relacionadas con la tecnología en sí que implican la selección del sistema de comunicación a través del ordenador o de herramientas de comunicación que resulten más adecuadas para soportar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas decisiones parten del conocimiento de los avances tecnológicos en cuanto a las posibilidades de la tecnología para la distribución de los contenidos, el acceso a la información, la interacción entre profesores y alumnos, la gestión del curso, la capacidad de

control de los usuarios durante el desarrollo del curso". (De Benito y Salinas; 1999, Pág. 12).

Teniendo en cuenta los aportes de Salinas se enmarca la educación e-learning dentro de una estrategia metodológica que incentiva y promueve habilidades cognitivas cuando se organiza de manera intencionada, y además se considera que de la misma manera es una estrategia didáctica ya que ésta hace alusión a una planificación de los procesos de enseñanza - aprendizaje, lo anterior lleva implícito una gama de decisiones que el profesor debe tomar, de manera consciente y reflexiva, con relación a las técnicas y actividades que puede utilizar para llegar a las metas de su curso.

Las estrategias didácticas son el conjunto de procedimientos, apoyados en técnicas de enseñanza, que tiene por objetivo llevar a buen término la acción didáctica, es decir, alcanzar los objetivos del aprendizaje.

En esencia, decidir una estrategia didáctica consiste en escoger la más adecuada combinación de métodos, medios y técnicas que ayude al alumno a alcanzar la meta deseada del modo más sencillo y eficaz. Pero la complejidad de la práctica educativa hace que esa adecuada combinación presente variadas soluciones, que dependen no sólo del profesor y sus decisiones racionales, las teorías educativas implícitas, o sus creencias, los modelos, sino también de presiones y variables que a veces superan el marco educativo.

De esta manera las estrategias didácticas contemplan las de enseñanza y aprendizaje, las cuales a su vez según Barriga y Hernández, citados por el diplomado virtual del C.E.N.E.Q. (2008) de la Universidad Nacional Autónoma de México tendrían presentes las siguientes definiciones:

- i) *Estrategias de Aprendizaje*: Es un instrumento flexible que un individuo –en este caso un estudiante- usa de manera consciente e intencional para aprender significativamente, para solucionar

problemas planteados dentro del marco de una institución educativa o de su vida cotidiana. Está compuesto por pasos y/o habilidades que se adquieren mediante la experiencia y la reflexión sobre ella. Cómo se hace evidente este tipo de estrategias implica un alto nivel de responsabilidad del estudiante, porque requiere de la comprensión de textos académicos, composición de textos orales como escritos y, altos niveles propositivos de solución de problemas. Los estudiantes pasan por procesos como reconocer el nuevo conocimiento, revisar sus conceptos previos sobre el mismo, organizar y restaurar ese conocimiento previo, ensamblarlo con el nuevo y asimilarlo e interpretar todo lo que ha ocurrido con su saber sobre el tema.

- ii) *Estrategias de Enseñanza*: En contraste con la anterior estrategia, esta supone un alto nivel de compromiso de un profesional de la educación o un maestro. Representan las ayudas planteadas por el docente, cuya razón de ser es el desarrollo del análisis profundo de la información. Se trata de aquellos procedimientos o recursos utilizados por quien enseña para promover aprendizajes significativos. El énfasis se encuentra en el diseño, programación, elaboración y realización de los contenidos a aprender por vía verbal o escrita.

Es un requerimiento esencial que este tipo de estrategias estimulen a los estudiantes a observar, analizar, opinar, formular hipótesis, buscar soluciones y descubrir el conocimiento por sí mismos. O, en otras palabras, se trata de organizar los espacios académicos como ambientes para que los estudiantes aprendan a aprender.

3.2.4. ¿Qué es un Ambiente Virtual de Aprendizaje?

En su difundida definición -que en este caso está tomada literalmente de SCZ *LEARNING*: un campus virtual- un ambiente de aprendizaje es “*un espacio físico o digital en el que se interrelacionan aspectos pedagógicos, comunicacionales sociales y afectivos, que integrados adecuadamente ayudan al estudiante a aprender mejor y de una manera diversificada, incorporando elementos del contexto social, laboral y personal.*” (S.c.z.-Larning; 2009).

Es decir, el ambiente de aprendizaje debe estar ser el resultado de organizar, tanto en tiempo como en espacio, elementos como el contenido, la interacción, la evaluación, el seguimiento y la orientación, con el propósito de lograr el aprendizaje. Con organizar se hace referencia a definir cuál será el papel de cada elemento y cómo se relacionan entre sí en espacio y en tiempo. De esta manera para el proyecto es una estrategia didáctica para el mejoramiento en un área específica.

Las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la educación y a la creación de entornos virtuales de aprendizaje nos dan la posibilidad de romper las barreras espacio temporales que existen en las aulas tradicionales y posibilitan una interacción abierta a las dinámicas del mundo.

Al tratar de definir con cierta precisión algunos de los aspectos relevantes que conforman un ambiente de aprendizaje, se busca acercarse, por una vía natural a lo que es un ambiente virtual de aprendizaje, ya que en principio se debe concebir éste como un espacio con todos los aspectos señalados en la definición de ambiente de aprendizaje, con la diferencia de que tanto el diseño y empleo del espacio, el tiempo y la disposición de los materiales, entre otros están mediados por las tecnologías. Es decir, aquí las tecnologías van a operar como instrumentos de mediación, en tanto van a ser el medio utilizado para la construcción de ese espacio que propone una estructura de acción específica para aprender y, desde donde, cada estudiante interactúa

según sus oportunidades y estrategias para el aprendizaje tecnológicamente mediado.

En su estudio sobre **Los entornos virtuales de aprendizaje como instrumento de mediación**, Suárez define los entornos virtuales como "un sistema de acción que basa su particularidad en una intención educativa y en una forma específica para lograrlo a través de recursos infovirtuales.

Esto es, un EVA orienta una forma de actuación educativa dentro de unos márgenes tecnológicos". Y esa nueva forma de orientar la acción que nos proporcionan las TIC, y con ello un EVA, facilitan entre otras: las posibilidades de acceso a la información y a la comunicación (material digital e hiper textual), la libertad del estudiante para orientar su acción, en tanto amplían su concepción del qué, dónde y con quiénes se puede (y es necesario) aprender, la ampliación de estrategias de aprendizaje, la relación con las tecnologías, y las posibilidades de aprender **con** tecnología y aprender **de** tecnología, los efectos cognitivos gracias a la interacción con la tecnología informacional, que ponen en evidencia que éstas modifican las estrategias de pensamiento, sus formas de representación, las estrategias de metacognición, las formas de ver el mundo y ciertas habilidades de procesamiento y comunicación de la información; que efectivamente sirven de guía, apoyando y organizando, el proceso de aprendizaje, un re-encuadre del concepto de aula, de clase, de enseñanza y aprendizaje; además de significar una forma renovada de comprender la interacción entre estudiantes, ya que la eleva exponencialmente a múltiples posibilidades -y limitaciones- de comunicación que sólo pueden hacerse con esta tecnología y no con otras.

La posibilidad de mejorar algunas habilidades cognitivas que dependen directamente del estímulo específico de cada herramienta, ampliando el repertorio de lo que podemos pensar y hacer cooperativamente, las

representaciones simbólicas y herramientas complejas de actuación basadas en la interacción cooperativa entre personas.

3.2.4.1. Características de los Ambientes Virtuales de Aprendizaje.

- i) Integran diversos elementos y propician nuevas relaciones orientadas a generar un “clima” de aprendizaje.
- ii) Facilitan la interacción entre los participantes del proceso educativo, en el cual el estudio independiente y las experiencias de aprendizaje autónomo cobran relevancia.
- iii) Propician distintas formas de producir conocimiento y de acceder al mismo, van más allá del aula de clases, produciendo nuevos escenarios y por tanto la escuela deja de ser el ambiente exclusivo para la formación, además los participantes están en relativo aislamiento y se encuentran en entornos físicos no diseñados originalmente para el aprendizaje (oficina, casa), de esta manera se requiere disciplina, constancia, organización, autocontrol y asu vez desarrollar habilidades para el aprendizaje autónomo ya que las respuestas a las consultas usualmente no son inmediatas.

3.2.4.2. Características de un buen Proceso de “Enseñanza-Aprendizaje” en Ambientes Virtuales.

- i) Poseen flexibilidad: es decir que se pueden adecuar a las condiciones y circunstancias de cada estudiante, así como a las particularidades de la respectiva unidad de estudios.
- ii) Es oportuno: porque responde a las necesidades y dificultades de los alumnos en el tiempo estipulado.
- iii) Es motivante: en tanto que despierta en los actores del proceso e enseñanza-aprendizaje un interés permanente

- iv) Es respetuoso: debe tener en cuenta al alumno como persona, con sus valores, sus sentimientos y sus limitaciones, en esta medida es intersubjetivo.
- v) Es coherente: dado que las estrategias y recursos deben responder a las necesidades y posibilidades de los de todos los involucrados, en especial el estudiante.

3.2.5. ¿Por qué el Ambiente Virtual puede ser una Estrategia de Mejoramiento?

Para responder a esta inquietud emergente debe tomarse en cuenta la siguiente estructura conceptual acerca del aprendizaje colaborativo.

3.2.5.1. Aprendizaje colaborativo

Este tipo de aprendizaje está dirigido especialmente a grupos, es esa su principal característica, que se asocia directamente con el componente definitorio de desarrollo de habilidades que conjugan tanto al aprendizaje individual, el desarrollo personal y las relaciones sociales. En este tipo de aprendizaje se transfiere gran parte de la responsabilidad a (Cf: Johnson, Johnson y Holubec; 1993, pág. 18)

"No todos los grupos son grupos colaborativos. El hecho de colocar personas sentadas en un mismo salón, decirles que son un grupo colaborativo y advertirles que deben colaborar, no los convierte en un grupo colaborativo. Aunque los equipos de estudio, comités, task forces, departamentos y concilios, entre otros, son grupos, no constituyen necesariamente grupos colaborativos". (Op. Cit; 1999.)

Los siguientes elementos básicos deben estar presentes en los grupos de trabajo colaborativo: la interdependencia positiva, la responsabilidad individual, la interacción promotora, el uso apropiado de destrezas sociales y

el procesamiento del grupo. Estos deben estar claramente estructurados en cada sesión de trabajo, sólo de esta manera se puede lograr que se produzca tanto el esfuerzo colaborativo en el grupo, como una estrecha relación entre la colaboración y los resultados y de seguirse rigurosamente producirá las condiciones para una colaboración efectiva.

Podemos considerar según Kumar, en el artículo de Begoña Gross (2004) la existencia de, al menos, siete elementos que deberían tenerse en cuenta en el diseño, desarrollo e implementación de los sistemas de aprendizaje colaborativo:

i) Control de las interacciones colaborativa.

El control sobre las interacciones colaborativas hace referencia al modelo del sistema que se proporciona y apoya la comunicación entre los participantes. Por ejemplo, las formas de estructuración de las tareas, la posibilidad de espacios grupales para el trabajo, el uso de sistemas de comunicación sincrónica y asincrónica, el proceso de comunicación con el profesorado, etc.

Este aspecto mencionado por Kumar resulta altamente necesario ya que, en ocasiones, a la complejidad natural del proceso interactivo se añade el uso de programas de gestión poco o nada flexibles que no permiten adaptar la herramienta informática a las necesidades de estudiantes y profesores durante el proceso colaborativo.

ii) Dominios de aprendizaje colaborativo.

En general, el aprendizaje colaborativo es utilizado en dominios de conocimiento complejo en los que se requiere la planificación, categorización de las tareas, distribución de las mismas, etc. Generalmente, el dominio del conocimiento es complejo y requiere un conocimiento completo de los participantes para tener una idea total de la tarea. Es difícil aplicar este tipo de planteamiento a un conocimiento simple, de práctica y ejercitación.

iii) Tareas en el aprendizaje colaborativo.

En un entorno colaborativo, los participantes se enfrentan a diferentes tipos de tareas pero, en todos los casos, una de las principales ejecuciones hace referencia a la resolución de tareas de tipo procedimental. El análisis y la resolución de problemas es fundamental. Sin embargo, este hecho no quiere decir que las tareas tengan que centrarse de forma exclusiva en este tipo de actividades. En general, el aprendizaje colaborativo es significativo cuando diferentes acciones y decisiones están presentes durante la resolución de una actividad compleja. No obstante, es un error establecer todas las actividades a partir de procesos colaborativos ya que también hay que conceder importancia a las dimensiones individuales del aprendizaje.

iv) Diseño de los entornos colaborativos de aprendizaje.

El diseño de entornos de aprendizaje colaborativos está relacionado con la mejor forma de hacer efectivo este tipo de aprendizaje. Hay muchas posibilidades: entornos de aprendizaje grupal que permitan el trabajo en equipo, dos o más estudiantes trabajando en el mismo problema en sincronía, o un sistema de trabajo asíncrono, un espacio basado en la autorización, etc. En este sentido, las posibilidades que otorgan las nuevas tecnologías son muchas y muy variadas.

Sin embargo, todavía hay pocos modelos específicos de diseño instruccional basado en el aprendizaje colaborativo. Como veremos más adelante, en la mayor parte de las investigaciones existe una cierta confusión entre el sistema y el diseño de la actividad.

v) Roles en el entorno colaborativo.

El diseño de un entorno de aprendizaje colaborativo necesita considerar el tamaño del grupo, las formas de participación así como la distribución de los roles. El rol de cada estudiante puede cambiar durante el proceso pero es necesario establecer ciertas responsabilidades para asegurar que los estudiantes aprenden a trabajar en grupo, en situaciones colaborativas, donde cada uno es responsable de su propio

trabajo. La distribución de roles requiere además estrategias de comunicación y negociación.

vi) Tutorización en el aprendizaje colaborativo.

Hay numerosos métodos de tutorización que pueden apoyar el aprendizaje colaborativo: tutorización entre iguales, aprender enseñando, aprendizaje a través de la negociación, etc.

vii) Colaboración mediante apoyo tecnológico.

El uso de la tecnología como medio de aprendizaje colaborativo ha tenido cambios muy sustanciales en las dos últimas décadas. Sincrónico y asincrónico.

Se afirma desde la convicción, expuesta ya con anterioridad, que se puede educar sin la coincidencia físico-temporal propia de la metodología docente convencional. Las experiencias humanas, la maduración y la reflexión, son procesos individuales, que pueden ser vividos en y desde una comunidad, pero que en tanto que procesos educativos deben –o pueden ser pautados (diseñados curricularmente) además de estar circunscritos en un espacio en el que son posibles la vivencias y las sensaciones, fuentes de evidente potencial educativo.

La educación en la virtualidad, es decir, desde la no-presencia en entornos virtuales de aprendizaje, no se sitúa necesariamente en ninguna orientación educativa concreta. Al igual que en la presencialidad existe la convivencia entre orientaciones y didácticas diversas, siempre que éstas actúen de forma coherente con las finalidades educativas y con los fines de la educación, de la misma forma sucede en la virtualidad.

El aprendizaje en ambientes virtuales es el resultado de un proceso, tal y como se valoraría desde la perspectiva humanista, en el que el alumno construye su aprendizaje. También puede ser el producto realizado a partir de la práctica, como puede ser el caso del trabajo a partir de simuladores. Y evidentemente la acción resultante de un trabajo de análisis crítico. Es decir,

que de la misma forma que la presencialidad permite diferentes perspectivas de análisis o de valoración de la educación, éstas también son posibles en la virtualidad.

La diferencia más importante entre la educación en la presencialidad y en la virtualidad reside en el cambio de medio y en el potencial educativo que se deriva de la optimización del uso de cada medio. No se puede hacer lo mismo en medios distintos, aunque las finalidades educativas y, por tanto, los resultados que perseguimos sean los mismos, sabiendo de antemano que el camino que se recorre es distinto. En la aceptación de esta diferencia de medio de comunicación reside el éxito o el fracaso de la actividad educativa.

Educación y virtualidad se complementan en la medida en que la educación puede gozar de las posibilidades de creatividad de la virtualidad para mejorar o diversificar sus procesos y acciones encaminados a la enseñanza y al aprendizaje, mientras que la virtualidad como sistema se beneficia de la metodología de trabajo educativo y de comunicación, necesaria en aquellos casos habituales en los que la finalidad de la relación en la red sobrepasa la de la búsqueda de información.

4. DISEÑO METODOLÓGICO

El tipo de investigación del proyecto es Investigación cualitativa de tipo descriptivo ya que “la Investigación Cualitativa es aquella donde se estudia la calidad de las actividades, relaciones, asuntos, medios, materiales o instrumentos en una determinada situación o problema. La misma procura por lograr una descripción holística, esto es, que intenta analizar con detalle un asunto o actividad en particular” Vera Vélez L, (S.f.).

La investigación es descriptiva ya que se va a caracterizar una situación concreta indicando rasgos diferenciadores, explicando en protocolos la utilidad, las ventajas y desventajas que encuentran los estudiantes al ambiente virtual de aprendizaje.

Para verificar la viabilidad de este proyecto de investigación bajo la investigación cualitativa de tipo descriptivo se aplica una metodología piloto

con dos estudiantes registrados en el curso ESTRATEGIA DE MEJORAMIENTO EVM desarrollando los temas propuestos en los módulos según las metas que deban superar.

La prueba piloto se realizará con 2 estudiantes que tienen metas de comprensión pendientes en el área de Gestión empresarial, y deben desarrollar el tema en el han presentado dificultades durante el año o el periodo que se encuentren cursando en el momento de aplicar la prueba.

4.1. Fases Metodológicas

Con la información que se tenía del trabajo en las clases de gestión empresarial en el énfasis de la Institución Educativa se realizó un análisis por medio de la matriz DOFA, para establecer las prioridades de las necesidades y así enfocar en ellas el desarrollo de la plataforma virtual, y atender de esta manera una necesidad real e identificada en la labor diaria con los estudiantes.

De la misma manera se hace el registro de la información de la prueba piloto desde el desarrollo de cuatro protocolos; cognitivo, usabilidad, visual y evaluativo que se fueron construyendo en el desarrollo del seminario de investigación y se anexan a continuación.

5. MATRICES Y PROTOCOLOS.

5.1. Matriz DOFA

PERFIL INTERNO.

PERFIL EXTERNO.

3	OPORTUNIDADES	
11	Enfoque de P.E.I. “Pensamiento emprendedor hacia la Gestión Social”.	4
12	Modelo pedagógico definido E.P.C. “Enseñanza para la Comprensión”	5
13	Currículo Institucional en 3 ciclos y especialidades.	4
14	Proyectos de aula enfocados a desarrollo el pensamiento estratégico.	5
15	Docente de informática con carga académica desde 4 primaria hasta 11 bachillerato.	5
16	Intervención Institucional para apoyo organizacional de Uniminuto y SED	4
4	AMENAZAS	
17	Poca vinculación de los demás docentes al proyecto.	5
18	Faltan maestros con la especialización en el área.	4
19	Poca motivación de los estudiantes cuanto al desarrollo del trabajo en Gestión Empresarial.	5
20	No existe gestión interinstitucional para apoyo económico con miras a la sostenibilidad de los proyectos estudiantiles.	5

MATRIZ CRUZADA.

1	FORTALEZAS	
1	Plan curricular de especialidad en Gestión Empresarial.	4
2	Docentes con estudios en Gestión Empresarial y Comerciales	5
3	Proyecto con aprobación de recursos para Feria Empresarial	5
4	Articulación de la primaria con chiquiempresas.	5
5	Apoyo Institucional con espacio para reuniones necesarias.	5
6	Motivación del equipo docente	4
2.	DEBILIDADES	
7	Falta de recursos tecnológicos suficientes para atender a toda la población estudiantil.	4
8	Poca interdisciplinarietàad para potenciar el uso de las Tic`s	5
9	El proceso de especialidad en este campo hasta ahora inicia (año 2009).	4

GESTIÓN EMPRESARIAL	PERFIL OPORTUNIDADES	EXTERNO AMENAZAS
--------------------------------	---------------------------------	-----------------------------

PERFIL FORTALEZAS	1,2,3,4,5,6,11,12,13,14,15,16	17
INTERNO DEBILIDADES	8	7,9,18,19,20

PRIORIDAD DE NECESIDADES.

19.	Poca motivación de los estudiantes en cuanto al desarrollo del trabajo en Gestión Empresarial.	5
17.	Poca vinculación de los demás docentes al proyecto.	5
8.	Poca interdisciplinariedad para potenciar el uso de las Tic`s	5
20.	No existe gestión interinstitucional para apoyo económico con miras a la sostenibilidad de los proyectos estudiantiles.	5
7.	Falta de recursos tecnológicos suficientes para atender a toda la población estudiantil.	4
9.	El proceso de especialidad en este campo hasta ahora inicia (año 2009).	4
18.	Faltan maestros con la especialización en el área.	4

5.2. PROTOCOLO DE USABILIDAD.

CRITERIO	PRODUCTO
-----------------	-----------------

<p>FLEXIBLE: Se debe pensar en un diseño que permita mejorarla, actualizarla según las necesidades de los grupos.</p>	<p>Como el AVA esta pensada para el mejoramiento académico de los estudiantes, ellos solo deben desarrollar los módulos en los que han tenido algunas dificultades en el área de Gestión Empresarial.</p> <p>Las estrategias propuestas en el ambiente están diseñadas para que el estudiante evolucione a su ritmo con las dificultades, ya que en cada uno de los temas se propone un trabajo práctico que debe publicar como resultado.</p>
<p>ADAPTABLE: El tipo de información y el tamaño de los archivos deben permitir que se pueda acceder a ellos en conexiones de bajo ancho de banda. Hay que pensar en todas las regiones.</p>	<p>Los archivos necesarios en cada uno de los temas son de fácil acceso, y se enfatizó más en los hipervínculos para que el estudiante encuentre la información en la misma red, apoyados en videos, mapas conceptuales y artículos.</p> <p>I TEMA: Presentación en power point menor a 1 g</p> <p>II TEMA: Presentación en power point de 2g</p> <p>III TEMA: Hipervínculo a youtube para observar un video de planeación estratégica que se puede visualizar así el estudiante tenga Internet por consumo.</p> <p>IV TEMA: Hipervínculo a una página de la red para consulta de investigación de mercados.</p>
<p>El ACCESO Se deben asignar contraseñas a los alumnos si el curso es cerrado.</p>	<p>La contraseña de los estudiantes fue asignada por Uniminuto.</p>
<p>AYUDA EN LINEA El sistema debe mostrar diferentes alternativas de ayuda, tanto para los temas como para el manejo del aula.</p>	<p>Cada uno de los temas tiene un foro de dialogo permanente, de inquietudes y en el módulo de presentación se hace una inducción al manejo de la plataforma.</p>
<p>CANALES DE COMUNICACIÓN Sincrónicos y asincrónicos. Presentaciones interactivas, Chat, Email, Foro, documentos</p>	<p>0 TEMA: Foro de presentación.</p> <p>I, II TEMA: Presentaciones interactivas.</p> <p>III TEMA: CHAT.</p>

AMBIENTE COLABORATIVO

El diseño del aula y las herramientas deben crear una atmósfera de interacción y colaboración, de tal manera que los estudiantes se apoyen, debatan y construyan conocimiento.

En este contexto, un ambiente colaborativo es aquél en el que tanto el alumno como el docente pueden trabajar en conjunto en el desarrollo de un curso y en la publicación y confección del contenido.

El aprendizaje colaborativo se evidenciará a través de los foros en los que los estudiantes subirán los trabajos como resultado, ya que es allí donde los demás compañeros tienen la oportunidad de conocer el producto del otro, aportar, debatir ideas con sus pares y aprender.

5.1. PROTOCOLO APRENDIZAJE VISUAL.

CRITERIOS	CARACTERÍSTICAS
<p>Comprende los conceptos de emprendimiento y liderazgo, a través de la presentación en power Point.</p> <p>Identifica símbolos asociados a los conceptos dados.</p> <p>El desarrollo de habilidades como la observación de imágenes es esencial pues permite a los estudiantes realizar inferencias y demostrar su comprensión de los conceptos empresariales expuestos en la plataforma.</p> <p>Las imágenes y la comprensión de las mismas pueden evaluarse por medio de diversos tipos de descripciones y explicaciones que realicen los estudiantes de éstos.</p> <p>Las imágenes son importantes ya que estas tienen pertinencia en la plataforma la cual los estudiantes deben explorar con el fin de profundizar su comprensión en los conceptos de pensamiento estratégico.</p> <p>Los estudiantes desarrollan la capacidad de diseñar, organizar y hacer presentaciones tomando como recurso las imágenes como representación.</p> <p>Diseña Web o blog teniendo en cuenta la</p>	<p><i>ETAPA DE AMBIENTACIÓN</i> Presentaciones en Power point</p> <ul style="list-style-type: none"> • Temática del curso on-line. • ¿Eres un emprendedor? <p><i>ETAPA DE FUNDAMENTACIÓN</i> Mapas conceptuales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Artículo “los más prestigiosos”. • Investigación de Mercados. • ¿Qué es un objeto social? <p><i>ETAPA DE FORMULACIÓN</i> Video clip</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pensamiento estratégico “Los mapas del gran Tesoro”.

apropiación de los conceptos.	
-------------------------------	--

5.2. PROTOCOLO DE HABILIDADES COGNITIVAS.

CRITERIOS	PRODUCTOS
<p>HABILIDADES COGNITIVAS.</p> <p>En la casilla de producto van a describir las habilidades cognitivas que consideran favorecerán con la aplicación de algunas estrategias de aprendizaje en su propuesta de AVA y las estrategias cognitivas aplicadas para tal fin. Una vez aplicada la prueba piloto con los estudiantes (ver metodología del seminario) usted van a describir en la casilla de producto las habilidades cognitivas alcanzadas, el procedimiento desarrollado, el registro de información obtenida y cualquier otra información que considera importante.</p>	<p>Desarrollo del pensamiento estratégico. Organización y sistematización de la información. Formación de mentalidad empresarial. Interpretación de nuevas economías del país. Análisis de la información. Argumenta la creación de nuevas empresas para la consolidación de la economía. Plantea hipótesis sobre la necesidad de los mercados barriales y distritales. Concluye las cualidades de los empresarios haciendo investigación de los más prestigiosos.</p>

<p>HABILIDADES METACOGNITIVAS.</p> <p>Describa en la casilla de producto las habilidades meta cognitivas alcanzadas por los dos estudiantes una vez aplicada la prueba piloto. Debe describir en la casilla de productos, las estrategias de aprendizaje implementadas para que los estudiantes dieran cuenta de aquellas habilidades meta cognitivas, el registro que usted realizo de la información y el uso de estrategias para obtener información.</p>	<p>Organiza estrategias para la recolección eficaz y apropiada de la información.</p> <p>Organiza un plan de acción para emprender su idea de microempresa y lo modifica si fuera necesario.</p> <p>Resuelve problemas que se le presenten en la investigación “in situ” aplicando los conocimientos aprendidos.</p>
<p>ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE</p> <p>Describa en la casilla de productos aquellas estrategias de aprendizaje (distintas a las ya presentes) que podrían favorecer de mejor manera el desarrollo de aquellas habilidades cognitivas y meta cognitivas.</p>	<p>Codificación en las investigaciones “in situ”.</p> <p>Atender, seleccionar transformar y transportar la información desde el ambiente virtual.</p> <p>Búsqueda y lectura de información.</p> <p>Creación y aplicación de encuestas a los empresarios.</p> <p>Recuperación de los conocimientos adquiridos para el uso adecuado de Internet.</p> <p>Adquisición de organización de pensamiento y creación de estrategias.</p>

5.3. PROTOCOLO DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

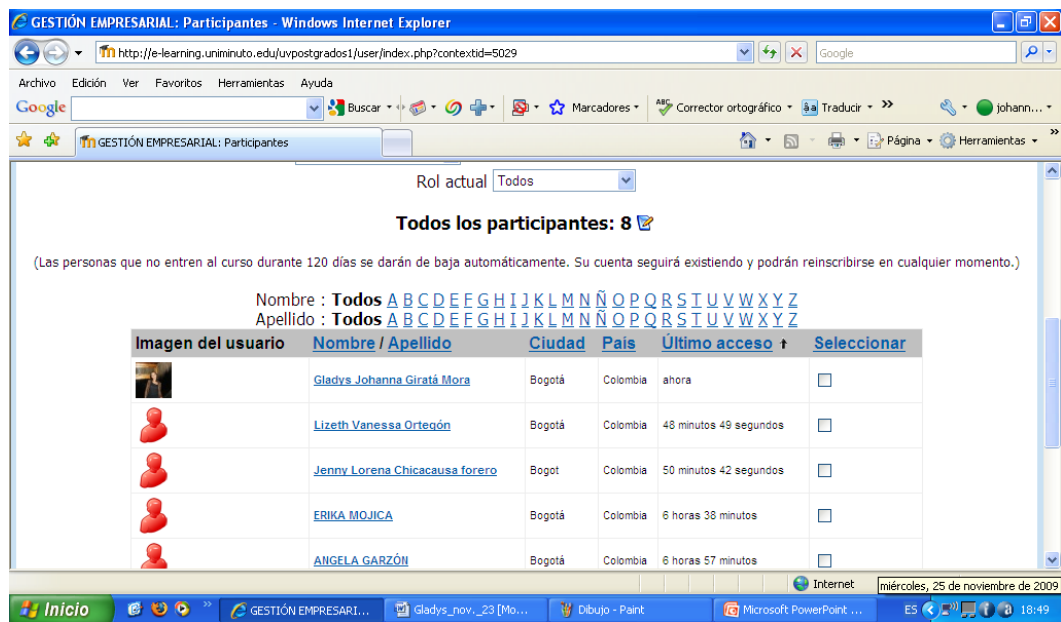
CRITERIO	PRODUCTO
<p>Criterio 1: Propósito educativo del aula virtual. Hace referencia a la intención y la finalidad del aula virtual, es decir, los objetivos de aprendizaje y de formación personal que busca el docente a través del diseño del AVA o apoyado en TIC.</p> <p>- Recursos: Propósitos Educativos. L.E.F. Luis Gavotto</p> <p>http://www.staus.uson.mx/secciones-interiores/revista_critica/propositos_educativos.htm</p> <p>- Ejemplo de aplicación. “Didáctica de la integración educativa” en:</p> <p>http://www2.uca.es/basesdatos/fichasig/version0506/pub/imprimir.php?asignatura=1114002&titulacion=1114&departamento=C133</p>	<p>Criterio 1: El Aula virtual de Mejoramiento de Gestión Empresarial tienen como propósito brindar a los estudiantes otra opción de recuperación o plan de mejoramiento para las temáticas que han presentado dificultades, en el desarrollo del plan de estudios.</p> <p>Se busca que el estudiante realice una lectura comprensiva de los artículos propuestos y que transporte la información desde el ambiente virtual al aula regular y la aplique en las diferentes actividades, mostrando dominio de la misma.</p> <p>Que la temática a tratar sea más motivante por el cambio de escenario y por el uso del recurso tecnológico.</p>
<p>Criterio 2: Instrumentos. Siguiendo su Historia de vida pedagógica y/o su experiencia como docente, identifique los tipos de instrumentos de evaluación que conoce.</p> <p>- Recursos:</p> <p>Clic Aquí</p>	<p>Criterio 2: Los tipos de Instrumentos de evaluación usados en el aula presencial, son: cuestionarios, talleres, guías, quiz, pruebas tipo icfes, sustentaciones de proyectos interdisciplinarios, argumentos válidos, evidencias físicas si el trabajo lo requiere, análisis de datos y resultados, registro de los mismos.</p> <p>Aplicables a la evaluación del AVA: Las participaciones asertivas haciendo referencias a las lecturas o autores trabajados en el aula virtual. Las respuestas de las preguntas generadoras, en las temáticas de mayor lectura y análisis. Aplicación de encuestas y análisis de los resultados, según investigación de mercados. Evidencia de la Web creada para la publicidad de la microempresa, en ella la redacción de la misión y visión de la misma.</p> <p>Elaboración del plan de negocios en el que aplica la recuperación de la información dada.</p>

<p>2.1. Seleccione de todos ellos, o construya algunos nuevos, para evaluar su aula virtual. Al diseñar los instrumentos de evaluación, piense que éste será una “didáctica” para promover el aprendizaje, y no solamente una forma de medir el aprendizaje. ¿Por qué su elección de y de que manera convertirá el instrumento de evaluación en didáctica educativa?</p> <p>- Recursos:</p> <p style="text-align: center;">Clic Aquí</p>	<p>Se aplicará una encuesta sobre los recursos y temáticas planteadas en el AVA, con ítems de respuesta cerrada, con preguntas enfocadas a cada uno de los protocolos trabajados en el seminario.</p> <p>Creación de un videoclip en donde ellos mismos se grabaran dando respuesta a cada una de las anteriores preguntas pero con la oportunidad de hacer sus apreciaciones de la plataforma y su temática.</p>
<p>2.2. En la edición del aula virtual encuentra un vínculo denominado “Agregar actividad”. Las opciones que aparecen pueden ser adaptadas como instrumentos de evaluación de su AVA y son: web quest, Chat, consulta, cuestionario, encuesta, foro, glosario, Hot potatoes quiz, lams. Indague qué es cada una de ellas y seleccione las que puede usar o adaptar a las escogidas anteriormente para evaluar el aprendizaje logrado en el aula virtual.</p> <p>3. Teniendo en cuenta todos los anteriores numerales, seleccione los aspectos que permiten evidenciar el aprendizaje (teóricamente se conoce como criterio de evaluación); deberán corresponder a cada instrumento utilizado asegurándose de que los estudiantes los conozcan, comprendan y compartan.</p>	<p>FOROS: Por la participación y adecuada sustentación de sus ideas.</p> <p>CUESTIONARIO Y TAREAS: (preguntas abiertas), para tener en cuenta si hubo lectura comprensiva y si se maneja adecuadamente el lenguaje empresarial.</p> <p>CHAT: Encuentro sincrónico para evidenciar la investigación personal del mercado. (Autoformación)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Claridad en el uso de los términos. 2. Uso apropiado de los recursos. 3. Aplicación de los métodos de investigación. 4. Organización de la información. 5. Análisis de los datos obtenidos. 6. Identificación de las cualidades de un emprendedor. <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • http://thales.cica.es/rd/Recursos/rd99/ed99-0045-01/secciones/criterios.html • http://www.chasque.net/gamolnar/evaluacion%20educativa/evaluacion.01.html

6. RESULTADOS.

6.1. Resultado por Protocolo De Habilidades Cognitivas

En la plataforma de Gestión empresarial se busca que los estudiantes desarrollen habilidades cognitivas y metacognitivas en el desarrollo de los diferentes temas en los que se organizó la misma, se matricularon 4 estudiantes de los cuales 2 estudiantes han tenido mayor participación en la prueba piloto.






Rol actual: Todos

Todos los participantes: 8

(Las personas que no entren al curso durante 120 días se darán de baja automáticamente. Su cuenta seguirá existiendo y podrán reinscribirse en cualquier momento.)

Nombre : Todos [A](#)[B](#)[C](#)[D](#)[E](#)[F](#)[G](#)[H](#)[I](#)[J](#)[K](#)[L](#)[M](#)[N](#)[Ñ](#)[O](#)[P](#)[Q](#)[R](#)[S](#)[T](#)[U](#)[V](#)[W](#)[X](#)[Y](#)[Z](#)

Apellido : Todos [A](#)[B](#)[C](#)[D](#)[E](#)[F](#)[G](#)[H](#)[I](#)[J](#)[K](#)[L](#)[M](#)[N](#)[Ñ](#)[O](#)[P](#)[Q](#)[R](#)[S](#)[T](#)[U](#)[V](#)[W](#)[X](#)[Y](#)[Z](#)

Imagen del usuario	Nombre / Apellido	Ciudad	Pais	Último acceso	Seleccionar
	Gladys Johanna Giratá Mora	Bogotá	Colombia	ahora	<input type="checkbox"/>
	Lizeth Vanessa Ortegón	Bogotá	Colombia	48 minutos 49 segundos	<input type="checkbox"/>
	Jenny Lorena Chicacausa forero	Bogotá	Colombia	50 minutos 42 segundos	<input type="checkbox"/>
	ERIKA MOJICA	Bogotá	Colombia	6 horas 38 minutos	<input type="checkbox"/>
	ANGELA GARZÓN	Bogotá	Colombia	6 horas 57 minutos	<input type="checkbox"/>

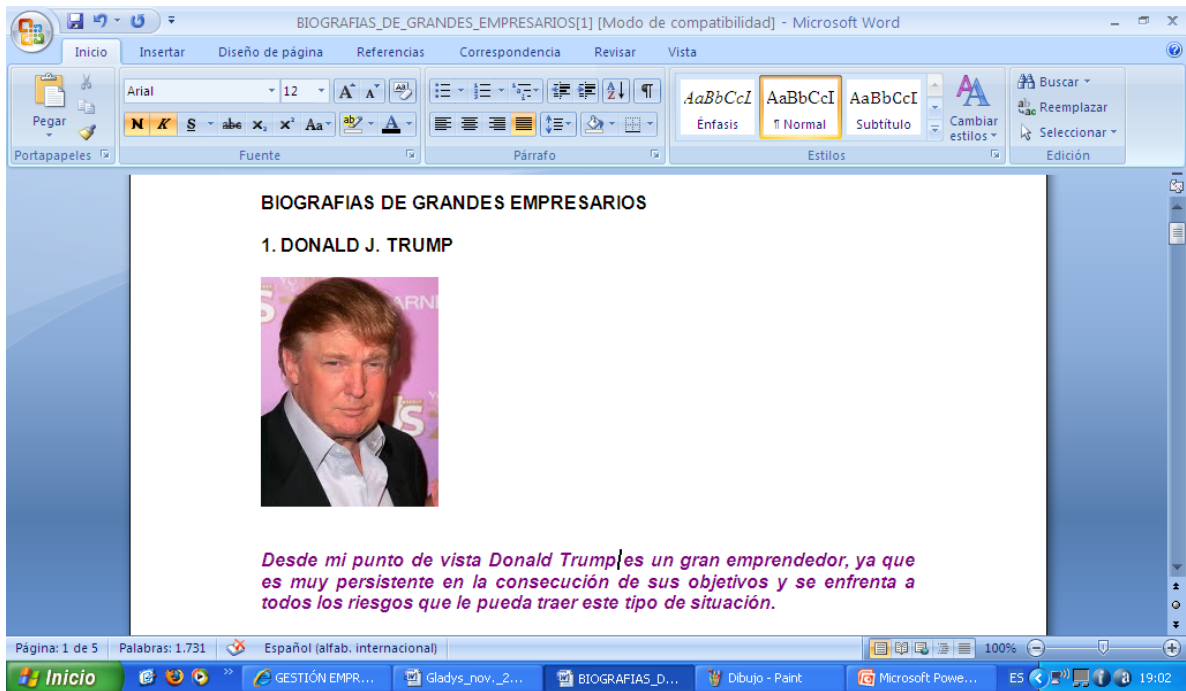
Internet | miércoles, 25 de noviembre de 2009

Inicio | GESTIÓN EMPRESARIAL... | Gladys_nov..._23 [Mo... | Dibujo - Paint | Microsoft PowerPoint ... | 18:49

Se fueron evidenciando los siguientes hallazgos, cabe resaltar que la plataforma es una estrategia de recuperación de algunas metas de comprensión que no han alcanzado en el aula regular, es decir los estudiantes tienen conceptos previos sobre las temáticas a desarrollar en el AVA.

En el primer tema ¿Eres un emprendedor? se evidenció una mejor comprensión de los términos relacionados con el área empresarial, se identifican con las cualidades de un emprendedor y realizan lecturas con un mayor nivel de análisis, esto refleja una formación de la mentalidad empresarial, que se ha confirmado por medio del chat.


A través de las lecturas de apoyo, los estudiantes han podido caracterizar diferentes tipos de emprendimiento, los cuales tienen rasgos específicos que permiten llegar a la construcción global de dicho concepto.



The screenshot shows a Microsoft Word window with the title 'BIOGRAFIAS DE GRANDES EMPRESARIOS [1] [Modo de compatibilidad] - Microsoft Word'. The ribbon includes 'Inicio', 'Insertar', 'Diseño de página', 'Referencias', 'Correspondencia', 'Revisar', and 'Vista'. The document content is as follows:

BIOGRAFIAS DE GRANDES EMPRESARIOS

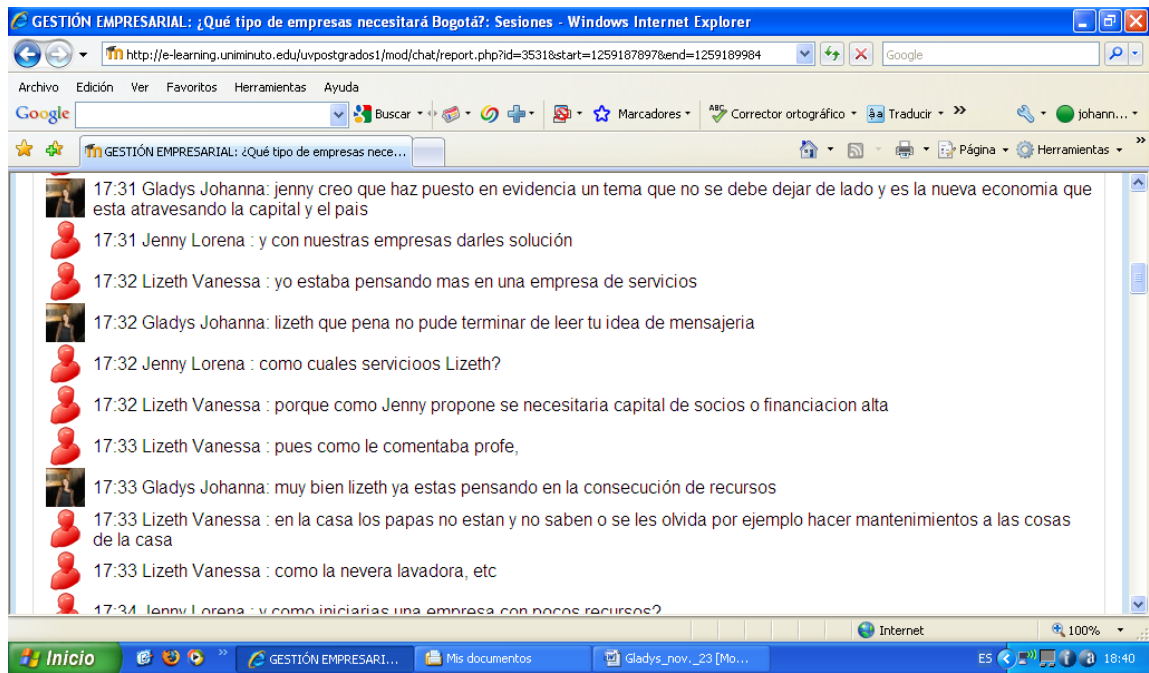
1. DONALD J. TRUMP



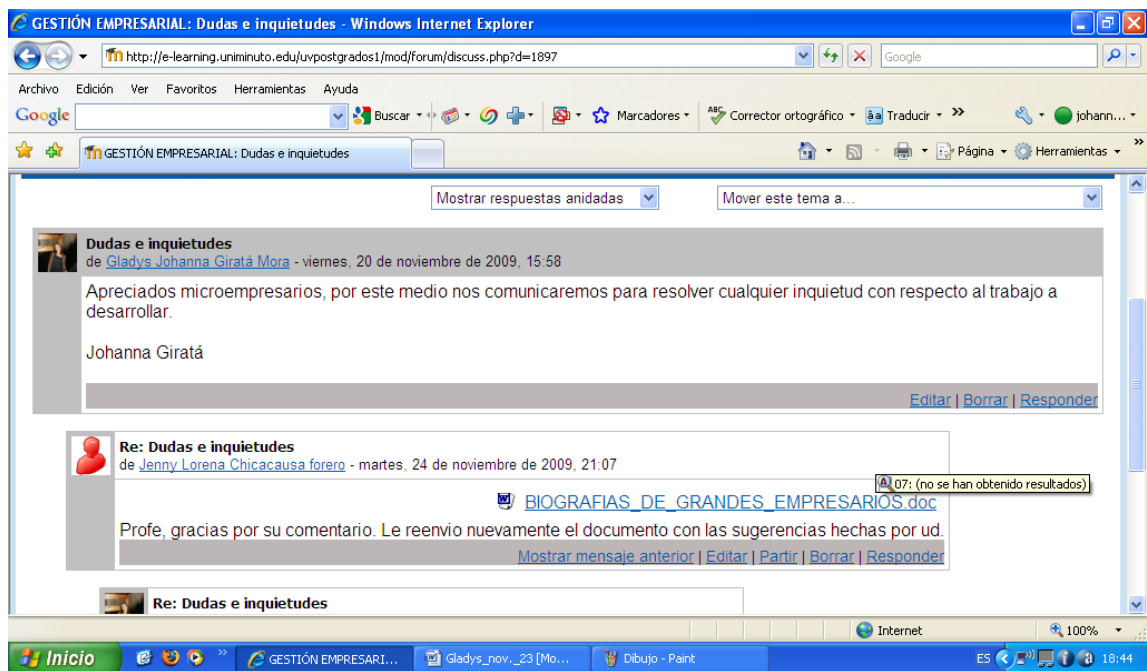
Desde mi punto de vista Donald Trump es un gran emprendedor, ya que es muy persistente en la consecución de sus objetivos y se enfrenta a todos los riesgos que le pueda traer este tipo de situación.

The status bar at the bottom indicates 'Página: 1 de 5', 'Palabras: 1.731', and 'Español (alfab. internacional)'. The taskbar shows the 'Inicio' button and several open applications including 'GESTIÓN EMPR...', 'Gladys_nov_2...', 'BIOGRAFIAS_D...', 'Dibujo - Paint', and 'Microsoft Powe...'. The system clock shows 'ES' and '19:02'.

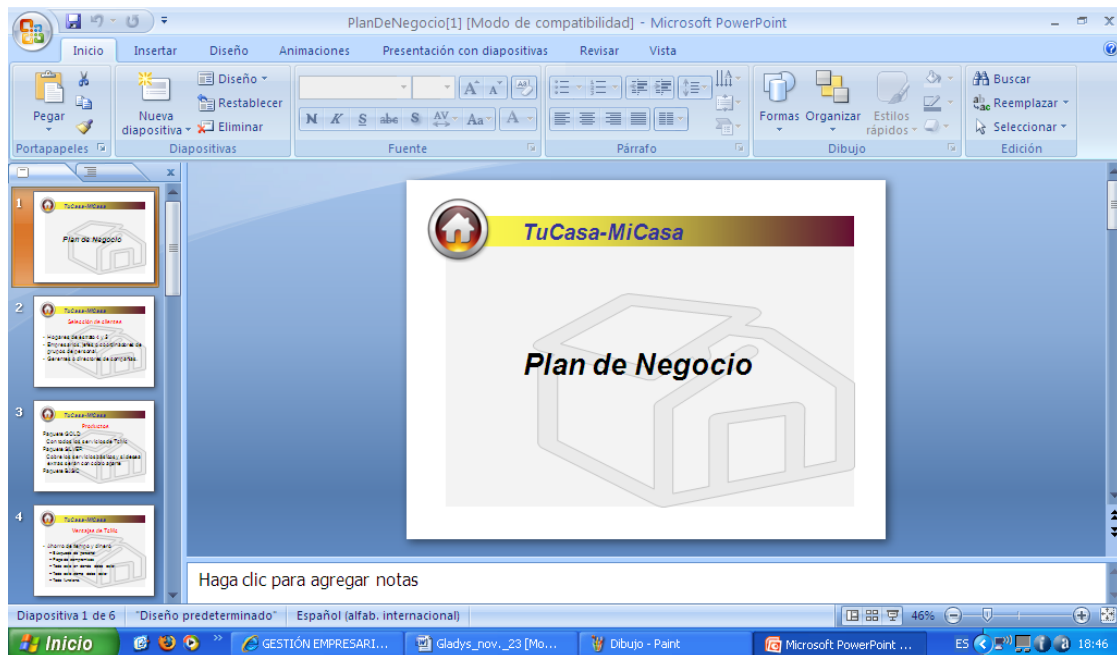
En el chat se logró evidenciar que los estudiantes a pesar de tener algunos preconceptos trabajados en las clases regulares, logran consolidarlos de manera correcta, relacionándolos y aplicándolos en la visualización de una futura empresa, teniendo en cuenta que ésta requiere de unas bases sólidas para su funcionamiento, mantenimiento, expansión y óptimos resultados en un contexto real.



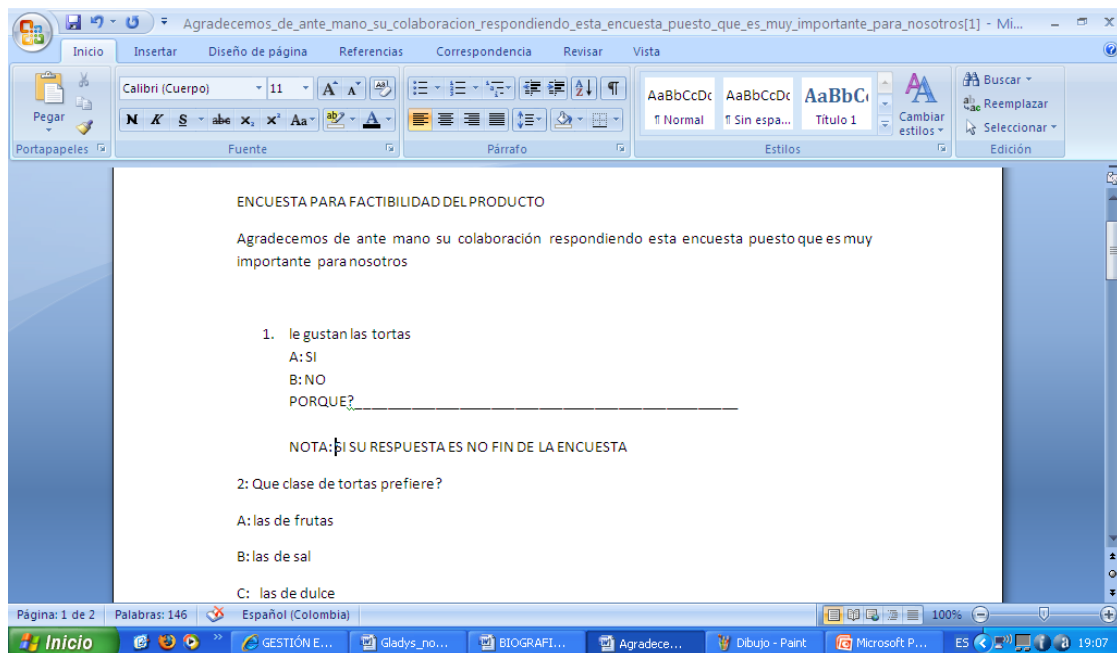
En el segundo tema, Grandes Emprendedores, se identifica el desarrollo de habilidades como la definición de empresario, el análisis de información en el artículo propuesto y la búsqueda según su criterio de otras mentes emprendedoras, resumiendo de esta manera los más representativos para ellos, mostrando la capacidad de seleccionar la información, siendo este un criterio en la categoría de analizar, de orden superior



En el tercer tema ¿Qué es un objeto social?, los estudiantes logran comprender qué es planear y para que sirve la planeación en la realización o puesta en marcha de un negocio, estableciendo unos criterios claros para el mantenimiento de su futura empresa, a su vez en el tercer tema define hacia dónde quiere enfocar su empresa para luego reafirmarlo por medio de una investigación de mercados, en la que realizaron una encuesta sobre el gusto o la aceptación del producto.



En el tema cuatro, Investigación de Mercados, logran iniciar un proceso de consolidación de su producto aplicando encuestas a la población a impactar.



6.2. Protocolo de Usabilidad

El aula virtual fue de fácil manejo ya que hubo un vocabulario familiar a los estudiantes, fácil acceso y navegación con cualquier tipo de velocidad de navegación, equipo y en la herramienta Moodle, se encontró que algunos estudiantes no hicieron uso del foro de presentación ya que buscaban el tema que debían recuperar y se dedicaban a éste, de esta manera este recurso en el tema cero no fue utilizado de manera óptima, los foros para evidenciar el aprendizaje colaborativo son una herramienta para evaluar con un mayor número de estudiantes ya que los 4 participantes del AVA de mejoramiento estaban desarrollando temas diferentes.

Las contraseñas no presentaron inconvenientes siempre estuvieron habilitadas para el ingreso de los estudiantes, esto nos permite tener el curso cerrado y/o generar matriculas para los usuarios nuevos.

Los hipervínculos a las diferentes páginas de Internet permitieron que se accediera a ellos de una manera rápida, gracias al uso de diferentes imágenes fue motivante y llamativa.

Se debió realizar una inducción a la plataforma en la clase de Informática ya que los estudiantes no habían manejado plataformas virtuales de aprendizaje.

El tipo de información y el tamaño de los archivos permitieron el fácil acceso a ellos siendo de esta manera la plataforma adaptable a las diferentes velocidades, las ayudas en línea fueron útiles para la investigación y el desarrollo de habilidades en cuanto al manejo del recurso tecnológico.

El espacio de foro de dudas e inquietudes, representa el lugar de aclarar y generar futuros aprendizajes colaborativos ya que permite la interacción

entre el tutor y los estudiantes, se participa de una manera rápida y se evidencia recuperación de la información.

GESTIÓN EMPRESARIAL: Dudas - Windows Internet Explorer

http://e-learning.uniminuto.edu/uvpostgrados1/mod/forum/discuss.php?d=1788

Google

Google

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Google Buscar Marcadores Corrector ortográfico Traducir johann...

GESTIÓN EMPRESARIAL: Dudas

Éxitos

Johana Giratá

[Editar](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Dudas
de [Jenny Lorena Chicacausa forero](#) - martes, 10 de noviembre de 2009, 17:15

Profe tengo algunas dudas acerca de el modulo 2, quisiera que me colaboraras, gracias.

1. Que significa que el espiritu empresarial tenga un enfoque holístico.
2. Cuando se habla de los empresarios, hay una parte en donde dice que éstos conviven con la ambigüedad, quisiera que me aclararas esta frase.
3. Que son entornos foraneos?

[Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Partir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Listo Internet 100%

Inicio GESTIÓN EMPRESARIAL... Gladys_nov..._23 [Mo... Dibujo - Paint Microsoft PowerPoint ... ES 18:54

7. CONCLUSIONES

Se identifica la necesidad de vincular la educación virtual, como apoyo a la presencialidad, en la media, ya que la herramienta tecnológica permite una mayor motivación, dando al estudiante parte de la responsabilidad del logro de las metas, en la distribución del tiempo y los espacios.

Cada uno de los temas debe ser suficiente en sí mismo, ya que es una estrategia de recuperación, el estudiante debe encontrar lo necesario para abordar la plataforma y toda la información de la temática a recuperar, en cada uno de los temas presentados en el AVA, es decir cada tema debe tener foros de presentación, aplicativos del manejo de la plataforma.

Para evidenciar el uso del aprendizaje colaborativo se hace necesario vincular más estudiantes, que necesiten o estén interesados en asumir el AVA como plan de mejoramiento.

Aunque las herramientas de evaluación identifican algunos problemas de accesibilidad, no pueden determinar por sí solas si el AVA de mejoramiento de gestión empresarial, satisface o no la accesibilidad.

Es una excelente estrategia el brindar información necesaria para la apertura de los temas pero no entregarla toda ya que el estudiante se obliga a la búsqueda y recuperación de otras fuentes bibliográficas además de hacer lecturas que han sido seleccionadas por ellos mismos.

Teniendo en cuenta las evidencias mostradas se puede observar que el AVA ESTRATEGIA DE MEJORAMIENTO cumple sus propósitos ya que los

estudiantes superaron sus dificultades y comprendieron los temas expuestos de manera que los caracterizaron en su propia realidad.

El AVA permite hacer una asesoría personalizada a los estudiantes que muestran dificultades en diferentes procesos, destacando que son éstos los que requieren de mayor acompañamiento por parte de los docentes, en éste caso tutores, fortaleciendo así el aprendizaje autónomo.

Bibliografía.

- BARKLEY, Elisabeth; CROSS, Patricia y HOWELL, Claire (2005). *Técnicas de Aprendizaje Colaborativo*. Morata. Madrid.
- BETANCOURT DÍAZ, Catalina; RODRÍGUEZ GÓMEZ, Jesús y PUJOL MICHELENA, Rafael (2008). *Diseño y Evaluación de un Software Educativo para el Aprendizaje de las Reacciones Químicas con el enfoque Ciencia, Tecnología y Sociedad*. Contenido en: *Revista de Investigación* N° 64. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Caracas.
- BLANCHARD, Mercedes y MUZÁS, M^a Dolores (2007). *Propuestas Metodológicas para Profesores Reflexivos. Cómo trabajar la diversidad en el aula*. Narcea Editores. Madrid.
- DE BENITO, B y SALINAS J. (1999). *Situaciones Didácticas en los Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje (EVEA) en la Enseñanza Superior, Elaboración de un Instrumento de Análisis*. Universidad de las islas Baleares. Grupo de tecnología Educativa. Palma de Mallorca.
- DÍAS BARRIGA, Frida y HERNÁNDEZ ROJAS, Gerardo (1999). *Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo*. MCGRAW-HILL. México D.F.
- GROS SALVAT, Begoña (Octubre de 2004). *El Aprendizaje Significativo a través de la Red*. Conferencia presentada en el I Congreso Internacional de Educación mediada por Tecnologías. Universidad del Norte. Barranquilla.
- JARAMILLO, R (1997). *Pequeños aprendices, Grandes comprensiones*. Imprenta del Ministerio de Educación Nacional. Bogotá.
- JOHNSON, D; JOHNSON, R.T. y HOLUBEC, E.J. (1999) *El Aprendizaje Cooperativo en el Aula*. Editorial Paidós. Buenos Aires.
- KOZAK D. y NOVELLO J. (2003). Documento sobre trabajo colaborativo y círculos de aprendizaje, Coordinación del Proyecto Aulas en Red Secretaría de Educación. G.C.B.A. Buenos Aires.
- LEYVA CASTILLO, Martha (Noviembre de 2007). *Incubación de empresas en Ambientes Virtuales*. Conferencia presentada en el 2do Congreso Internacional de Innovación Educativa, "Innovación: Valor Agregado al Conocimiento." Instituto politécnico Nacional, Centro de Formación e Innovación Educativa. México D.F.

REINOSO LASTRA, J.F. (2008) *Evaluación de la incidencia del diseño y aplicación de un ambiente virtual de aprendizaje orientado hacia la formación empresarial de estudiantes universitarios*. Altos de Sta. Elena Universidad del Tolima. Ibagué.

SACRISTÁN GIMENO, José y PÉREZ GÓMEZ, Ángel (1993). *Comprender y Transformar la Enseñanza*. Morata. Madrid.

Enlaces Web Consultados.

DIPLOMADO C.E.N.E.Q (2008). *Estrategias Didácticas*. [Artículo en línea] Número de páginas: 1. Recuperado el 20 de agosto de 2008 de: http://www.cneq.unam.mx/cursos_diplomados/diplomados/medio_superior/ens_3/portafolios/fisica/equipo6/describe_estrategias_didacticas.htm

SALINAS IBÁÑEZ, Jesús (2004). *Entornos Virtuales y Formación Flexible*. [Artículo en línea]. Número de páginas: 15. Recuperado el 19 de octubre de 2009 de: <http://tecnologiaedu.us.es/bibliovir/pdf/ES141.pdf>

SCZ-LEARNING, Medios Virtuales para el Aprendizaje (2008). *Definición de Ambiente de Aprendizaje*. [Texto en línea]. Número de páginas: 1. Recuperado el 13 de Octubre de 2009 de: <http://www.scz-learning.com/moodle/mod/glossary/view.php?id=1559>