

PRACTICA PROFESIONAL VI -

PROYECTO DE GRADO III

**DISEÑO DE UN SOFTWARE EDUCATIVO MULTIMEDIAL Y UNA AULA VIRTUAL
COMO APOYO A LA ASIGNATURA DE MODELOS PEDAGÓGICOS PARA LOS
PROGRAMAS DE LICENCIATURA DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN EN LA
CORPORACION UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS- UNIMINUTO**

PRESENTADO POR:

ELAISA CABAS SERPA

ARMANDO SALAS MORENO

CRYSTIAN YANARDY RUIZ

LICENCIATURA EN INFORMÁTICA

PRESENTADO A

PASTOR MARTÍN

COORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

2010

Título: “Diseño de un Software Educativo Multimedial y una Aula Virtual como Apoyo a la Asignatura de Modelos Pedagógicos de la Facultad de Educación de la Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO”.

(Resumen):

El siguiente trabajo refleja los avances realizados durante el proceso en la asignatura de proyecto de grado II y III al diseñar un software Educativo Multimedial y un aula virtual como apoyo a la asignatura de modelos pedagógicos la cual se orienta en la Corporación Universitaria Minuto de Dios a los estudiantes de las diferentes licenciaturas de modalidad nocturna y semipresencial de la facultad de educación. Este se llevó a cabo con el fin de dar respuesta a la falencia que se evidenció de este apoyo Multimedial luego de la aplicación de las encuestas a los estudiantes de tercer semestre de modelos pedagógicos de la facultad durante el proceso de diseño tanto del Software como del aula virtual generando así un espacio en donde ésta área del conocimiento sea interactiva y cuente con un nuevo ambiente de aprendizaje educativo Multimedial. La presente propuesta se enmarca en el paradigma de la manera como desde nuestro énfasis aportaremos a solucionar en algo la falta de apoyo didáctico que hay; esta herramienta didáctica se toma desde el desarrollo de dos ejes primordiales “Los modelos pedagógicos a través de la historia” y “Diseño de Software y aula virtual” los cuales ayudarán a generar un ambiente de aprendizaje que apoye la comprensión del área de modelos pedagógicos.

(Abstract):

The following work reflects the advances realized during the process in the project subject of degree the II and III rd on having designed Educational Multimedial software and a virtual classroom as support

To the subject of pedagogic models which is orientated in the University Corporation Minute of God to the students of the different masters of night modality and semipresencial of the faculty of education. This was carried out in order to give response to the failing that was demonstrated of this Multimedial support after the application of the surveys to the students of the third semester of pedagogic models of the faculty during the process of design both of the Software and of the virtual classroom generating this

way a space where this one area of the knowledge is interactive and possesses a new environment of educational Multimedial learning.

The present offer places in the paradigm of the way since from our emphasis we will reach to solving in something the lack of didactic support that exists; this didactic tool takes from the development of two basic axes " The pedagogic models across the history " and " Design of Software and virtual classroom " which will help to generate an environment of learning that supports the comprehension of the area of pedagogic models.

Palabras Claves

Software Educativo, Multimedia, Teorías del Aprendizaje, Aula Virtual, Autonomía, Ambientes de Aprendizaje, Ingeniería, Informática.

Introducción:

Este trabajo surge de la necesidad de apoyar el núcleo temático del Área de Modelos Pedagógicos de la Facultad de Educación de la Universidad Minuto de Dios, la cual fue evidenciada luego de aplicar pruebas de entrada (encuestas) a estudiantes de tercer semestre de las diferentes licenciaturas que maneja la facultad en la modalidad nocturna y semipresencial. Como resultado del trabajo se realizará el diseño de un Software Educativo Multimedial acompañado de un aula virtual los cuales se caracterizan por ser un medio que apoya el proceso enseñanza-aprendizaje además de constituir un apoyo didáctico que eleve la calidad de dicho proceso.

Por otro lado sirve como auxiliar didáctico adaptable a las características de los estudiantes y las necesidades de los docentes; como guía para el desarrollo de los temas objetos de estudio; representa un eficaz recurso que motiva al aprendizaje despertando su interés ante nuevos conocimientos e imprime un mayor dinamismo a las clases enriqueciéndolas y elevando así la calidad de la educación.

Todo esto parte del hecho de considerar que el conocimiento es un proceso de exploración, construcción individual y social, no un mero fenómeno de transmisión de datos ni de memorización de los mismos iniciando en él la motivación, las actitudes y el ambiente de grupo, así como otros factores propios de la sociedad además de la actividad intelectual y la efectiva-motora de cada individuo.

Entonces, debe evitarse atribuirle al computador el papel de "FUENTE DEL SABER" e imponerle al estudiante una actitud puramente receptora. En cambio, debe procurarse asignarle al estudiante el papel de fuente de experiencias y aprendizaje; al profesor, el de orientador del proceso, considerando al aprendizaje de grupo como una formulación de hipótesis, definición de conceptos, análisis de elementos, proposición de alternativas, identificación de medios de solución y evaluación de resultados.

El párrafo anterior se soporta según Galvis Panqueva Álvaro “Los materiales educativos computarizados (MECs) tratan, ante todo, de complementar lo que con otros medios y materiales de enseñanza aprendizaje no es posible o es difícil de lograr”.

Los marcos conceptuales tenidos en cuenta para la realización de este trabajo se encuentran centrados en dos aspectos: los modelos pedagógicos a través de la historia y las metodologías propias de la ingeniería de software educativo. Para iniciar nos hemos basado en las “teorías educativas para la realización e implementación de software educativo contemplando la *Ingeniería de Software Educativo* de Galvis Panqueva, (1992).

A fin de considerar las necesidades de reflejar la Praxeología en el desarrollo de proyectos educativos dentro de la Facultad de Educación de la Universidad Minuto de Dios. Estas teorías permitirán desarrollar el software educativo Multimedial para satisfacer las necesidades que tiene el eje temático de la asignatura de modelos pedagógicos como refuerzo para la construcción de significados a partir de su exploración, es decir, de acuerdo a la exigencia del docente o estudiante quienes podrán utilizarlo de la manera que crean más conveniente.

En cuanto a la ingeniería de software educativo la investigación de carácter documental se dirigió hacia la elaboración de software, herramientas, diseño, metodologías, modelos pedagógicos, ambientes de aprendizaje, población y contexto. En primer lugar se han tenido en cuenta las relaciones directas entre la informática y la educación semipresencial de modalidad nocturna, con el fin de aprovechar el

potencial educativo que puede tener el uso en los diferentes programas de las áreas pedagógicas dentro de la facultad de educación.

Teniendo en cuenta que es fundamental que exista un clima educacional apropiado en el que la identificación de problemas y de posibles soluciones no solo sean una actividad de semestre, ni para llenar un requisito, sino una labor permanente que competa a todos los miembros de la institución, se hace necesario el crear nuevos ambientes de aprendizaje, a través, de los cuales los estudiantes puedan interactuar con herramientas Multimediales logrando así una mayor apropiación de los conceptos. Sin embargo el diseño de estos ambientes se debe tener en cuenta como fundamento según Galvis Panqueva, (1992) “La solidez del análisis como punto de partida; el dominio de las teorías sustantivas sobre el aprendizaje y la comunicación humana”. Además, “En el proceso de elaboración de software educativo debemos tener en cuenta dos etapas; la primera el uso del computador como medio de aprendizaje y la segunda el computador como herramienta de soporte en un ambiente educativo de manera que asista el aprendizaje constructivista”.

Continuando con el desarrollo de nuestro trabajo tenemos el segundo eje Los modelos pedagógicos a través de la historia conceptualizada a partir de interrogantes cómo “¿Qué hace el modelo pedagógico? Los modelos pedagógicos, según la tendencia en la que se inscriban, introducen a los docentes en su profesión por las siguientes vías: primera, ingresar en la lógica del orden social actual en la que ciertas competencias son demandadas, segunda, comprender el desarrollo infantil y, tercera, promover situaciones en las que los maestros se ocupen de su realidad educativa críticamente con el fin de mejorarla. Y ¿Qué es el modelo pedagógico? Un modelo pedagógico es una propuesta teórica que incluye conceptos de formación, de enseñanza, de prácticas educativas, entre otros. Se caracteriza por la articulación entre teoría y práctica, es decir, en la manera en que se abre o disminuye la relación entre una y otra y en cómo se desarrolla según las finalidades educativas. De esta manera, a partir de un

modelo pedagógico, pueden estudiarse varias dimensiones de la formación de los profesores, por ejemplo, el proceso de socialización que se genera en los individuos con los modos de trabajo, la relación de conocimiento entre sujeto-objeto o la relación conocimiento-actitud, por citar algunos. Al respecto, Ferry (1990) dice que todo modelo pedagógico, cuando se pone en práctica, deriva en un proceso cuyo desarrollo evidencia el funcionamiento operativo, la dinámica y el modo de eficiencia. De ello emana la variabilidad y la alternativa que representan de acuerdo con las finalidades educativas.

Por otra parte, Davini (1995) expone que los modelos de formación constituyen tradiciones, que son configuraciones de pensamiento y de acción que, construidas históricamente, se mantienen a lo largo del tiempo, se institucionalizan, se incorporan a la práctica y a la conciencia de los sujetos y como tales llegan a sobrevivir en la organización, en el currículo, la práctica y en las generaciones de formadores, orientando toda una gama de acciones.

Por su parte, Zeichner (1990) dice que las perspectivas en la formación de los profesores han estado en conflicto entre ellas a lo largo de la historia de los programas formalizados, precisamente por la orientación y finalidades que le otorgan los Estados a la educación nacional. Para unos es asunto de racionalidad técnica, para otros de democracia y condiciones sociales.

Con la finalidad de delimitar los enfoques de formación de profesores de educación básica en el siglo XX y que tienen vigencia en México, se presenta una tipología de siete modelos que, sin ser absolutos, muestran este panorama y permiten suponer cómo la práctica del formador oscila entre las tendencias modélicas, es decir, el formador desplaza prácticas entre uno y otro modelo aunque sus justificaciones se anclan en uno de los modelos teóricos”. Loya Chávez Hermila Revista Iberoamericana de Educación ISSN: 1681-5653 n. ° 46/3 – 25 de mayo de 2008 EDITA: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI).

Finalmente tenemos como Objetivo General; Realizar un ambiente de aprendizaje implementado en un software educativo Multimedial y un aula virtual, el cual apoya la asignatura de modelos pedagógicos de la facultad educación de la universidad Minuto de Dios. Y cómo objetivos Específicos Realizar la respectiva búsqueda del material conceptual que sirviera de base para la elaboración del aplicativo Multimedial y del aula virtual y programar el aplicativo Multimedial en flash y el aula virtual en Moodle.

Método

Participantes:

Durante el desarrollo de este proyecto, el grupo con el cual se trabajó y que dio pie a evidenciar la falencia de la herramienta Multimedial de apoyo al área fueron los estudiantes de tercer semestre de la asignatura de modelos pedagógicos quienes estaban bajo la asesoría del docente Roberto Herrera especialista en la asignatura, con un total de 12 estudiantes quienes estaban cursando la asignatura en el primer semestre del año 2009. El tiempo estipulado para el desarrollo de la asignatura es de 2 horas semanales con cada grupo y 4 horas extra clase para que el estudiante las utilice de forma autónoma en consulta e investigación. Este grupo fue seleccionado a partir de la necesidad de observar las temáticas desarrolladas en el espacio académico, las falencias y expectativas de los estudiantes a nivel conceptual y metodológico. Inicialmente se hizo la solicitud al docente encargado de la asignatura para asistir a algunas clases en las cuales se aplicarían encuestas pertinentes a la recolección de información necesaria para dar inicio al proyecto a desarrollar.

Instrumentos/Materiales:

El grupo de trabajo diseñó y aplicó una encuesta a 12 estudiantes que permitió recolectar la información necesaria, que consistió en obtener datos contundentes y pertinentes para analizar la

necesidad de un instrumento o herramienta Multimedial, en este caso un Software educativo acompañado de un aula virtual que apoyara la conceptualización teórica de la asignatura.

La recolección de datos se realizó teniendo en cuenta la gran diversidad de técnicas y herramientas utilizadas para brindar sistemas de información, los cuales fueron las entrevistas, la encuesta y la observación. La entrevista es una forma de conversación, no de interrogación, al analizar las características de los sistemas con personal seleccionado cuidadosamente por sus conocimientos sobre su área del saber. Son valiosas las opiniones, comentarios, ideas o sugerencia en relación a como se podría hacer el trabajo; las entrevistas fueron la mejor forma para conocer las actividades y temas dados en cada clase. En la entrevista descubrimos rápidamente malos entendidos y falsas expectativas de los estudiantes frente a las asignaturas.

Al diseñar el software educativo Multimedial se utilizará y aplicará plantillas del programa Flash 8, el cual es una aplicación en forma de estudio de animación que trabaja sobre "Fotogramas" destinado a la producción y entrega de contenido interactivo para diferentes audiencias alrededor del mundo sin importar la plataforma. Es actualmente escrito y distribuido por Adobe Systems, y utiliza gráficos vectoriales e imágenes ráster, sonido, código de programa, flujo de vídeo y audio bidireccional (el flujo de subida sólo está disponible si se usa conjuntamente con Macromedia Flash Communication Server). En sentido estricto, Flash es el entorno y Flash Player es el programa de máquina virtual utilizado para ejecutar los archivos generados con Flash.

Tomado y modificado de Pressman, Roger S. (2003). *Ingeniería del Software, un enfoque Práctico*, Quinta edición (en Español), Mc Graw Hill. ISBN 84-481-3214-9.

Los archivos de Flash, que tienen generalmente la extensión de archivo SWF, pueden aparecer en una página web para ser vista en un navegador, o pueden ser reproducidos independientemente por un reproductor Flash. Es cierto que la interfaz de programación de Flash está basada en Java Script, pero con base en este lenguaje, fue creado Action Script. Puede parecer a simple vista que Java Script y Action Script son iguales, pero no lo son. Por una parte, Java Script es un lenguaje de programación estructurada (también llamada programación modular, debido a la característica de poder armar por partes el script) y además se utiliza primordialmente para agregarle interactividad a páginas web. Por otra parte, Action Script, desde su versión 2.0, además de ser programación estructurada pasa a ser una programación orientada a generar ambientes de aprendizaje, que trata de ver el entorno de programación como el mundo real, donde cada objeto tiene propiedades como el color, la forma y su ubicación, y métodos (borrar un texto, parar la línea de tiempo, cargar variables u hojas de estilo), y además nos encontramos con un lenguaje más específico y más amplio donde se puede crear nuevos ambientes.

Para la elaboración del aula virtual se trabajó en Moodle, el cual es un sistema de gestión de cursos de distribución libre que ayuda a los educadores a crear comunidades de aprendizaje en línea. Este tipo de plataformas tecnológicas también se conocen como LMS (Learning Management System). En la aplicación de este ambiente de aprendizaje los docentes encargados de estas áreas podrán trabajar tres temas, tales como: pedagogía antigua, pedagogía tradicional y por último pedagogías contemporáneas, cumpliendo así el objetivo planteado para la elaboración de este software durante este proceso. El proceso de evaluación que realiza el docente frente al aula virtual se realiza de manera cualitativa al tener en cuenta la responsabilidad, la calidad de los aportes dados, la fundamentación teórica que presente frente a cada una de sus intervenciones; así mismo se realizará la evaluación cuantitativa la cual oscila en el valor de cero a cinco, teniendo presente el cumplimiento de los criterios establecidos.

No hay que olvidar ni dejar de tener en cuenta que Moodle fue creado por Martin Dougiamas, quien fue administrador de Web CT en la Universidad Tecnológica de Curtin. Basó su diseño en las ideas del constructivismo en pedagogía que afirman que el conocimiento se construye en la mente del estudiante en lugar de ser transmitido sin cambios a partir de libros o enseñanzas y en el aprendizaje colaborativo.

Un profesor que opera desde los contextos educativos aplica un ambiente basado en un aula virtual y un software educativo centrado en el estudiante que le ayuda a construir ese conocimiento con base en sus habilidades y conocimientos propios, en lugar de simplemente publicar y transmitir la información que se considera que los estudiantes deben conocer. Todo lo anterior fue apoyado con la utilización de computadores, borradores del trabajo elaborados y cada uno de nosotros como ejecutores de la propuesta. Recuperado y modificado de <http://www.ydp.eu/es/services/multimedia-assets>.

Procedimiento:

Se trabajará el proceso praxeológico a manera de una espiral continua “acción- reflexión -acción”, de ese modo se ahonda cada vez más en los niveles de reflexión hasta lograr un grado de concientización y de actividad con miras al cambio. La Praxeología representa un planteamiento (Teoría) y un procedimiento (Praxis). No obstante se plantea un camino de cuatro etapas ver, juzgar, actuar y devolución creativa. Tal como lo cita el padre Carlos Juliao en la *PRAXEOLOGÍA*, (2003). “Las 4 etapas del proceso praxeológico son: **LA OBSERVACIÓN (VER):** Observar permite una inaugural distancia, una incipiente objetivación, se busca desprender y delimitar los elementos-claves de la practica mediante un análisis de contenido, de identificación de sus fuerzas y debilidades. El observar captar los datos que sugieren modificaciones, incluso transformaciones de sus intervenciones habituales, debe ser espontánea, estructurada y sistematizada. Las preguntas planteadas al observar se resumen:

1. ¿Quién hace que?,
2. ¿Por quién lo hace?,
- 3.¿Con quién?,
4. ¿Dónde?,
- 5.¿Cuándo?,
- 6.¿Cómo?,
- 7.¿Porqué lo hace?

LA INTERPRETACIÓN (JUZGAR): Comprender lo que se ha visto y, no tanto, justificar que se quiera hacer, es un tiempo de discernimiento de comprensión y de retorno reflexivo sobre la realidad observada. Tiene cuatro momentos: 1. Problematizar la propia observación. 2. Formulación de una hipótesis de sentido. 3. Formular los discursos (pedagógico, filosófico o sociológico), 4. Retorno a las fuentes, crítico, distante y riguroso.

INTERVENCIÓN DIFERENTE (ACTUAR): Permite rigurosidad en la formulación, planeación y elaboraciones estratégicas de la acción que se desea.

LA PROSPECTIVA (DEVOLUCION CREATIVA): Esta fase es una presentación que procura orientar el proyecto y la práctica del agente; donde se plantea a priori el futuro como ideal, pretende iniciativas y nuevas vías de acción un cambio y no una simple descripción de lo que va a pasar, también pretende desplegar las posibilidades de la intervención previsible a mediano y largo plazo”.

De acuerdo a esto en la etapa de observación se realizaron unas encuestas que permitieron obtener una información pertinente acerca de los espacios académicos que los estudiantes necesitan para apropiar los conocimientos.

En la segunda etapa se evidenció luego del análisis de las encuestas que la facultad de educación de la universidad Minuto de Dios no posee los apoyos Multimediales que permitan una mejor comprensión y asimilación de los conceptos manejados en el área de modelos pedagógicos.

Más adelante se llegó a un procedimiento que permite *actuar*, partiendo de la información recolectada en la facultad de educación de UNIMINUTO, se determinó que una posible solución a esta falencia era precisamente la creación de un **Software educativo y un aula virtual** que apoye el espacio académico presencial brindando a los estudiantes una orientación de los conceptos de modelos

pedagógicos, presentándolos de forma interactiva a través de esquemas conceptuales que permiten una mejor apropiación del conocimiento, ya que para Ausubel tiene sentido el marco apropiado para el desarrollo de la labor educativa, así como para el diseño de técnicas educacionales coherentes con tales principios, constituyéndose en un marco teórico que favorecerá dicho proceso. Por lo tanto se debe ser riguroso en la formulación, planeación y elaboración estratégicas de la acción que se desea como eficiente y eficaz. Finalmente tenemos la **Devolución creativa**, que está orientada a una utopía de una educación con apoyo virtual que facilite los conocimientos que los estudiantes deben apropiarse e interiorizar, de esta manera formula una síntesis que implica a los actores de los elementos de la práctica adquirieran el interés por el manejo de este tipo de herramientas Multimediales que les posibilite una mejor interacción entre los conocimientos y el nuevo ambiente de aprendizaje.

Resultados:

Para la construcción del software educativo Multimedial se tuvieron en cuenta tanto aspectos pedagógicos, como técnicos, su desarrollo consiste en una secuencia de pasos que permiten crear un producto adecuado a las necesidades que tiene determinado tipo de estudiantes, necesidades que se deben tener presentes por la persona que elabora el material y que se deben ajustar a las metodologías de desarrollo de software educativo presentes en el momento de iniciar dicho proceso. Para Galvis (1996) Material Educativo Computarizado (MEC) es pues, la denominación otorgada a las diferentes aplicaciones informáticas cuyo objetivo terminal es apoyar el aprendizaje. Se caracterizan porque es el estudiante quien controla el ritmo de aprendizaje, la cantidad de ejercicios, decide cuando abandonar y reiniciar, interactuar reiteradas veces, en fin son muchos los beneficios. Por su parte el docente encuentra en ellos una ayuda significativa, pues en muchos casos en los MECs se registra toda la actividad del estudiante.

De igual forma, el autor categoriza las diferentes aplicaciones informáticas MECs, de acuerdo con el objetivo que buscan, el momento educativo en que se vayan a utilizar o la complejidad en el diseño de los mismos. Existen entonces materiales de tipo algorítmico, de ejercitación y práctica, Sistemas tutoriales, heurísticos, juegos educativos, simuladores, llegar a este tipo de productos, requiere de una revisión y reflexión teórica para acompañar la creación de este nuevo ambiente de aprendizaje. Es indispensable reconocer las metodologías de desarrollo de software existentes para poder seleccionar la más adecuada. Como resultado de una minuciosa revisión se puede mencionar que actualmente existen documentadas alrededor de once (11) metodologías, todas coinciden en establecer como mínimo una etapa de análisis, otra de diseño y/o desarrollo, pruebas y finalmente implementación del producto.

Según Galvis Panqueva en su libro Ingeniería del Software Educativo Capítulo 3 “Metodología para la selección o desarrollo de materiales educativos Computarizados, MECs” las 11 metodologías documentadas allí son:

1. Análisis de alternativas de solución
2. Selección o planeación del desarrollo de MEC
3. Ciclos para la selección o el desarrollo de MECs
4. Diseño de MECs
5. Entorno para el diseño del MEC
6. Entorno del diseño
7. Diseño educativo del MEC
8. Desarrollo de MECs
9. Prueba piloto de MECs
10. Prueba de campo de MECs Ruffini.
11. Aproximación Sistemática y por Etapas utilizando sistemas multimedia de Autor

De acuerdo a lo anterior en el proyecto se realizaron los siguientes pasos:

1. Análisis de necesidades educativas
2. Seleccionar el Tópico a tratar
3. Objetivos a cumplir
4. Definir Proyecto
5. Diseño de contenidos
6. Diseño de hipervínculos de navegación

Según Begoña Gros en su artículo *Del Software Educativo a Educar con Software* El calificativo de “educativo” se añade a cualquier producto diseñado con una intencionalidad educativa. Los programas educativos están pensados para ser utilizados en un proceso formal de aprendizaje y por ese motivo se establece un diseño específico a través del cual se adquieran unos conocimientos, unas habilidades, unos procedimientos, en definitiva, para que un estudiante aprenda. Entre estos productos hay algunos que están centrados en la transmisión de un determinado contenido mientras que otros son más procedimentales, se dirigen hacia el soporte en la adquisición de una determinada habilidad o desarrollo de estrategias programas de ayuda a la resolución de problemas, a la escritura, etc.). En inglés se utiliza la palabra *courseware* para referirse a los programas de tipo instructivo pero también se utiliza el adjetivo “educativo” en el mismo sentido, es decir, todos aquellos programas realizados con una intencionalidad, una finalidad educativa. La incorporación de material educativo computarizado que empezó hace algunas décadas se considera un logro educativo altamente significativo cuyos efectos se están percibiendo hoy en día.

El aprendizaje y el entrenamiento en línea basado en tecnología ofrecen una solución a estas necesidades. El enfoque primario de este trabajo es aplicar los principios del aprendizaje en los adultos a programas de entrenamiento e instrucción que puedan ser distribuidos a través del software educativo

Multimedial y el aula virtual. La educación basada en apoyos tecnológicos es eso: educación. Este aspecto debe mantenerse muy claro y presente a través del proceso de aprendizaje, porque muchas veces la gente se ve envuelta en la innovación y la tecnología y se pierde de vista este elemento primordial. Es otra forma de tecnología de instrucción y es un medio para lograr el aprendizaje. Los creadores de ambientes educativos basados en WEB deben incorporar los principios educacionales y de diseño instruccional en las clases virtuales. De aquí nace la necesidad de crear una metodología que guíe en la elaboración de ambientes virtuales de aprendizaje para que su desarrollo y posterior implementación puedan efectuarse a satisfacción de todos los usuarios. La incorporación de las llamadas nuevas tecnologías a la educación, han creado diferentes entornos y establecen nuevas formas de interacción de los usuarios con las máquinas, donde unos y otras desempeñan roles diferentes a los clásicos de receptor y transmisor de información permitiendo procesos comunicacionales, donde el sujeto adquiere un papel reflexivo, crítico y creativo de su propia actividad, en razón de que establece procesos dialógicos y de intercambio con aquellos que están detrás de los mensajes, de la información, este proceso ha sido aprovechado por la educación a distancia permitiéndole a los usuarios de estas tecnologías a mantener diferentes formas de intercambio y comunicación. Pero cuando estamos hablando de nuevas tecnologías ¿a qué nos estamos refiriendo? , compartimos la inquietud de Julio Cabero (1994), quien señala que la denominación de nuevas tecnologías es poco afortunada en el sentido que su novedad no se mantenga con el tiempo y porque en el término tendemos a centrarnos en el video y la informática, que si bien es cierto que en su momento fueron nuevas tecnologías en la actualidad son tecnologías usuales en nuestro contexto universitario. Para la incorporación de medios en procesos educativos en lo general, y especialmente en la educación semipresencial nocturna, Cuando el sujeto interactúa con el objeto del conocimiento (Piaget). Básicamente puede decirse que el constructivismo es el modelo que mantiene a una persona, tanto en los aspectos cognitivos, sociales y afectivos del comportamiento, no es un simple

producto del ambiente ni tampoco el resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como producto de la interacción con el objeto de estudio. Lo anterior facilitará el estudio y el acceso a la información a los estudiantes de una carrera y evitará al máximo que éstos se pierdan en un mundo de información al tiempo que se buscaría disminuir al máximo esa sensación de aislamiento y soledad que en ocasiones siente el estudiante de esta modalidad.

AULA VIRTUAL

El aula virtual se desarrollo en la plataforma moodle facilitada por la Corporación Universitaria Minuto de Dios. Moodle es un paquete de software para la creación de cursos y sitios Web basados en Internet. Es un proyecto en desarrollo diseñado para dar soporte a un marco de educación social constructivista.

Moodle se distribuye gratuitamente como Software libre (Open Source) (bajo la Licencia Pública GNU). Básicamente esto significa que “Moodle tiene derechos de autor (copyright), pero que usted tiene algunas libertades. Puede copiar, usar y modificar Moodle siempre que acepte: proporcionar el código fuente a otros, no modificar o eliminar la licencia original y los derechos de autor, y aplicar esta misma licencia a cualquier trabajo derivado de él”, esta fue creada por el señor Martin Dougiamas .

Recuperado y modificado de la pagina: http://docs.moodle.org/es/Acerca_de_Moodle.

Características de moodle

“A continuación se detallaran de forma resumida las principales características que presenta Moodle en los 3 niveles de relevancia:

✓ A nivel General:

Interoperabilidad: Debido a que el sistema Moodle se distribuye bajo la licencia GNU, propicia el intercambio de información gracias a la utilización de los “estándares abiertos de la industria para implementaciones web” (SOAP, XML...) Al usar un lenguaje web popular como PHP y MySQL como base de datos, es posible ejecutarlo en los diversos entornos para los cuales están disponibles estas herramientas tales como Windows, Linux, Mac, etc.

- ✓ Escalable: Se adapta a las necesidades que aparecen en el transcurso del tiempo. Tanto en organizaciones pequeñas como grandes se pueden utilizar la arquitectura web que presenta Moodle.
- ✓ Personalizable. Moodle se puede modificar de acuerdo a los requerimientos específicos de una institución o empresa. Por defecto incluye un panel de configuración desde el cual se pueden activar o cambiar muchas de sus funcionalidades”

Recuperado y modificado de la página: <http://www.scribd.com/doc/6012729/Que-es-Moodle>

El aula virtual se trabajará durante todo el semestre, consta de 17 semanas, acá se encontrarán actividades que conlleven a una mejor comprensión y apropiación de los conocimientos orientados en el área de modelos pedagógicos, en donde el estudiante recibirá apoyo en el Software Multimedial.

Actividades que se desarrollarán durante el semestre en el aula virtual.

para la construcción del aula virtual se tuvo en cuenta la estructuración del software, en donde de entrada se encuentra una bienvenida, seguido deja notar cada una de las pedagogías como son: la Pedagogía Antigua, la Pedagogía Tradicional y la Contemporánea están distribuidas en 17 semanas en donde cada etapa de la pedagogía se encuentra plasmado el modelo Praxeológico que representa un planteamiento (Teoría) y un procedimiento (Praxis). No obstante se plantea un camino de

cuatro etapas ver, juzgar, actuar y devolución creativa. Tal como lo cita el padre Carlos Juliao en la *PRAXEOLOGÍA*, (2003).

El aula virtual constará de un diagrama de cinco temas:

Bienvenida

Pedagogía Antigua

Pedagogía Tradicional

Pedagogía Contemporánea

Para tener acceso al aula virtual se debe ingresar en el siguiente link y digitar el respectivo usuario y contraseña.

<http://aulasgtl.uniminuto.edu>

Usuario: ecabas

Contraseña: Ecabas.2009

Discusión:

Los aportes de este trabajo consisten en la identificación de las falencias al interior de la propuesta metodológica del área de modelos pedagógicos y como solución se planteó la elaboración del software Multimediale y un aula virtual con la intención de mejorar las herramientas de aprendizaje de los estudiantes de la facultad de educación de la Universidad Minuto De Dios. En cuanto al desarrollo del software Multimediale y el aula virtual para el núcleo temático de contextos educativos, se alcanzó el objetivo propuesto, pero debido a falta de tiempo no se pudo implementar a la población para el cual fue realizado. La falta de implementación no permitirá evaluar si el diseño del software es apropiado para estudiantes universitarios, además del replanteamiento de las temáticas abordadas, esto sin duda alguna deja abierta la posibilidad que otro grupo de estudiantes desarrollen esta evaluación. El diseño que se elaboró permitirá que los estudiantes de la facultad de educación de la universidad Minuto de Dios fortalezcan la identificación de los escenarios de referencias del maestro y como puede ser impacto en él a partir de su desarrollo en el ejercicio docente.

Quedaría por considerar la reacción de los estudiantes más allá de lo novedoso que puede ser el material, ya que la incorporación de la tecnología y estar obligados al uso del computador puede ser estimulante para actualización tecnológica de muchos pero quien sabe para otros cuantos el uso del computador sea limitado Finalmente la experiencia de elaborar esta ayuda pedagógica para un núcleo temático de pedagogía de la facultad de educación nos a revelado que los docentes de informática estamos obligados a diseñar herramientas las cuales acerquen a los estudiantes a las tecnologías actuales, bajo un argumento pedagógico, un diseño educativo, y el planteamiento evaluativo con el fin de mejorarlo periódicamente.

Proyectos futuros Impacto del software y el aula dentro de los estudiantes y maestros que desarrollen el núcleo temático de modelos pedagógicos. Además de proponer un rediseño a partir de los resultados obtenidos en una evaluación del software y el aula virtual.

Referencias:

Historia de la Pedagogía. Realizaciones y Doctrinas. Hubert René. Rector de la universidad de Estrasburgo; Editorial Kapelusz. 1949.

Enfoques Pedagógicos y Didácticas Contemporáneas De Zubiria Samper Miguel; Aprendizaje significativo: La Psicología Educativa en el salón de clase Martínez de Correa Haydee; Enseñanza para la comprensión Acosta Ortiz Alida María.

Tratado de Pedagogía Conceptual y los Modelos Pedagógicos De Zubiria Samper Julián, Fundación Alberto Merani.

Hacia una Pedagogía del Conocimiento. Rafael Flores Ochoa. 1998. EDITORIAL Mc GRAW-HILL.

La Praxeología: Una teoría de la Práctica Serie Investigación Social Julio Vargas cjm Carlos G, Corporación Universitaria Minuto de Dios.

<http://www.lablaa.org/blaavirtual/biografias/images/nieto.htm>

http://usuarios.multimania.es/marccioni/maria_montessori.htm

<http://www.bibliotecasvirtuales.com/biblioteca/Articulos/metodos.asp>

<http://www.uisek.cl/pdf/Stonewiske.pdf>

<http://translate.google.com.co/translate?hl=es&langpair=en%7Ces&u=http://www.news.harvard.edu/gazette/1997/09.25/GSEsVitoPerrone.html>

<http://translate.google.com.co/translate?hl=es&langpair=en%7Ces&u=http://www.und.nodak.edu/dept/ehd/journal/fall2005/hein.htm>

Dewey, J. (1916/1944). *La democracia y la educación*. Nueva York: Macmillan.

Dewey, J. (1939). *Creative democracia-La tarea que tenemos ante nosotros*. En: JA Boydston (Ed.), *Los últimos trabajos de John Dewey, 1925-1953, La edición electrónica, Tomo 14: 1939-1941, Ensayos*. Charlottesville, VA: Intelelex Corporation.

Perrone, V. (1994). *Universidad-Escuela de la colaboración en perspectiva histórica*. En *Common Ground, 2*. New Haven, CT: Yale-New Haven Instituto maestros.
<http://www.yale.edu/ynhti/pubs/A15/perrone.html> (Visto 14 de julio 2005).

Perrone, V. (1998, invierno). *Nuestra continua imperativo: Educación para la paz y la justicia*. BRC Boletín, 12. <http://www.brc21.org/newsletters/n12-03.html> (Visto 14 de julio 2005).

Galvis, A. H. (1992). *Ingeniería de Software Educativo*. Bogotá: Universidad de los Andes

Begoña, G (2000). Tomado de la web: <http://www.unamerida.com/archivospdf/440-482%20Lectura%202.pdf>, el día 16 de diciembre de 2008 **Flash y Action Script**, tomado de la web: http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash, el día 04 de diciembre de 2008

APÉNDICES

DIAGNOSTICO Y CARACTERIZACIÓN DE LA PRUEBA DE ENTRADA

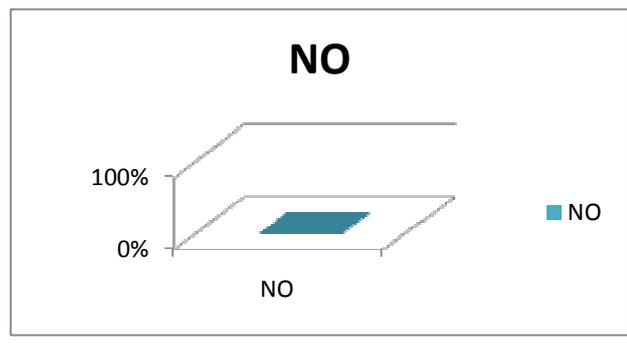
(ENCUESTA)

PREGUNTAS REALIZADAS:

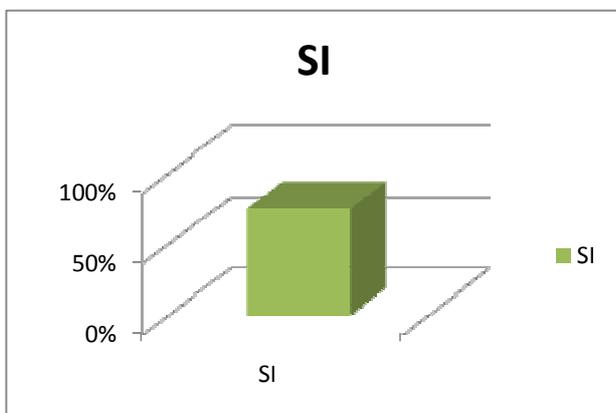
1. ¿Su universidad tiene un modelo pedagógico definido? Si, no, no sé, ¿cuál?
2. ¿Es necesario el diseño y aplicación de nuevos ambientes de aprendizajes en el aula?: si, no, porqué?
3. ¿Conoce usted alguna estrategia que su universidad haya implementado para verificar la actualización y eficacia de ese modelo pedagógico?: si, no, no se, ¿cuál?
4. ¿Según su criterio, las cátedras de los docentes en su universidad son:
 - a. En su mayoría magistrales__
 - b. Participativas e innovadoras__
 - c. Cada docente sigue el modelo pedagógico que quiere seguir
 - d. Desconoce cómo son las cátedras de los docentes____
5. ¿El modelo pedagógico de su universidad es consecuente con la visión, misión y PEI ¿si, no , no sé, no es importante que tenga relación
6. ¿Es necesario diseñar un aula virtual y un software educativo Multimedial como apoyo al área de modelos pedagógicos de la facultad de educación de la universidad minuto de Dios? si, no.

ESTADÍSTICA:

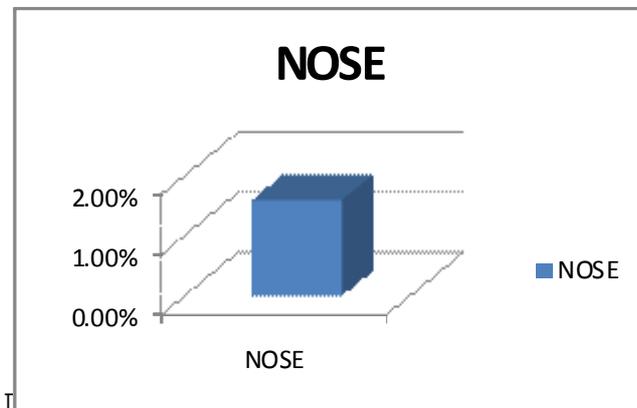
1. ¿Su universidad tiene un modelo pedagógico definido? Si, no, no sé, ¿cuál?



La encuesta o prueba de entrada fue aplicada a 12 estudiantes del área de modelos pedagógicos, de los cuales el 0% de estos aprendices no marcaron la opción no, lo cual significa que hay un conocimiento o acercamiento del modelo pedagógico que maneja la Universidad.

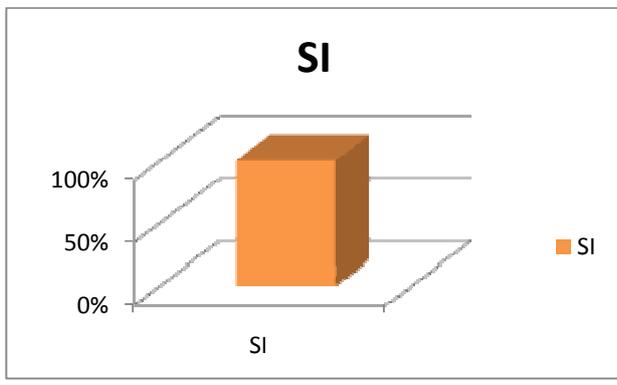


De los 12 estudiantes el 75 % que corresponde a 9 de ellos, han marcado la opción sí, lo que nos dice que si hay un reconocimiento del modelo pedagógico de la Universidad por parte de estos estudiantes.

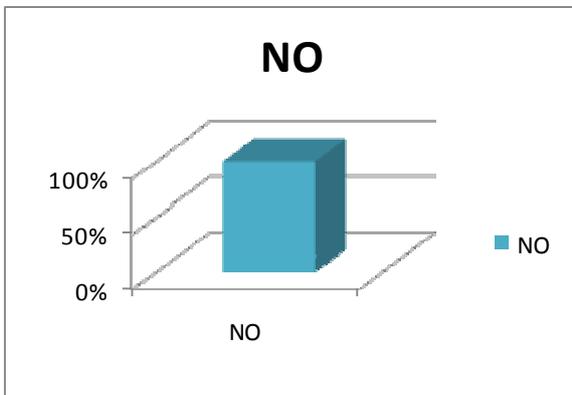


El 1.6 %, lo que corresponde a 2 estudiantes, marcaron esta opción lo que nos dice que el grupo de aprendices que desconoce el modelo pedagógico manejado por la Universidad es muy bajo.

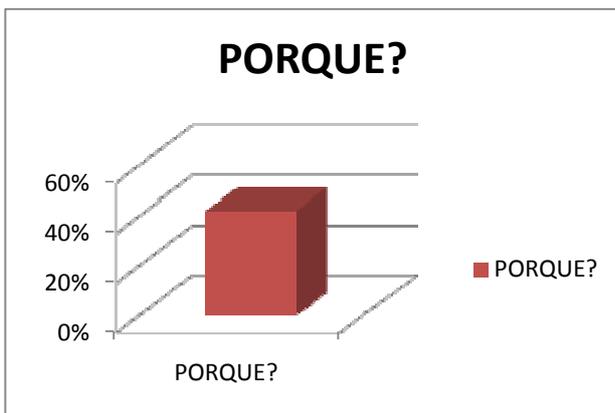
2. **¿Es necesario el diseño y aplicación de nuevos ambientes de aprendizajes en el aula?: si, no, porque**



La muestra encuestada de los 12 estudiantes consideran que si es necesario el diseño y aplicación de nuevos ambientes de aprendizajes en el aula, lo que corresponde a un 100%.

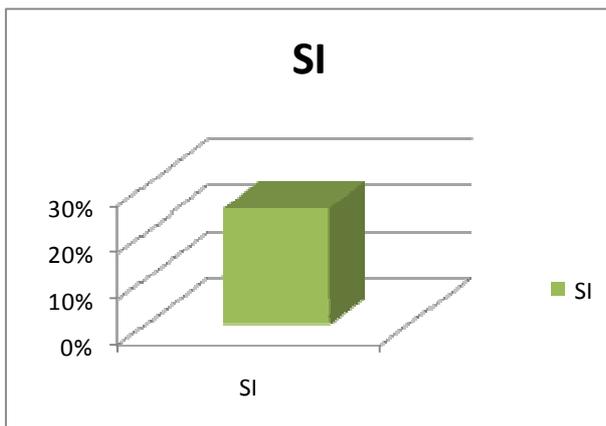


De los 12 estudiantes encuestados el 100% marco la opción de no. Lo que nos dice que encuentran necesario el diseño y aplicación de nuevos ambientes de aprendizaje en el aula.

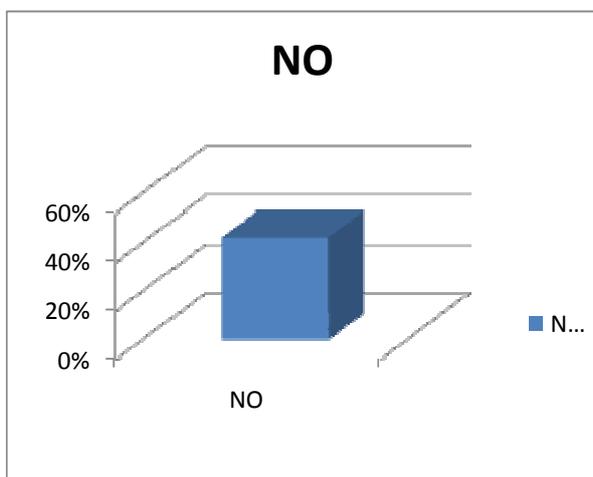


De los 12 estudiantes encuestados cinco de ellos, argumentaron las razones por las cuales es necesario el diseño y aplicación de nuevos ambientes de aprendizaje en el aula correspondiente al 42 %.

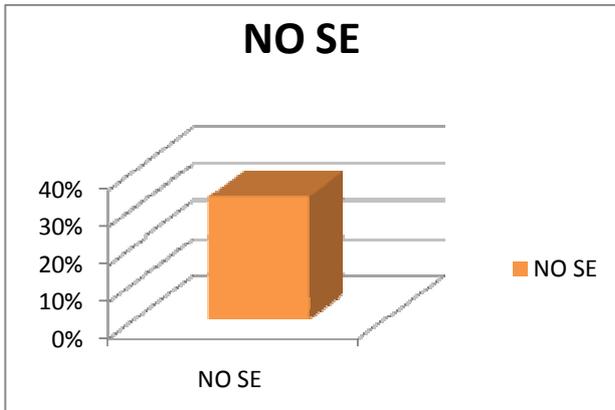
3. ¿Conoce usted alguna estrategia que su universidad haya implementado para verificar la actualización y eficacia de ese modelo pedagógico?: si, no, no sé, ¿cuál?



De los 12 estudiantes encuestados 3 de ellos, que corresponde a un 25 % conocen alguna estrategia que su Universidad haya implementado para verificar la actualización y eficacia de ese modelo pedagógico.



De los 12 estudiantes encuestados 5 de ellos, lo que corresponde a un 42 % desconocen estrategias que su Universidad haya implementado para verificar la actualización y eficacia de ese modelo pedagógico.

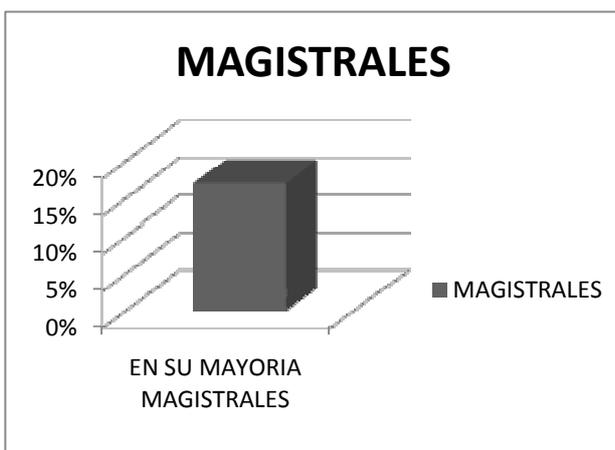


De los 12 estudiantes encuestados 4 de ellos, lo que corresponde a un 33.3 % desconocen estrategias que su Universidad haya implementado para verificar la actualización y eficacia de ese modelo pedagógico.

4. ¿Según su criterio, las cátedras de los docentes en su universidad son:

- A. En su mayoría magistrales__
- B. Participativas e innovadoras__
- C. Cada docente sigue el modelo pedagógico que quiere seguir
- D. Desconoce cómo son las cátedras de los docentes__

En su mayoría magistrales



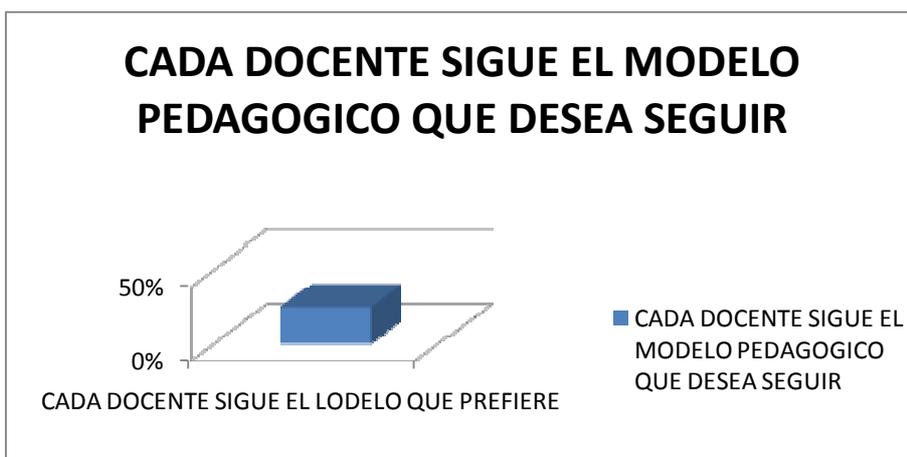
De los 12 estudiantes encuestados 2 de ellos, lo que corresponde a un 17 % coinciden en que los docentes de la Universidad Minuto De Dios utilizan en sus prácticas pedagógicas clases magistrales.

Participativas e innovadoras



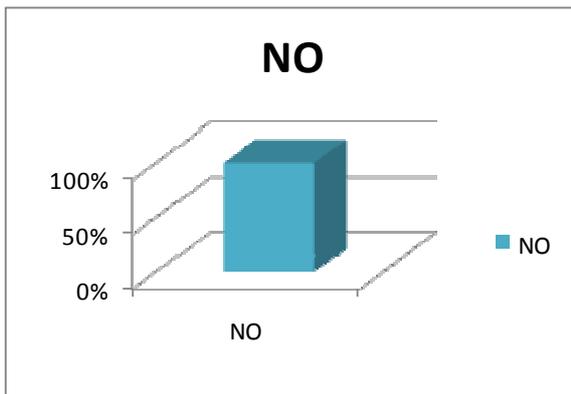
De los 12 estudiantes encuestados 5 de ellos, lo que corresponde a un 42 % coinciden en que los docentes de la Universidad Minuto de Dios utilizan en sus prácticas pedagógicas clases participativas e innovadoras.

A. Cada docente sigue el modelo pedagógico que quiere seguir



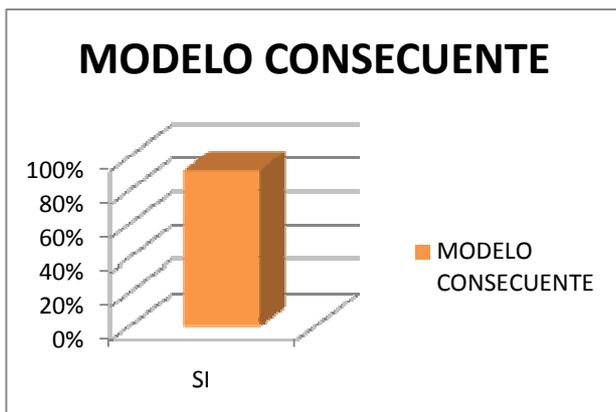
De los 12 estudiantes encuestados 3 de ellos, lo que corresponde a un 25 % coinciden en que los docentes de la Universidad Minuto de Dios utilizan en sus prácticas el modelo pedagógico de su preferencia.

D. Desconoce cómo son las cátedras de los docentes

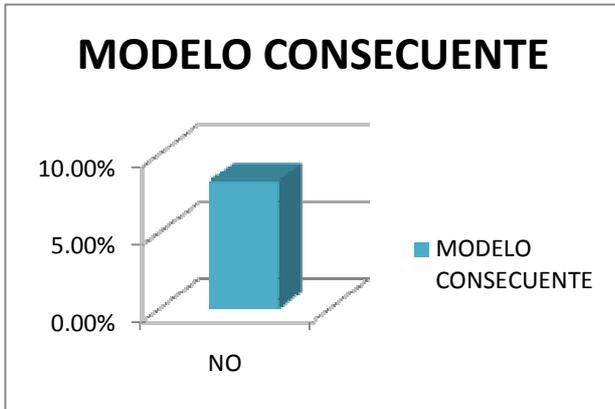


De los 12 estudiantes encuestados lo que corresponde a un 100% coinciden en que desconocen las cátedras que los docentes de la Universidad Minuto De Dios.

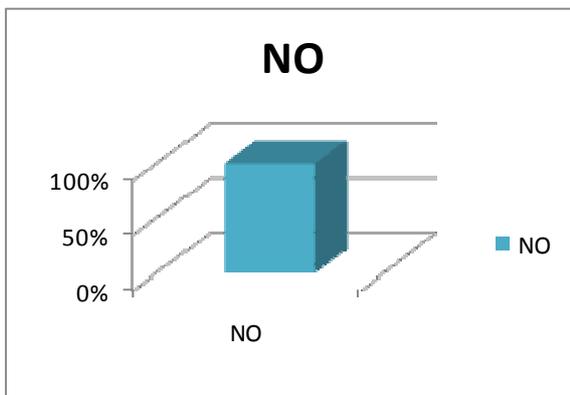
5. ¿El modelo pedagógico de su universidad es consecuente con la visión, misión y PEI ¿si, no , no sé, no es importante que tenga relación



De los 12 estudiantes encuestados 11 de ellos, lo que corresponde a un 92 % coinciden en que si, los docentes de la Universidad Minuto de Dios utilizan en sus prácticas pedagógicas un modelo consecuente con la visión, misión y el PEI.

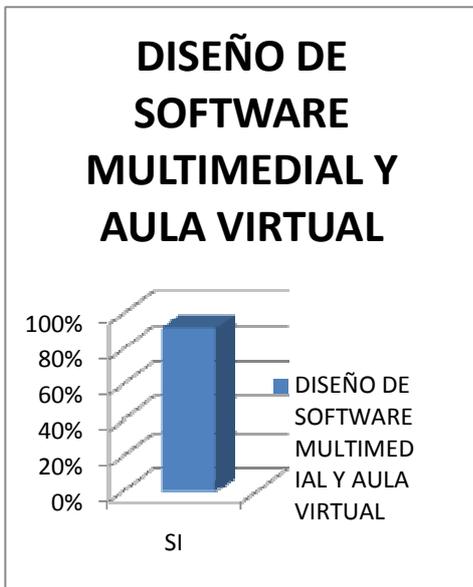


De los 12 estudiantes encuestados 1 de ellos, lo que corresponde a un 8.3 % coinciden en que, el modelo pedagógico de su Universidad es consecuente con la visión, misión y PEI.

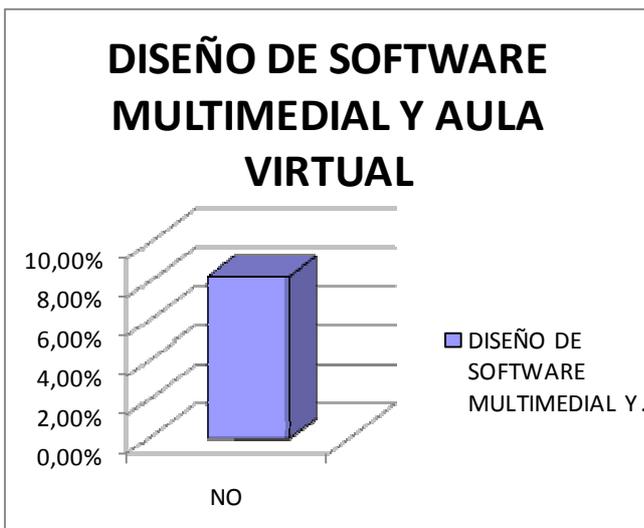


De los 12 estudiantes encuestados 12 de ellos, lo que corresponde a un 100% coinciden en que, no saben si el modelo pedagógico de su Universidad es consecuente con la visión, misión y PEI.

6. Es necesario diseñar un aula virtual y un software educativo Multimedial como apoyo al área de modelos pedagógicos de la facultad de educación de la Universidad Minuto de Dios?: si, no



De los 12 estudiantes encuestados 11 de ellos, lo que corresponde a un 92 % coinciden en que si es necesario diseñar un aula virtual educativa Multimedial como apoyo al área de modelos pedagógicos de la facultad de educación de la Universidad Minuto De Dios.



De los 12 estudiantes encuestados 1 de ellos, lo que corresponde a un 8.3 % coinciden en que no es necesario diseñar un aula virtual y un software educativo Multimedial como apoyo al área de modelos pedagógicos de la facultad de educación de la Universidad Minuto De Dios.

ANÁLISIS DE LAS ENCUESTAS

Teniendo en cuenta los resultados reflejados en la aplicación de las encuestas a una muestra de 12 estudiantes del área de modelos pedagógicos, se puede decir que es necesario incluir en nuestra universidad el diseño y aplicación de nuevos ambientes de aprendizaje innovadores y que correspondan a las necesidades de la materia logrando así que estos ambientes se conviertan tanto para el docente como para el estudiante en un recurso o herramienta en la cual puedan abordar sus temáticas de una manera más didáctica y utilizar diferentes medios que apoyen sus prácticas.

SÍNTESIS O ANÁLISIS DE LA PRUEBA DE ENTRADA

“ENTREVISTA”



PREGUNTAS REALIZADAS EN LA ENTREVISTA:

- ¿El núcleo temático de Modelos Pedagógicos qué temas abarca?
- ¿El módulo de Modelos Pedagógicos da la información necesaria para que el estudiante indague, se informe y se instruya en el área?

3. ¿Cómo docente de esta área del conocimiento que autores recomienda para fortalecer en este campo a los estudiantes?
4. ¿La intensidad horaria es suficiente a la hora de abarcar los temas propuestos para esta área del conocimiento?
5. ¿En la clase de modelos pedagógicos que herramientas didácticas utiliza el docente con el fin de que sus estudiantes se sientan a gusto e interesados por ella?
6. ¿Los estudiantes se destacan por el interés por indagar y consultar las dudas o inquietudes que surgen durante las clases?
7. ¿Qué pros y contra considera sobre el proyecto de grado que es este momento nos encontramos desarrollando?

RESPUESTAS DADAS EN LA ENTREVISTA POR PARTE DEL DOCENTE ROBERTO HERRERA:

1. ¿El núcleo temático de Modelos Pedagógicos qué temas abarca?



RESPUESTA: Fundamentalmente los modelos pedagógicos abordan la clasificación conceptual, de lo que es un modelo pedagógico y cuáles son los elementos que lo componen, y se trabajan modelos que consideramos muy fundamentales para la formación de maestros, tales como, pedagogía conceptual, modelo basado en problemas, modelo constructivista y modelo de la escuela activa, que influyen en la formación de sus estudiantes y por supuesto como una oposición al modelo que podríamos denominar tradicional.

2. ¿El módulo de Modelos Pedagógicos da la información necesaria para que el estudiante indague, se informe y se instruya en el área?



RESPUESTA: Sí, una de las características que tienen la Universidad y en especial la facultad de Educación, la cual maneja un modelo pedagógico muy elaborado que se denomina Praxeología pedagógica, dentro de los campos de formación de ella y como parte de formación del docente, tiene como objetivo investigar por lo tanto el espacio académico permite que el estudiante y maestro indague, pregunte, cuestione, obtenga información y construya conocimientos relacionados con los modelos. El espacio académico intenta permitirle al estudiante cuestionarse sobre los modelos en formulación teórica y práctica

3. ¿Cómo docente de esta área del conocimiento que autores recomienda para fortalecer en este campo a los estudiantes?



RESPUESTA: La literatura relacionada con modelos pedagógicos, es muy amplia, la facultad les ofrece a nuestros estudiantes un módulo muy elaborado, juiciosamente construido a cargo del docente Francisco Perea,

pero también tenemos autores que podemos consultar tal como lo son Rafael Flórez Ochoa, Paulo, Metz, las pedagogías del conocimiento y por supuesto los textos de Julián de Zubiria, quién habla principalmente del modelo pedagógico de pedagogía conceptual, la cual es su fortaleza.

4. ¿La intensidad horaria es suficiente a la hora de abarcar los temas propuestos para esta área del conocimiento?



RESPUESTA: En este semestre tengo una experiencia de este tipo, y es que la clase de modelos pedagógicos, cubre un horario de dos horas y se reúne con una clase que es didáctica y evaluación, las cuales son las siguientes dos horas, nosotros hemos intentado construir una propuesta integradora holística y muy crítica de trabajar las cuatro horas, con cierta significancia, para elaborar los elementos de un modelo, entonces

podríamos decir que nos hemos beneficiado en reunir dos núcleos temáticos de formación de maestros y con ello estamos intentando conciliar el espacio.

5. ¿En la clase de modelos pedagógicos que herramientas didácticas utiliza el docente con el fin de que sus estudiantes se sientan a gusto e interesados por ella?



RESPUESTA: Nosotros estamos trabajando y desarrollando diferentes herramientas pedagógicas como mentefactos, mapas conceptuales, redes heurísticas y alrededor de ello estamos haciendo una serie de actividades y estrategias relacionadas con las metodologías de trabajo en el área como talleres, lecturas dirigidas, lecturas recomendadas, exposiciones,

conversatorios que tienen que ver con la implicación de una construcción social del conocimiento, en cuanto al núcleo.

6. ¿Los estudiantes se destacan por el interés por indagar y consultar las dudas o inquietudes que surgen durante las clases?



RESPUESTA: Si bien es cierto, no todos los estudiantes tienen características de formación investigativa, por lo que existe la indagación de la pregunta y yo valoro mucho el esfuerzo de los estudiantes por realizar y cumplir sus actividades académicas y sus compromisos.

Pero eso no necesariamente implica que haya una enorme generalidad del 100 por ciento, los maestros en buen criterio sabemos que nuestros estudiantes son diversos y muy heterogéneos en esas condiciones, que quiere decir que cada uno de ellos avanza a su propio ritmo de aprendizaje por tanto en el grupo hay diversidad en los procesos de trabajo de los estudiantes.

7. ¿Qué pros y contras considera sobre el proyecto de grado que es este momento nos encontramos desarrollando?



RESPUESTA: Yo considero que el trabajo que ustedes están realizando el cual habla de modelos pedagógicos, fundamenta desde la parte de informática un trabajo de estas características, el cual es muy interesante el cuestionamiento entre la teoría y la práctica del saber y la condición específica de un maestro por tanto, yo creería que debe dejarnos una

prospectiva de una construcción posterior, quiere decir que su proyecto quede incompleto sino que es un gran pilar para continuar en una indagación sobre algo que es necesario que la educación colombiana retome permanentemente y es los modelos pedagógicos, por lo tanto yo considero muy valioso su trabajo, muy significativo y muy pertinente para la formación en el maestro colombiano.

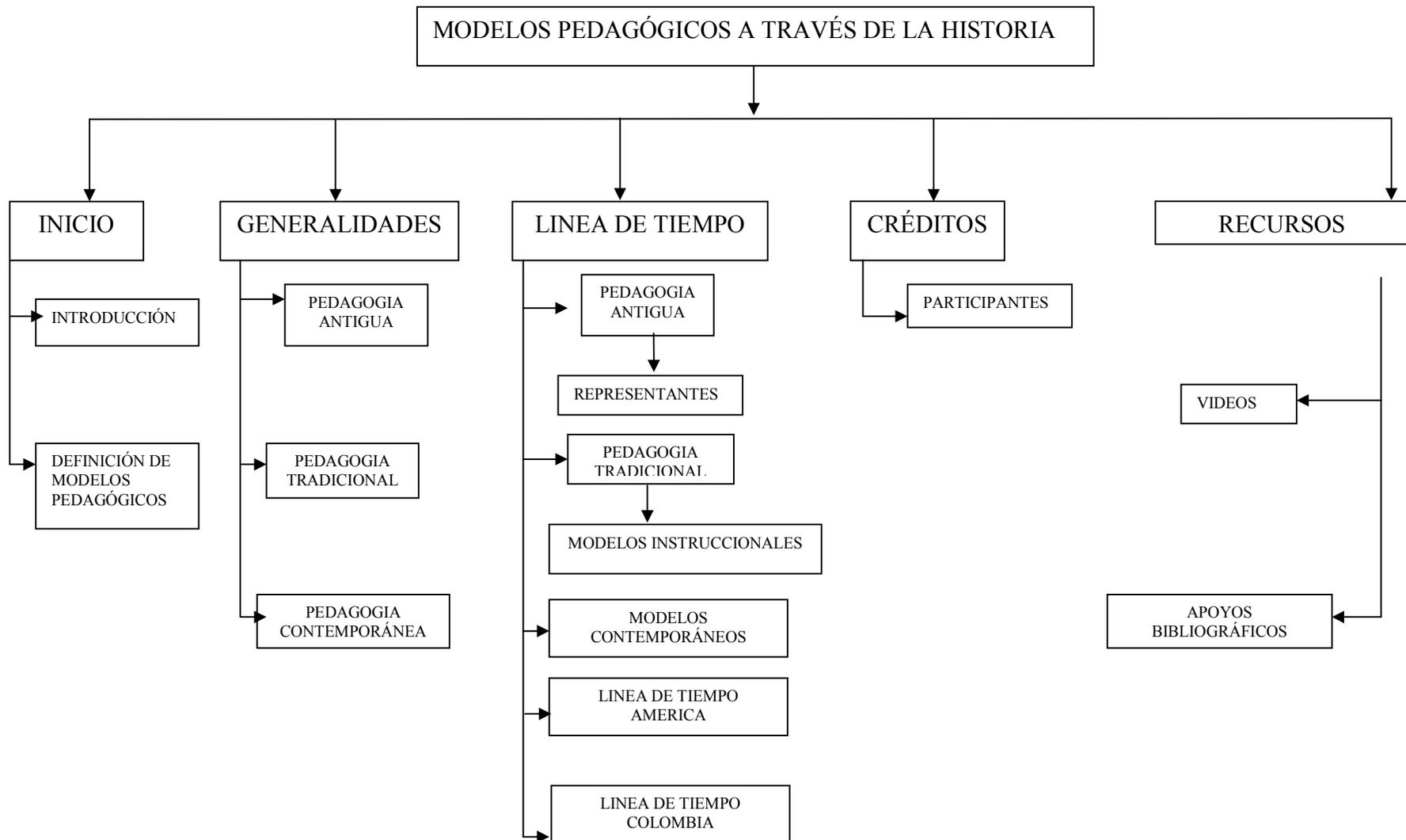
ANALISIS DE LA ENTREVISTA

Para la Universidad Minuto de Dios es de gran satisfacción que sus estudiantes aporten y apoyen de acuerdo a sus áreas afines en las diferentes estancias de sus facultades, ya que se manifiestan los frutos por fin recogidos de un largo trayecto y al observar el video o simplemente leer las preguntas y respuestas trabajadas con el docente Roberto Herrera de la facultad de Educación de Uniminuto, se puede evidenciar que si es necesario la aplicación de diferentes medios de aprendizaje en el aula, y nosotros como futuros docentes en el área de informática tenemos las capacidades y competencias para hacerlo.

Como podemos ver se hace necesario crear otros recursos donde el estudiante pueda indagar, consultar, inferir, construir, sobre las temáticas, autores destacados, metodologías y didácticas de modelos pedagógicos, para esto se tendrá como apoyo el aula virtual y el software multimedial los cuales llevarán al estudiante a ir mas allá de lo dado en clase además de convertirse en un apoyo tanto para la asignatura como para el docente.

Es importante resaltar la transversalidad en las áreas más si además de ser estudiantes del énfasis de informática a través de las instrumentos que utilizamos y dominamos podemos diseñar herramientas pedagógicas que faciliten y complementen el aprendizaje en cualquier área del conocimiento, esperamos entonces que nuestro proyecto tenga trascendencia ante la universidad y ante los compañeros que inician su proceso de investigación.

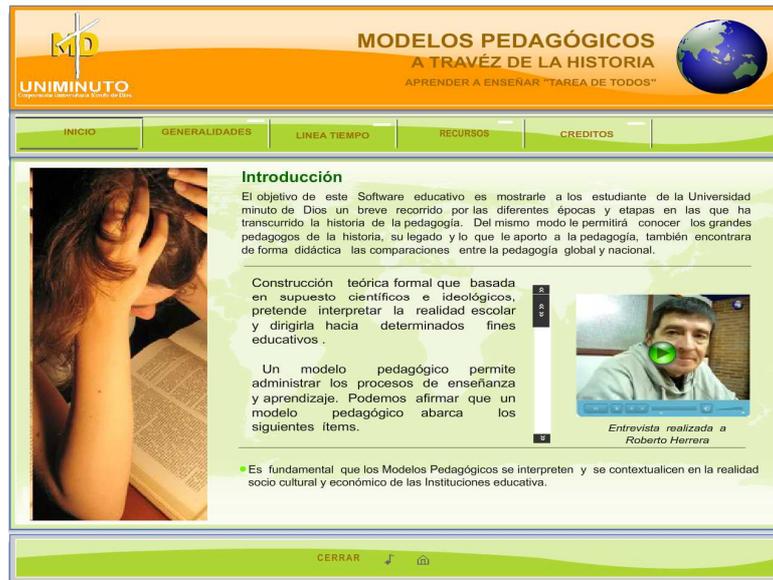
ESTRUCTURA DE LA PLANTILLA SELECCIONADA MAPA DE CONTENIDOS



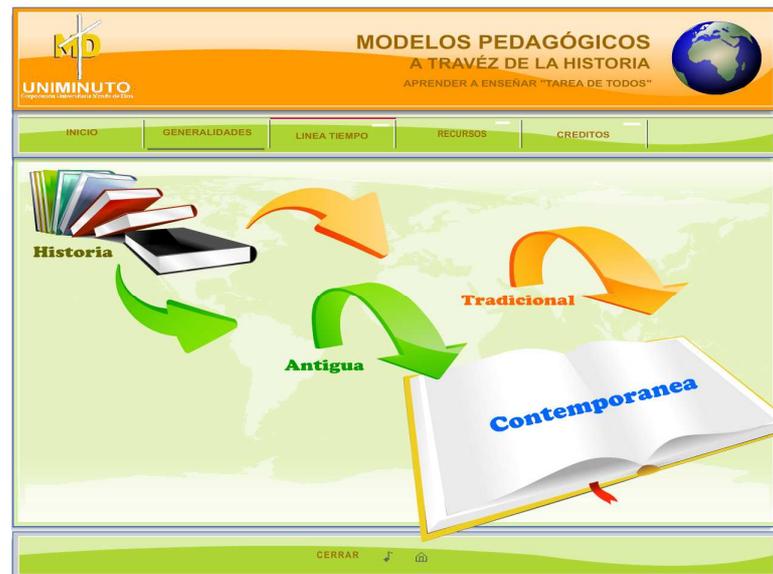
“Diseño de un software educativo Multimediale y una aula virtual como apoyo a la asignatura modelos pedagógicos para los programas de licenciatura de la facultad de educación en la corporación universitaria Minuto de Dios-UNIMINUTO”

Pantallazos producto final (software)

INICIO

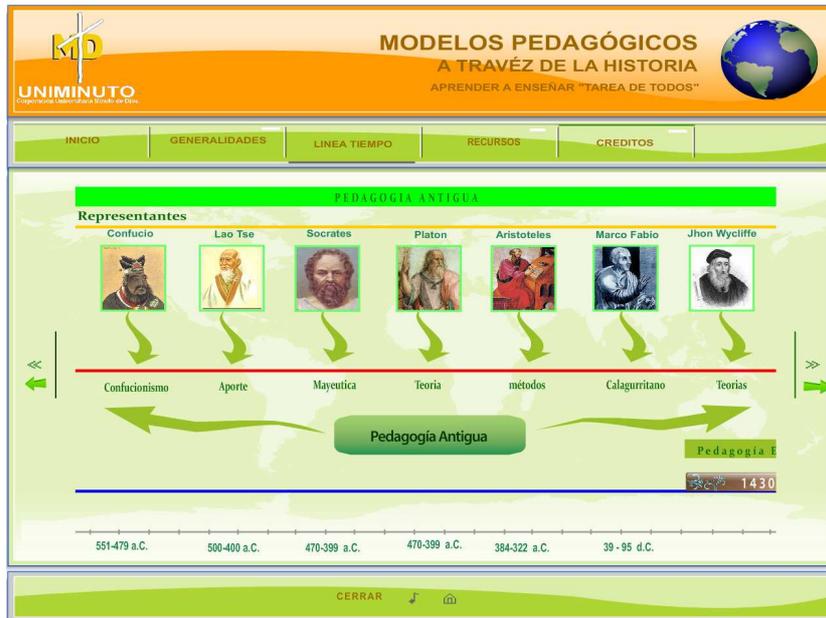


GENERALIDADES

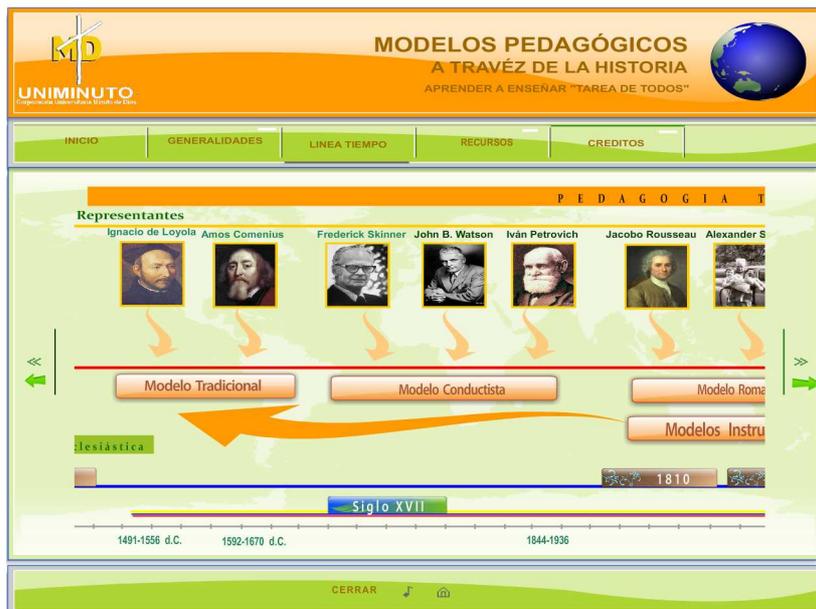


“Diseño de un software educativo Multimediale y una aula virtual como apoyo a la asignatura modelos pedagógicos para los programas de licenciatura de la facultad de educación en la corporación universitaria Minuto de Dios-UNIMINUTO”

LINEA DE TIEMPO (Pedagogía Antigua)



LINEA DE TIEMPO (Pedagogía Tradicional y América - Colombia)



“Diseño de un software educativo Multimediale y una aula virtual como apoyo a la asignatura modelos pedagógicos para los programas de licenciatura de la facultad de educación en la corporación universitaria Minuto de Dios-UNIMINUTO”

LINEA DE TIEMPO (Pedagogía contemporánea y América - Colombia)

“Diseño de un software educativo Multimediale y una aula virtual como apoyo a la asignatura modelos pedagógicos para los programas de licenciatura de la facultad de educación en la corporación universitaria Minuto de Dios-UNIMINUTO”

UNIMINUTO
Corporación Universitaria Minuto de Dios

MODELOS PEDAGÓGICOS A TRAVÉS DE LA HISTORIA
APRENDER A ENSEÑAR "TAREA DE TODOS"

INICIO GENERALIDADES LINEA TIEMPO RECURSOS CREDITOS

PEDAGOGIA CONTEMPORANEA

Representantes

David Ausubel Joseph Novak Lev Vigotsky Jean Piaget David Ausubel Avram Noam C.

Aprendizaje Significativo constructivismo

Modelos Contemporaneos

1954 1970

1950 1960 1970 1980

1918-2008 1932 1896-1980

CERRAR

UNIMINUTO
Corporación Universitaria Minuto de Dios

MODELOS PEDAGÓGICOS A TRAVÉS DE LA HISTORIA
APRENDER A ENSEÑAR "TAREA DE TODOS"

INICIO GENERALIDADES LINEA TIEMPO RECURSOS CREDITOS

ENSEÑANZA LA COMPRENSIÓN

Representantes

Howard Gardner David Perkins Vito Perrone Howard Barrow Miguel De

Enseñanza la comprensión ABP

1943 1960

CERRAR

“Diseño de un software educativo Multimediale y una aula virtual como apoyo a la asignatura modelos pedagógicos para los programas de licenciatura de la facultad de educación en la corporación universitaria Minuto de Dios-UNIMINUTO”

RECURSOS

UNIMINUTO
Corporación Universitaria Minuto de Dios

**MODELOS PEDAGÓGICOS
A TRAVÉS DE LA HISTORIA**
APRENDER A ENSEÑAR "TAREA DE TODOS"

INICIO GENERALIDADES LINEA TIEMPO **RECURSOS** CREDITOS

Videos

- Entrevista Roberto Herrera**
- Se aprende Haciendo**
R:<http://www.youtube.com/watch?v=AEh1157mok8ideo>
- Escuela de Atenas**
Recuperado de la página:<http://www.youtube.com/watch?v=a7f9g1y5Bcg>
- Pedagogía Freire**
<http://www.youtube.com/watch?v=zwri7pO8UHU&feature=related>
- Educación Tradicional**
Recuperado de la página: <http://www.youtube.com/watch?v=gc18b-lUv0c&feature=related>
- Tutoría Virtual Modelos Pedagógicos**
Recuperado de la página: <http://www.youtube.com/watch?v=z55QE-t7bKg>
- Tradicional Vs Contemporánea**
Recuperado de la página: <http://www.youtube.com/watch?v=6Q7nEk9QMbg>
- Conociendo a Vigotsky, Piaget, Ausubel y Novak**
Recuperado de la página: <http://www.youtube.com/watch?v=6Q7nEk9QMbg>

CERRAR

CREDITOS

UNIMINUTO
Corporación Universitaria Minuto de Dios

**MODELOS PEDAGÓGICOS
A TRAVÉS DE LA HISTORIA**
APRENDER A ENSEÑAR "TAREA DE TODOS"

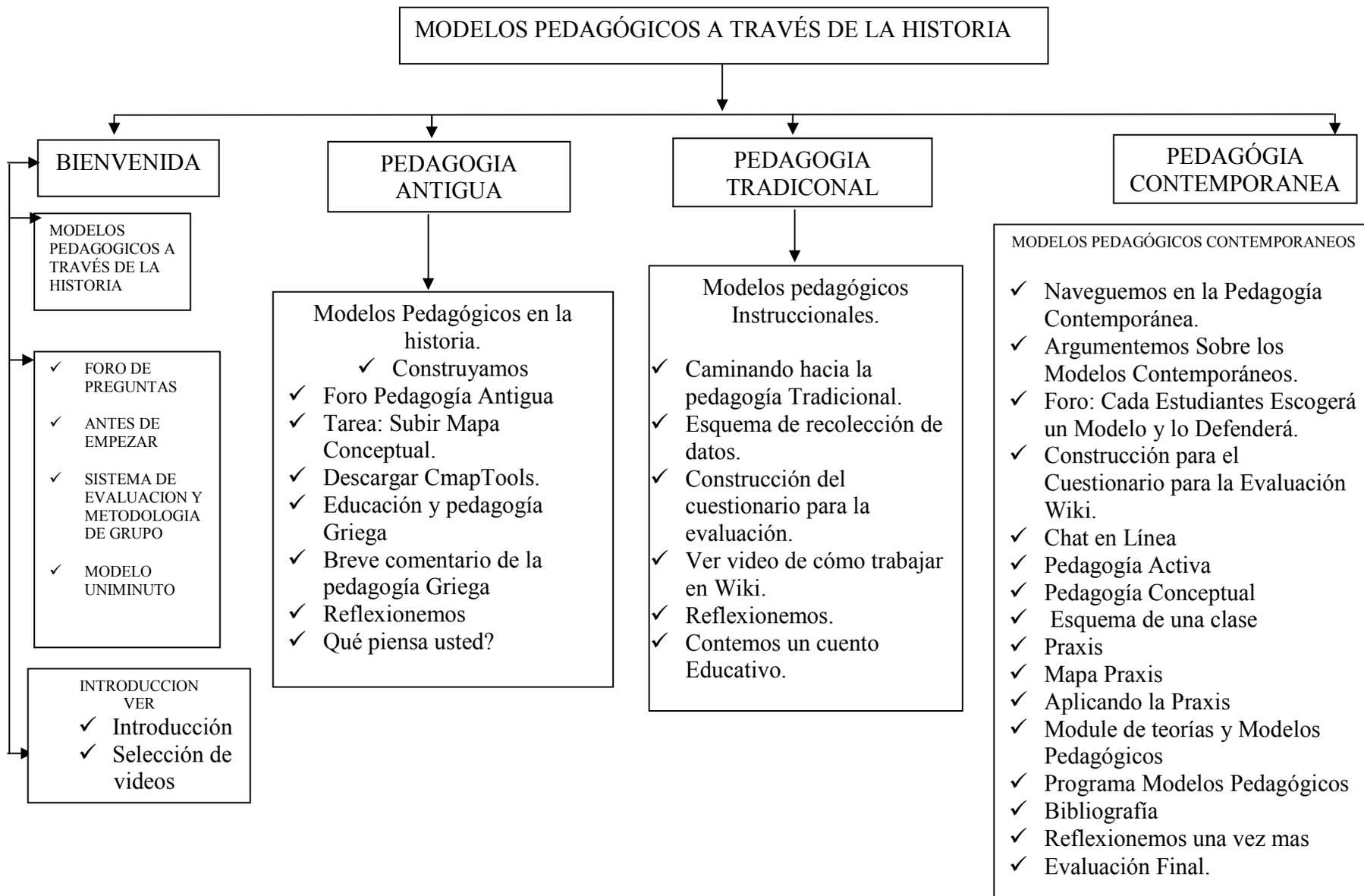
INICIO GENERALIDADES LINEA TIEMPO RECURSOS **CREDITOS**

Creditos

ELAISA CABAS **Armando Salas M** **Crystian Y. Ruiz León**

CERRAR

MAPA DE NAVEGACION AULA VIRTUAL



PANTALLAS DEL AULA VIRTUAL PRODUCTO FINAL.

Usted se ha autenticado como ELAISA CABAS SERPA: Student (Volver a mi rol normal)

AulasGST ► Pedagogia Volver a mi rol normal

Personas
Participantes

Actividades
Chats
Cuestionarios
Foros
Recursos
Tareas
Wikis

Buscar en los foros

Ir
Búsqueda avanzada ?

Administración
Calificaciones

Mis cursos
MODELOS PEDAGOGICOS

Diagrama de temas

Bienvenida

La formación académica y práctica de los maestros en tecnología de la información y de la comunicación (TICS) no solo favorece su desarrollo personal y profesional, sino que es condición fundamental para que ellos sean capaces de promover la actitud investigativa y tecnológica en sus alumnos. Es por ello que buscamos apoyar esta labor mediante esta aula virtual.



Nuestro objetivo a alcanzar será el comprender los fundamentos teóricos y metodológicos de algunos modelos pedagógicos y analizar su incidencia en los procesos de formación.



Modelos Pedagógicos a través de la historia

- Foro de preguntas
- Antes de empezar
- Sistema de evaluación y metodología de Grupo
- Modelo Uniminuto

Novedades
(Sin novedades aún)

Actividad reciente
Actividad desde lunes, 28 junio de 2010, 12:40
Informe completo de la actividad reciente...

Actualizaciones de cursos:
Actualizado: Tarea: Tarea "Subir Mapa Conceptual"
Actualizado: Recurso: CONSTRUYAMOS
Agregado Foro: FORO: Pedagogia Ant
Se ha borrado Recurs
Se ha borrado Recurs
Se ha borrado Recurs

“Diseño de un software educativo Multimediaal y una aula virtual como apoyo a la asignatura modelos pedagógicos para los programas de licenciatura de la facultad de educación en la corporación universitaria Minuto de Dios-UNIMINUTO”

Todos los cursos ...

1	SEMANA 1  Introducción Ver Introducción Selección de videos	Se ha borrado Recurs Se ha borrado Recurs Actualizado: Recurso: Caminado Hacia la Pedagogia Tradicional Actualizado: Recurso: Modelos Pedagógicos la historia
2	SEMANA 2  Pedagogia antigua Modelos Pedagógicos en la historia Juzgar CONSTRUYAMOS FORO: Pedagogia Antigua	Actualizado: Recurso: Modelos Pedagógicos Instruccionales Actualizado: Recurso: Modelos Pedagógicos Contemporaneos Actualizado: Recurso: Esquema de Recolect de Datos
3	SEMANA 3 Actuar Tarea "Subir Mapa Conceptual" Descargar CmapTools	Actualizado: Tarea: Tarea "Esquema de Recolección de Datos
4	SEMANA 4 Devolución Creativa EDUCACIÓN Y PEDAGOGÍA GRIEGA. Breve comentario de la pedagogia Griega	Agregado Foro: Contemos un Cuento Educativo Actualizado: Recurso: Naveguemos en la pedagogía Contemporanea
5	SEMANA 5 Reflexionemos Que piensa Usted?	Agregado Foro: Argumentemos Sobre

Internet 125%

6 **SEMANA 6**



Pedagogia Tradicional

Ver

- Modelos Pedagógicos Instruccionales
- Caminanado Hacia la Pedagogia Tradicional

7 **SEMANA 7**

Juzgar

- Esquema de Recolección de Datos
- Tarea "Esquema de Recolección de Datos"

8 **SEMANA 8**

Actuar

- Construcción del cuestionario para la evaluacion
- Ver video de como trabajar en un WIKI

9 **SEMANA 9**

Devolución creativa

- Reflexionemos
- Contemos un Cuento Educativo

10 **SEMANA 10**



Pedagogia Contemporanea

Modelos Contemporaneos

Actualizado: Chat:
CHAT EN LINEA: "Yo :
quén sabe lo que uste
no sabe"

Agregado Foro:
Aplicando la Praxis

Actualizado: Recurso:
Reflexionemos una ve
más

Calendario

junio 2010

Dom	Lun	Mar	Mié	Jue	Vi
		1	2	3	4
6	7	8	9	10	11
13	14	15	16	17	18
20	21	22	23	24	25
27	28	29	30		

- Eventos globales
- Eventos de curso
- Eventos de grupo
- Eventos de usuario

Internet 125%

Ver

- Modelos Pedagógicos Contemporaneos
- Naveguemos en la pedagogía Contemporanea
- Argumentemos Sobre los Modelos Contemporaneos

11 SEMANA 11

Juzgar

- Foro: Cada estudiante escogerá un modelo y lo defendera
- Construcción del cuestionario para la evaluación Wiki

12 SEMANA 12

Actuar

- CHAT EN LINEA: "Yo sé quién sabe lo que usted no sabe"

13 SEMANA 13

- Pedagogía activa
- Pedagogía Conceptual

14 SEMANA 14

- Esquema de una clase
- Praxis
- Mapa Praxis
- Aplicando la Praxis

15 SEMANA 15

 **Reflexión**

Internet 125%

[Pedagogía activa](#)
[Pedagogía Conceptual](#)

14 SEMANA 14

- [Esquema de una clase](#)
- [Praxis](#)
- [Mapa Praxis](#)
- [Aplicando la Praxis](#)

15 SEMANA 15

 **Reflexión**

Devolución creativa

- [Modulo de Teorias y Modelos Pedagógicos](#)
- [PROGRAMA MODELOS PEDAGÓGICOS](#)
- [Bibliografía](#)

16 SEMANA 16

- [Reflexionemos una vez más](#)

17 SEMANA 17

- [Evaluacion Final](#)

Usted se ha autenticado como ELAISA CABAS SERPA: Student (Volver a mi rol normal)

[Página Principal](#)

Internet 125%