

**Evaluación y reestructuración de una aplicación multimedial del
saber de contextos educativos de la facultad de educación de la
Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO**

**LUISA FERNANDA CALDERÓN RODRÍGUEZ
JUÁN ANDRÉS JIMÉNEZ BENAVIDES
YULIANA ANDREA HERNÁNDEZ DIAZ**

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS - UNIMINUTO

2010 – 1

Evaluación y reestructuración de una aplicación multimedial del saber de contextos educativos de la facultad de educación de la Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO

Resumen

Con el auge de las TIC, es importante resaltar que el apoyo de las herramientas y/o aulas multimediales son vitales para el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que aportan elementos al proceso semipresencial que lleva a cabo la institución, facilitando el desarrollo de las clases y la relación de las mismas con el entorno pedagógico que cada estudiante maneja dentro de su campo de trabajo, es por ello, que se evalúa esta aula virtual con el fin de brindar espacios precisos y motivantes para el desarrollo de la asignatura de contextos educativos.

Abstract

With the rise of TIC is important to note that the support of tools and or multimedia classrooms are vital to the process teaching and learning and contributing to the process elements semiconducting the institution by providing development class and the relationship thereof with the learning environment that Each student handled within their field of work, which is why multimedia hereby amended provide accurate and spaces motivating the development of the subject of educational contexts.

Palabras clave

Aula virtual, contextos educativos, enseñanza, aprendizaje, multimedia, sociología, políticas educativas, psicología educativa.

Introducción

Se vive en una sociedad la cual ha estado en continua evolución acerca de las herramientas tecnológicas y la utilidad que le brindan al ser humano, uno de los elementos más destacados en esta época y que ha sido de gran ayuda es el computador, pues a través de él se está en contacto con el mundo y en constante comunicación con los demás, pero a su vez este se ha ido involucrando con la parte educativa en donde se realizan interacciones entre los estudiantes y los docentes, este es un apoyo que le permite al maestro involucrar y relacionar sus clases para fortalecerlas de manera clara, haciendo que el estudiante asuma un rol completamente diferente, motivándolo a lo que es el aprendizaje y la enseñanza. Básicamente, esta nueva estrategia permite que los estudiantes creen, diseñen nuevos procesos y formas de aprendizaje que lo inducen a estar más relacionado con el mundo.

La informática es un campo muy extenso que hoy por hoy hace parte del diario vivir del ser humano, así mismo, la educación juega un papel importante, pues hace parte indispensable e inseparable en todas las áreas del saber, es por eso, que la mayoría de áreas cuentan con las TIC o con aplicaciones multimediales para apoyar los procesos de enseñanza – aprendizaje, pero que a su vez estos deben cumplir con ciertos criterios y requisitos que sean aptos para el docente y los estudiantes.

Es por esto que se habla de una evaluación, la cual debe ser realizada con un grado de exigencia teniendo en cuenta las herramientas, contenidos, metodologías que se manejan dentro del área y la aplicación multimedial, para luego propiciarlos y promocionarlos como una estrategia para fortalecer los procesos de aprendizaje. La evaluación a realizar es para el apoyo multimedial del área de contextos educativos, la cual se constituye por tres asignaturas que son: políticas educativas, sociología educativa y psicología educativa, que tienen como

finalidad contribuir a la innovación y al desarrollo de las mismas de una forma virtual.

De acuerdo a lo observado en la aplicación multimedial del área de contextos educativos, se ha evidenciado que el trabajo realizado no tiene un apoyo virtual definido y no se ha llevado a cabo la aplicación multimedial creada en años anteriores. Por tanto, se ha formulado la siguiente pregunta: ¿Cuáles son los contenidos y las estrategias metodológicas que debe llevar la aplicación multimedial para que sirva como herramienta de apoyo al área de contextos educativos de la facultad de educación de la Corporación Universitaria Minuto de Dios - Uniminuto?, pues es importante mantener actualizado el aula con los contenidos y que cada uno de ellos muestre relación con lo que se ve en la presencialidad, ya que no se puede hablar de una cosa y profundizar en otra que realmente no tiene nada que ver con lo planteado.

A partir de esta pregunta que se genera y teniendo en cuenta las observaciones realizadas del material de trabajo (ver anexos), se evalúa la aplicación multimedial (software educativo y el aula virtual), proponiendo reestructurar el aula virtual del área de contextos educativos y actualizar sus contenidos a través del empleo de herramientas que permitan la funcionalidad y aplicabilidad en el aula, estableciendo criterios de evaluación para identificar fortalezas y debilidades de dicha aplicación, manteniendo involucrados a los docentes para que trabajen de forma correcta y coherente en el aula propiciando una relación más cercana entre docente, estudiante y área de trabajo, ya que se tiene en cuenta que la gran mayoría de estudiantes laboran en colegios oficiales y privados.

Por tanto, para lograr realizar una buena evaluación y llegar a replantear algo que ya había sido creado, es indispensable tener en cuenta lo que es la evaluación y los criterios para llevarla a cabo, no es solamente decir está bien o

está mal sino que hay que justificar el porqué, para ello se define este concepto: la evaluación es un proceso que permite la recogida y el análisis de información relevante en que apoyar juicios de valor sobre el objeto evaluado. Éstos se utilizarán para reconducir, si fuera necesario, las situaciones que puedan mejorarse y para una posterior toma de decisiones sobre calificación y certificación.

No se debe confundir evaluación con calificación, ya que esta calificación es un aspecto evaluativo, que está relacionada con la valoración o notas finales y tiene intenciones exclusivamente acreditativas. La evaluación se debe desarrollar durante todo el proceso de aprendizaje. De esta forma se asegura que los estudiantes están alcanzando los objetivos planteados. Además, nos aporta información para corregir o reorientar sobre la marcha el proceso de enseñanza (permite ofrecer ayuda y asistencia en los momentos en que se puedan producir dudas o bloqueos).

A sí mismo, conocer la evaluación y lo que implica es necesario tener claro que es un objeto virtual. Un objeto virtual de aprendizaje se define como todo material estructurado de una forma significativa, asociado a un propósito educativo y que corresponda a un recurso de carácter digital que pueda ser distribuido y consultado a través de Internet. Para construir un ambiente educacional interactivo, en lugar de pensar en los tradicionales Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA), es necesario proporcionar un mecanismo de aprendizaje individual que, de forma activa, lleve al estudiante a través del ciberespacio, teniendo en consideración el fondo de su conocimiento, su habilidad de comprensión, su área de interés, sus planes y sus intenciones.

Para lograr la evaluación de la aplicación multimedial y la re-estructuración del aula virtual es importante tener en cuenta el o los aportes que da el Ministerio de Educación a través de la página Colombia aprende, pues dice que un objeto

virtual de aprendizaje (AVA), es un conjunto de recursos digitales o un mediador pedagógico diseñado para un propósito de aprendizaje ya sea autónomo, colaborativo, cooperativo y significativo para el estudiante. Este a su vez consta de contenidos, actividades de aprendizaje, elementos de contextualización y metadatos, que ayudan al estudiante a fortalecer su aprendizaje, de lo contrario sin estos elementos sería un objeto informativo.

Igualmente, se tuvo en cuenta esta apreciación que conduce a que el docente reflexione y tenga claro los objetivos del aula “Se refiere a las circunstancias que se disponen (entorno físico y psicológico, recursos, restricciones) y las estrategias que se usan, para promover que el aprendiz cumpla con su misión, es decir, aprender. El ambiente de aprendizaje no es lo que hace que un individuo aprenda, es una condición necesaria pero no suficiente. La actividad del aprendiz durante el proceso de enseñanza aprendizaje es la que permite aprender. Un ambiente de aprendizaje puede ser muy rico, pero si el aprendiz no lleva a cabo actividades que aprovechen su potencial, de nada sirve” (GALVIS citado por SANCHEZ, 2003).

Con esta información, se dice que una aplicación multimedial no es simplemente crearlo y que el estudiante haga todo, este es un proceso que va acompañado de los dos, para juntos obtener resultados favorables, es necesario que el docente que implemente estos recursos virtuales, esté capacitado y consiente del trabajo que empezará a realizar con sus estudiantes.

Por tanto, se decide profundizar más en la aplicación del aula virtual que en el software educativo, ya que esta nueva herramienta invita tanto a los docentes como a los estudiantes a compartir y manejar las TIC y sobre todo estar en capacidad de opinar y realizar actividades que apoyen, en este caso la presencialidad de la asignatura.

Metodología

La metodología está guiada en relación al modelo praxeológico (ver, juzgar, actuar, devolución creativa), integra conceptos del método básico de investigación con técnicas exploratorias, analíticas y descriptivas, para así definir un proyecto que vaya guiado en una propuesta de evaluación y posterior re-estructuración de la aplicación multimedial.

Dentro de dicha metodología, se definieron los siguientes pasos para el desarrollo del proyecto:

1. Se conoció la aplicación multimedial, realizándose una primera descripción de la misma, para hacer un pequeño análisis como estudiantes de licenciatura en informática.
2. Se diseñaron una serie de estrategias (instrumentos de recolección de información), para conocer si la aplicación multimedial, respondía a las exigencias y expectativas del área de contextos educativos.
3. Posterior a la construcción de los instrumentos de recolección de información, se pasa a aplicarlos a docentes y estudiantes que trabajan en el área de contextos educativos. Con los docentes se elabora una serie de preguntas, es decir una entrevista, después de haber visto y analizado la aplicación multimedial, determinando conclusiones y aportes que a posterior servirá en la re-estructuración del aula virtual; con los estudiantes se organiza una encuesta que mide los aspectos más determinantes en el manejo de la pieza, también se obtienen resultados que fundamentan estrategias de mejoramiento.
4. Analizado lo anterior, se evidencian los aspectos más sobresalientes, a partir de los cuales se debe trabajar para mejorar el aula virtual. En relación al software educativo, se define junto con los maestros de la asignatura,

que no es necesario manejarlo, ya que en ciertos aspectos no sería muy funcional dentro de la asignatura, pues con el aula virtual es suficiente como herramienta de apoyo al proceso que se da en forma presencial.

5. Se pasa a desarrollar las actividades de la nueva aplicación multimedial (mapa de navegación), con el apoyo del maestro tutor del proyecto, los docentes que trabajan en la asignatura de contextos educativos y los estudiantes.
6. Se modifica el aula y se le da un nuevo orden de acuerdo a lo planteado en las sugerencias y conclusiones dadas por los maestros y estudiantes, para que así llegue a cumplir con las expectativas en la asignatura, sirviendo de apoyo al proceso.
7. Se desarrolla un post-test, donde finalmente se conocen las últimas sugerencias para que el aula pueda entrar a funcionar como herramienta de apoyo al proceso.
8. Por lo anterior, es claro que el proceso evaluativo de la nueva aplicación multimedial es constante y está sujeto a modificaciones, de acuerdo a las actualizaciones y cambios que se vayan dando con el tiempo en la asignatura.

Modelo pedagógico de la aplicación multimedial (aula virtual)

En la re-estructuración de la aplicación multimedial (aula virtual), se destacan una serie de metodologías que son determinadas por tres modelos pedagógicos, sobre los cuales se fundamentan las actividades que se plantean.

Dentro de los modelos pedagógicos que se trabajan en el aula virtual, encontramos:

- Modelo constructivista.

Se emplea en la áreas de psicología, sociología y políticas educativas, en ellas se referencia pautas de modelo constructivista, ya que muchas de las actividades se orientan a la construcción de conceptos, como los son mapas conceptuales, blogs, foros, realización de videos; teniendo en cuenta que algunas se trabajan en grupo y otras en forma individual, con el objeto de generar conocimiento, partiendo siempre de una reflexión y un análisis donde el docente y la misma aplicación multimedial son orientadores del proceso.

Básicamente, se puede referir este modelo ya que trata de manejar aspectos cognitivos, sociales y afectivos, es una construcción propia que va dando un resultado con la interacción de diversos factores. Según ésta posición, el conocimiento no se ve como una simple investigación o consulta de lo que en el aula se plantea, sino una construcción que parte de los conocimientos previos que tiene el estudiante y el cómo los relaciona con el medio que lo rodea partiendo de los factores que ellos intervienen.

Es de aquí, que se puede decir que en el aula se supone una construcción de conceptos a través de un proceso mental, que conlleva a la adquisición de un conocimiento nuevo. Aunque, no es solo un conocimiento que se ha adquirido, sobre todo la idea y posibilidad de construirlo, obteniendo una nueva competencia

que le permite generalizar, pero a la vez concretarlo de tal forma que puede ser aplicado a una situación nueva para la vida.

Dentro de la actividades se permite interactuar en situaciones concretas y significativas , estimulando el “saber”, el “saber hacer”, y el “saber ser”, es decir, lo que llamamos lo conceptual, lo procedimental y lo actitudinal.

En el aula el docente es moderador, coordinador, facilitador, ayudando de forma positiva el desarrollo de procesos de tal forma que se llegue a alcanzar la adquisición de estructuras conceptuales.

La aplicación multimedial implica que el conocimiento no se debe dar de forma pasiva, sino debe ser procesado, construido activamente, de tal forma que sea adaptable y organice una concepción experiencial y vivencial. Es una construcción mental, de donde se logra interpretar el objetivo o idea a lo que se quiere llegar dentro del proceso.

El trabajo no se concibe como en muchos de los casos, con una actividad individual, sino más bien colectiva, donde se da importancia a la interacción que pueda tener el estudiante en el aula, es de aquí que también se fundamenta en algunos momentos dentro del cooperativismo, donde se promueve la colaboración entre los participantes del proceso.

- Modelo activista.

Se trabaja en el área de psicología, sociología y políticas educativas, pues la aplicación multimedial plantea una serie de actividades, donde el fin es realizar un proceso, en el que se trabaja en forma individual y algunas veces en forma grupal, a partir de lo cual se adquieren conocimientos en temas específicos. El estudiante es un conductor activo de su propio aprendizaje y se orienta a partir de conceptos claros y determinados con anterioridad.

Las actividades se centran en el desarrollo de procesos, donde los estudiantes pueden analizar sus respectivos intereses mediante una retro-alimentación en los campos de trabajo.

Es ahí que el educando, también puede desarrollar el trabajo apoyándose de forma recíproca con otros estudiantes, para así llegar a enriquecer el desarrollo de las pautas que se brindan en las actividades.

El desarrollo del trabajo de la aplicación multimedial, contiene actividades que son organizadas de manera que buscan motivar al estudiante, llevando a cabo el trabajo en forma variada, donde se usan algunas estrategias en relación con ciertas herramientas de trabajo, como son: los mapas conceptuales, debates, etc. La idea de utilizar este sistema, busca que se manejen conceptos de tal forma que no se entregue los temas previamente elaborados, aportando a una transmisión de conceptos a partir de lecturas, sino que el estudiante interactúe con el aula a partir de una serie de temáticas y actividades que conlleven a generar procesos de análisis, interpretación, proposición y argumentación, para así crear determinadas herramientas que sean útiles en su formación como persona, ciudadano y futuro maestro.

- Modelo Conductista.

Es empleado en el área de psicología, políticas y sociología educativa, este refleja en el aula ya que el proceso va encaminado de forma determinada, donde el estudiante en muchos de los espacios debe realizar actividades siguiendo unos parámetros definidos, relacionados de forma organizada y secuencial, de acuerdo a lo planteado por el maestro y el mismo espacio virtual, por ejemplo, elaboración de un documento que puede ser un escrito o un ensayo, un mapa conceptual.

Dentro de los procesos se estructura una serie de actividades con el fin de integrar los elementos necesarios vistos en el aula, de tal forma que siguen unas pautas, las cuales los estudiantes deben regirse a ella de manera programática

donde propicia que indaguen y se documenten, para que realicen un trabajo más crítico y aplicable al contexto educativo donde se va a desarrollar.

Vale aclarar que este modelo no se toma de forma rígida, pues se complementa con otros modelos que se integran en busca del mejoramiento de la enseñanza y en función del alcanzar el objetivo del aula, apoyando un proceso que se lleva a cabo en forma presencial.

Además, de los elementos nombrados anteriormente, también se utilizan los ABP (aprendizaje basado en problemas) como estrategia didáctica, ya que los estudiantes deben desarrollar una serie de actividades a partir de situaciones que se plantean en la realidad y que están expuestas en el aula, como videos y documentos escritos en PDF, flash y páginas Web. La idea es que el estudiante contextualice el proceso en la realidad, de a conocer sus propios juicios y plantee en determinado momento soluciones a partir de las teorías vistas en cada una de las áreas.

Básicamente, estos tres modelos pedagógicos escogidos ayudan a la planificación y a la ejecución de las actividades que se ven en el aula y ayuda a la descripción de lo que se quiere realizar en la aplicación multimedial, además permite que tanto el estudiante como el docente entiendan e interactúen con el aula sin problemas. Estos tres modelos como se dijo anteriormente, son utilizados en cada uno de las asignaturas.

Bases para evaluación de la aplicación multimedial (aula virtual)

Para evaluar la aplicación multimedial se establecieron los criterios de evaluación y con base a ello se comienza su respectiva modificación. Los criterios son:

- Relación de contenidos en el plan de estudio y en el aula virtual.
- Manejo de información
- Planeación de actividades
- Texto e imágenes acordes a los contenidos
- Espacios de reflexión y opinión para los estudiantes
- Relación entre docente-maestro
- Manejo de tiempo
- Interacción entre estudiante (trabajo en grupo e individual).
- Metodologías planteada en el AVA
- Material bibliográfico o de referencia
- Manejo de forma fondo (color, letra, gráficos)
- Espacio para cada una de las áreas (política, sociología y psicología educativa)

Modelo de evaluación del software

Se toma como referencia de software educativo el material elaborado en flash, para realizar las respectivas presentaciones dentro del aula virtual, muestras de un tema específico en este caso son:

1. Presentar los objetivos, competencias y metodología
2. La historia de cada una de las áreas que hacen parte de contextos educativos.

Estas pequeñas piezas de software fueron evaluadas con el modelo conductista, ya que se tuvieron en cuenta unos parámetros para definir si estaba o no apto para dejarlo, algunos de estos parámetros son:

- Interacciones de aprendizaje
- Utilización individual y grupal
- Función estratégica
- Relación con los contenidos de cada área de contextos educativos.
- Modelo pedagógico
- Navegación
- Diseño

Con base a estos parámetros, las opiniones de los docentes y estudiantes, se concluye que no es indispensable el manejo de una pieza de software dentro del aula virtual, debido a que en este caso se pierde el interés y el objetivo que se quiere, es decir, esta aula es más bien un espacio crítico - reflexivo que contextualiza al estudiante y lo conduce a aplicar conceptos en el campo real.

RESULTADOS

Entrevistas a los docentes (Anexo 3 pag. 39)

De acuerdo a lo hablado con cada uno de los docentes a través de la entrevista, existe coincidencia en los contenidos y la metodología en cuanto a que no presentan ningún tipo de relación con lo que se maneja dentro de la virtualidad y la presencialidad, pues dicen que se deben conocer los objetivos y el programa que actualmente maneja el área de contextos educativos para establecer un trabajo de apoyo (aula virtual). Ellos, no encuentran ninguna secuencia entre las imágenes y el texto, es decir, el contenido con respecto a la historia de cada asignatura, pues nombran o muestran personas que no tienen nada que ver con lo que se trabaja en la presencialidad y sobre todo genera confusión al visualizarlo, ya que muestra un aporte de X persona con la foto de Y, hacen énfasis en que los documentos de apoyo como las lecturas no tiene relación con el área específica, es decir muestran una lectura pero no se sabe a que área pertenece (psicología, sociología, política) y la finalidad de la misma, además son muy extensos y no lleva secuencia dentro de la aplicación multimedial. Asimismo, hacen referencia a que el aula virtual es un ambiente que genera conocimiento a través de la interacción de foros, trabajos escritos de reflexión que conducen a relacionar lo teórico con lo práctico.

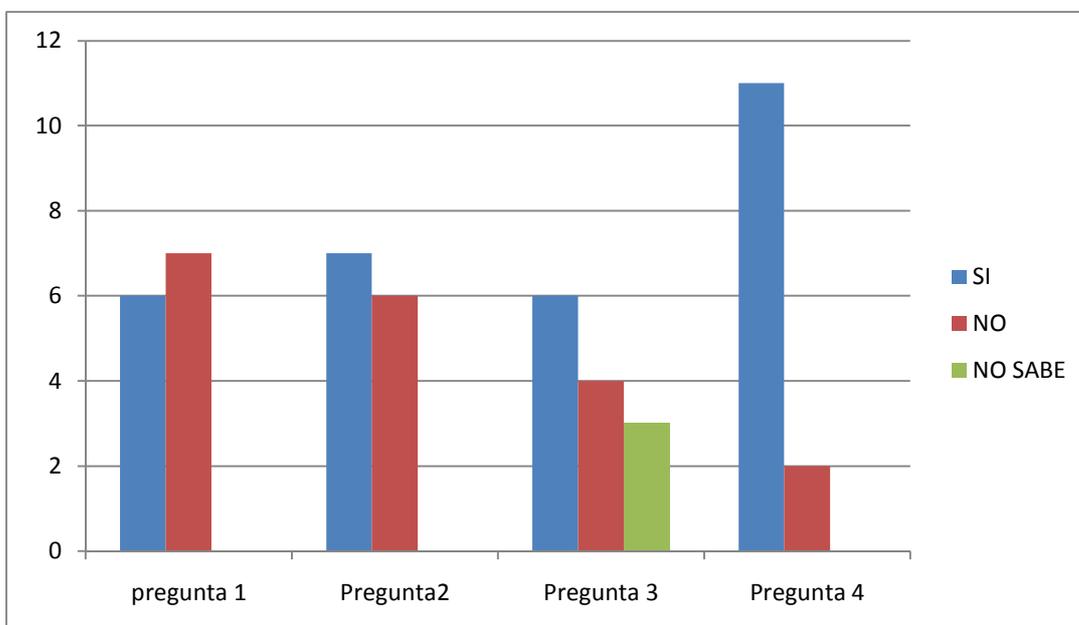
Al igual, aluden que no es necesario el trabajar con flash, es bonito y novedoso pero no es indispensable, las wikis también son innovación pero no les gusta porque no la manejan, por tanto piden que se cambien y se coloquen lecturas acordes a los contenidos y que cada área se vea especificada.

Encuesta a estudiantes Pre- test

Este pre test se realizo con 15 estudiantes del área de contextos educativos (5 estudiantes de cada curso: psicología, política, sociología), los cuales se escogieron de manera aleatoria.

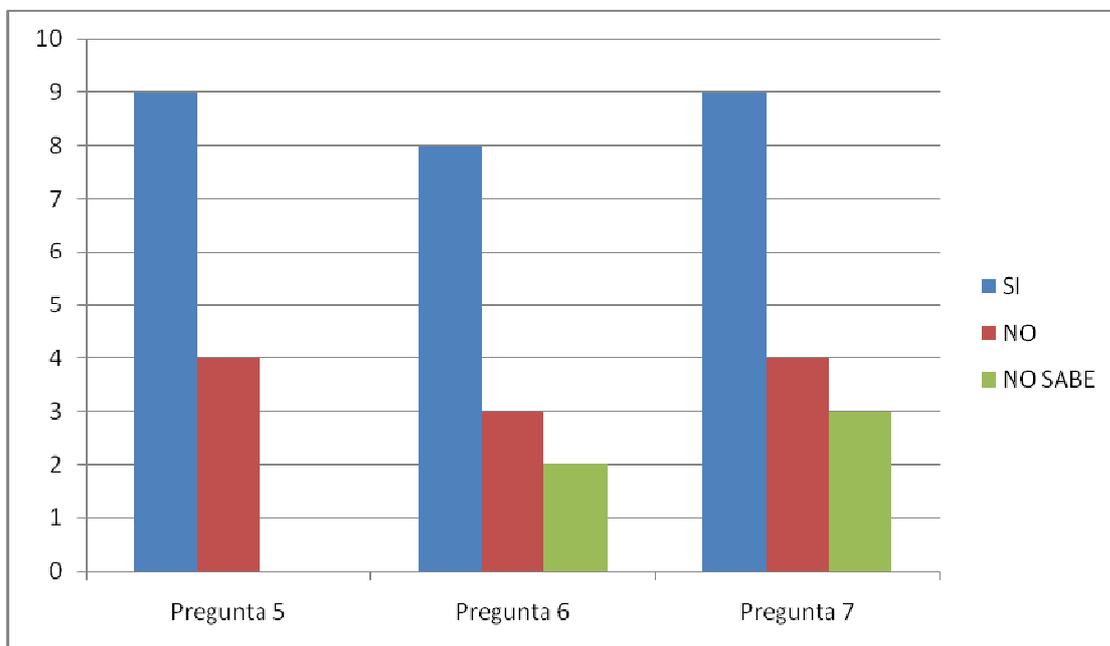
Preguntas

1. ¿Le genera algún tipo de expectativa o interés a primera vista el aula virtual?
2. ¿Cada área está bien definida dentro del espacio virtual y no se presta para confusiones?
3. ¿Las temáticas planteadas están acordes a lo trabajado en el aula presencial hasta el momento?
4. ¿son de fácil entendimiento los documentos que se citan en el aula virtual?



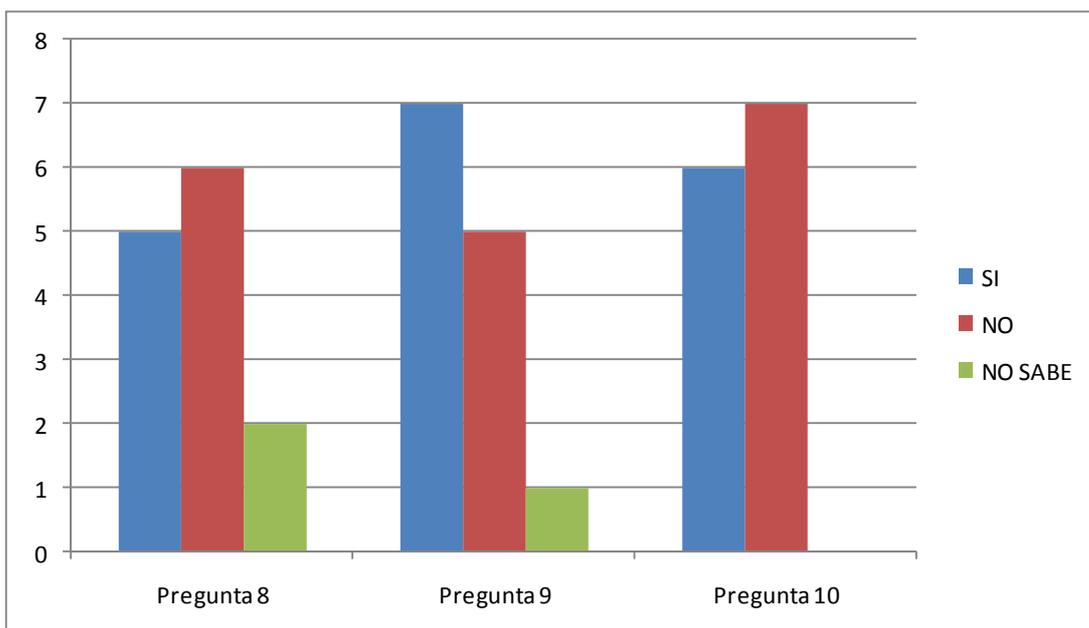
Preguntas

5. ¿Son claros los contenidos que se van a trabajar en el aula?
6. ¿De acuerdo a lo planteado, cree que los tiempos están acordes a lo dado o brindado por el aula?
7. En cuanto al diseño, ¿lo visual le resulta llamativo?



Preguntas

8. ¿Hay incoherencia o errores en alguna parte del aula virtual?
9. La metodología vista ¿creé qué es acorde a lo trabajado en el área?
10. ¿Las actividades le resultan llamativas y genera en usted algún interés?

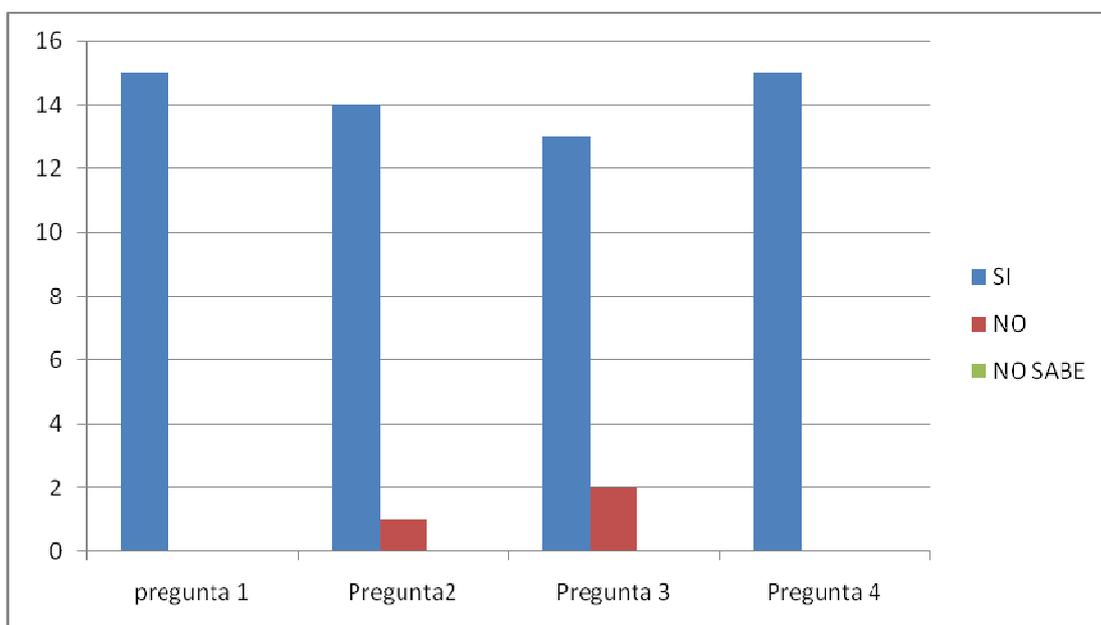


Encuesta a estudiantes Post-test

Este post test se realizo con 15 estudiantes del área de contextos educativos (5 estudiantes de cada curso: psicología, política, sociología), quienes fueron los que habían presentado la primera prueba (pre-test).

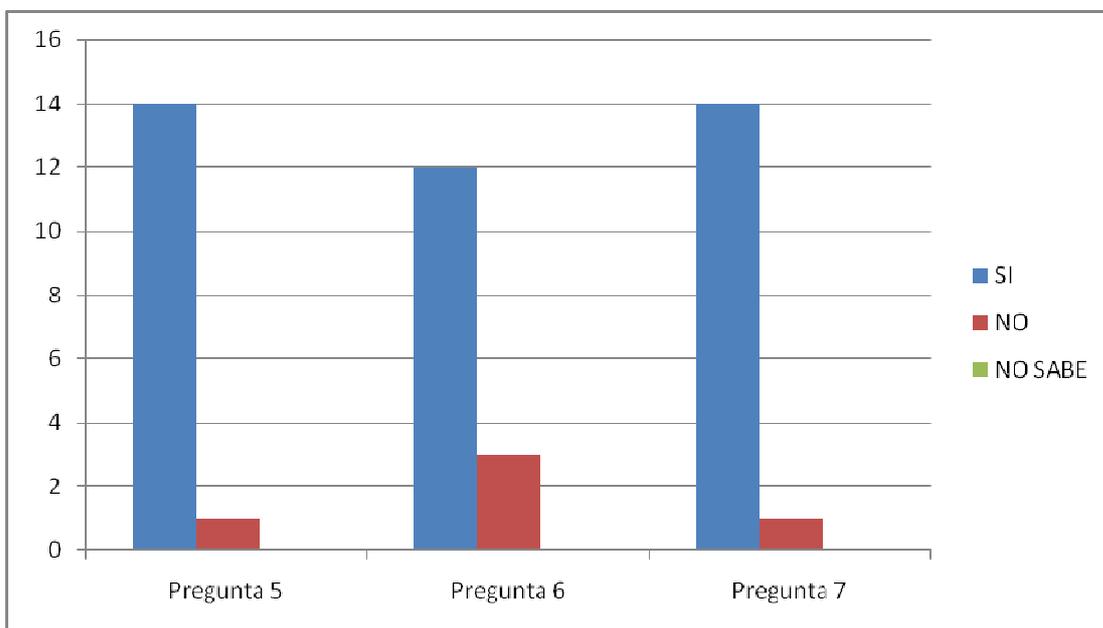
Preguntas

1. ¿Le genera algún tipo de expectativa o interés a primera vista el aula virtual?
2. ¿Cada área está bien definida dentro del espacio virtual y no se presta para confusiones?
3. ¿Las temáticas planteadas están acordes a lo trabajado en el aula presencial hasta el momento?
4. ¿son de fácil entendimiento los documentos que se citan en el aula virtual?



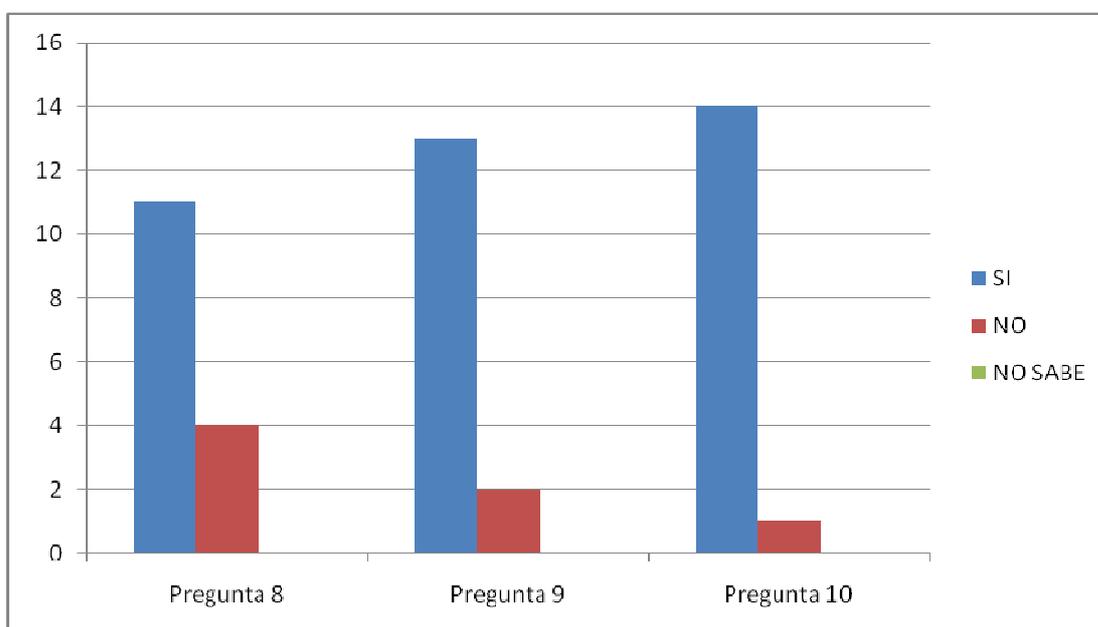
Preguntas

5. ¿Son claros los contenidos que se van a trabajar en el aula?
6. ¿De acuerdo a lo planteado, cree que los tiempos están acordes a lo dado o brindado por el aula?
7. En cuanto al diseño, ¿lo visual le resulta llamativo?



Preguntas

8. ¿Hay incoherencia o errores en alguna parte del aula virtual?
9. La metodología vista ¿creé qué es acorde a lo trabajado en el área?
10. ¿Las actividades le resultan llamativas y genera en usted algún interés?



ANÁLISIS DE RESULTADOS

Análisis de la aplicación multimedial a modificar

La aplicación multimedial a evaluar inicialmente cuenta con la siguiente estructura, la cual está dividida en cinco bloques, cada una tiene su respectivo nombre y contiene las siguientes actividades:

El primer bloque se llama Contextos educativos, aquí se encarga de mostrar las metas, los contenidos, la metodología y las competencias (elaboradas en flash) que se tendrán en cuenta para trabajar en el aula, además muestra las formas de evaluación. Igualmente, tiene un audio acerca del sector educativo en Colombia como inducción y una wiki para comenzar a desarrollar una actividad.

El segundo bloque se denomina Historia, allí se puede apreciar la historia de cada área de contextos educativos como lo es política, sociología y psicología que están elaboradas en flash. Se aprecia también un video de política y un documento en PDF acerca de historia de la psicología. Al finalizar este bloque, se encuentra un link para elaborar un trabajo, es decir realizar un análisis de la historia de cada contexto.

En el tercer bloque se encuentra Situación Problema, en donde se trabaja unos foros de manera grupal a través de las normas Tigre, la cual a cada uno de los grupos le asigna un nombre. Además muestra un documento (página web) acerca de la educación sexual en Colombia.

En el cuarto bloque se establece como propuesta donde se encuentra un documento de leyes y decretos elaborado en flash y al finalizar se debe hacer un trabajo que es realizar un ensayo acerca de la violencia escolar.

El último bloque se llama Evaluación y cuenta con un video de Paulo Freire, luego establece una evaluación del área de contextos educativos y por último la realización de un Quiz de todo lo trabajado en el área.

Análisis cualitativo pre test – post test

Mediante la implementación de diferentes instrumentos de investigación, el diseño y posteriormente la aplicación de un pre-test para estudiantes y una entrevista para los docentes, se pudo detectar que existía una falencia en el manejo de los contenidos y la especificación concreta de cada asignatura, luego de realizar la respectiva tabulación y de conocer los resultados. Una vez, teniendo en cuenta las fallas (mencionadas anteriormente), se da paso para modificar la aplicación multimedial de acuerdo a las necesidades e intereses de los docentes y estudiantes, sin dejar atrás el plan de estudio de cada una de las áreas que hacen parte de la asignatura de contextos educativos para actualizar los contenidos y establecer bloques para cada una de ellas. Esta aula a modificar contiene una pequeña pieza de software elaborada en flash, la cual se suprime debido a que los estudiantes no le ven gran interés ya que hay mucha “lectura” que no es motivante y los docentes no le ven utilidad alguna, sino que por el contrario opinan que se planteen actividades de situación problema para propiciar reflexión en los estudiantes.

Una vez modificado la aplicación multimedial, se hace necesario diseñar y aplicar un pos-test, como instrumento de medición que deje ver claramente el mejoramiento o dificultades, por ende es dispendioso establecer una comparación entre el antes “pre-test” y el después “pos-test”, ya que con dichos resultados se da a conocer la funcionalidad de la investigación y por tanto obtener las conclusiones.

Análisis cuantitativo Pre-test

Pregunta 1 Se muestra una actitud de desagrado frente al aula virtual y poco le llama la atención a algunos de los estudiantes para trabajar en la misma, en cambio otros si vieron este trabajo como algo innovador.

Pregunta 2 La mayoría de los estudiantes opinan que están bien definidas las áreas de contextos educativos pero los demás no, debido a que no se encuentra una secuencia alguna entre una asignatura y la otra.

Pregunta 3 Se observa que 6 estudiantes encuentran relación con lo que trabaja dentro de la presencialidad, 4 de ellos opinión de forma negativa y 3 de ellos no saben si el aula apoya cada asignatura.

Pregunta 4 Once estudiantes están de acuerdo con los documentos que se citan dentro de este espacio ya que son fáciles de entender, 2 de ellos estuvieron en desacuerdo.

Pregunta 5 Se puede notar que 9 de los estudiantes estuvieron de acuerdo con que son claros los temas a trabajar dentro de la virtualidad, 4 de ellos dicen que no están bien especificados.

Pregunta 6 Los tiempos quieren decir, si están acordes con el tiempo en que se trabaja con la presencialidad para la cual estuvieron 8 personas de acuerdo, 3 en desacuerdo y 2 no saben.

Pregunta 7 A 9 estudiantes les parece llamativo el aula virtual y no muestran incomodidad en ello para trabajar, en cambio a 4 de ellos no les parece llamativo y 3 de ellos no saben.

Pregunta 8 Se puede notar que 5 estudiantes encuentran errores e incoherencias dentro del aula virtual, 2 de ellos no saben y 6 opinan que no hay ninguna falencia en este ambiente.

Pregunta 9 Se evidencia que la metodología planteada es favorable para 7 estudiantes, 5 de ellos no están de acuerdo con ella y 1 no sabe.

Pregunta 10 Se observa que los la mayoría de estudiantes no encuentra motivación alguna para realizar las actividades planteadas, seis de ellos si está de acuerdo con lo planteado en el ambiente.

Análisis cuantitativo Post-test

Pregunta 1 Con relación al pre test, aquí se evidencia que todos los estudiantes encuentran motivante el aula virtual cuando lo ven por primera vez.

Pregunta 2 Se observa una mejoría, pues 14 estudiantes están de acuerdo con que las áreas de contextos educativos están bien definidas, 1 de ellas se encuentra en total desacuerdo.

Pregunta 3 Se evidencia un cambio, pues 13 de ellos opinan que las temáticas están bien definidas y se pueden identificar mejor, 2 de ellos están en desacuerdo con este manejo.

Pregunta 4 Aquí todos los estudiantes están de acuerdo con los documentos que se plantean en este ambiente de aprendizaje.

Pregunta 5 Se ve que 14 estudiantes están de acuerdo con los contenidos planteados ya que están acordes con la presencialidad pero 1 de ellos no están de a acuerdo, con relación al pre-test se evidencia un gran cambio.

Pregunta 6 La pregunta se mantiene positivamente con relación al pre-test aquí se ve que solo 3 de ellos no están en de acuerdo.

Pregunta 7 Aquí los resultados mejoran con relación al pre test, pues 14 estudiantes les parece motivante y llamativo tan solo un estudiante respondió de forma negativa.

Pregunta 8 En esta pregunta se evidencia claramente que 11 estudiantes dicen que si hay incoherencias en esta aula virtual, en cambio 4 de ellos no encuentran alguna falencia.

Pregunta 9 Con respecto al pretest, esta pregunta mejoro bastante pues 13 de los estudiantes contestaron de forma afirmativa que la metodología es acorde con lo que se trabajo en el área, tan solo 2 no estuvieron de acuerdo.

Pregunta 10 Con base al pre test, este aspecto mejoro bastante pues 14 estudiantes contestaron de forma positiva que las actividades son llamativas tan solo uno estuvo en desacuerdo.

MAPA DE NAVEGACION

Mediante este mapa de navegación se representa gráficamente el aula virtual modificada, el cual permite tener una visualización acerca de lo que en ella se encuentra, como las actividades y los materiales de apoyo y referencia. Para su construcción se tuvo en cuenta tres modelos pedagógicos que son el constructivista, activista y conductista.



Descripción mapa de navegación

Como se estableció en el párrafo anterior, el aula virtual cuenta con tres modelos pedagógicos que son el constructivista, el activista y el conductista ya que se plantean actividades de tipo grupal e individual en cada una de las respectivas áreas, donde conduce a la construcción y apropiación de conocimiento, a la reflexión y análisis de los temas vistos, su aplicación en la cotidianidad, también se plantean actividades las cuales deben seguir unos parámetros definidos, en donde deben tener relación y secuencia con lo que se trabaja manejando siempre la claridad en los conceptos.

El modelo de navegación puede ser tomado de forma libre, ya que el estudiante puede acceder a cualquier bloque de trabajo, abriendo expectativas en relación al proceso que va a llevar a cabo; pero también se da de forma programática, según los intereses de los docentes que van trabajando en el aula en forma presencial, ya que son ellos en última, los que dan las pautas sobre las cuales se va apoyar el trabajo y la realización de las actividades.

Cabe resaltar que es una herramienta de apoyo a un área que se trabaja en forma presencial, buscando en dicha pieza un complemento donde se abra el espacio en otro ambiente, para que se fortalezcan y retroalimenten los procesos, a partir de unas estrategias y actividades

La aplicación multimedial modificada, lleva cinco bloques los cuales se ven especificados de la siguiente manera:

El primer bloque muestra los objetivos de la asignatura de contextos educativos que se relacionan con la presencialidad, además existe un foro de expectativas para los estudiantes donde tienen la oportunidad de opinar acerca de lo que esperan en esta área, igualmente se dan a conocer los criterios de evaluación que se tendrán en cuenta durante el trabajo en la aplicación

multimedial: como es la participación en los foros, la realización de los trabajos y la capacidad de argumentación.

En el segundo bloque habla de la Psicología educativa, la cual trabaja los siguientes contenidos: Paradigmas psicológicos y escuelas psicológicas donde las actividades que se plantean son grupales e individuales. A su vez, aparece un link, el cual es un juego de memoria que permite al estudiante distraerse y trabajar una parte de la psicología.

En el tercer bloque aparece la Sociología educativa, su modelo pedagógico se basa en el conductista, pues las actividades que se plantearon siguen unos ítems establecidos, al igual que los demás, los trabajos planteados se realizan en grupo ó individual. En este bloque se debe leer mucho más para poder argumentar sin desmeritar que en los demás no se haga. Los contenidos a trabajar son: escuelas sociológicas, pensadores e investigadores Sociológicos: Orlando Fals borda, Pierre Bourdieu, Max Weber, Emilio Durkheim, Karl Marx, teoría del conflicto, problemas de la educación actual.

En el cuarto bloque aparece el área de Políticas educativas, aquí el modelo pedagógico que se estable es el constructivista y el activista, pues las actividades hacen referencia a que los estudiantes deben realizar un video y un escrito acerca de las leyes educativas, en el cual deben contar y reflexionar los pro y los contra que tiene actualmente en el sistema educativo. Los temas a trabajar en la aplicación multimedial son: políticas públicas, políticas educativas, Ley 115/94 y decretos reglamentarios: decreto 1860/94, decreto 1850/2002, Ley 715/2001 competencias y recursos en educación y estatutos docentes: decretos 2277/79 y 1278/2002.

Cabe decir, que cada bloque cuenta con unos documentos que son catalogados como material de apoyo o material de referencia que ayudan al estudiante para la elaboración de los trabajos asignados en la aplicación

multimedial, estos documentos son unos link que conducen a los estudiantes a Páginas Web, PDF o Microsoft Word en donde se encuentran lecturas acerca de temas específicos de cada una de las asignaturas:

- Psicología: conductismo, estructuralismo, paradigma sociocultural-cognitivo y psicología gestalt.
- Sociología: Naturaleza de la sociología, Orlando Fals Borda, Sociología de Pierre Bourdieu, Teoría del Conflicto, Teoría Sociológica, Funcionalismo y Max Weber.
- Políticas: Ley 115 del 94, Decreto 1860/94, Decreto 1850/2002, Ley 715/2001, Decreto 2277/79, Decreto 1278/2002.

Las cuales son de ayuda y utilidad al momento de resolver las actividades, esto no quiere decir que el estudiante no pueda investigar por su cuenta, el lo puede hacer si lo requiere y si lo cree necesario, pues como se dijo, es un apoyo, pueden ser vistos en una pestaña aparte.

El último bloque se denomina sugerencias del estudiante, allí hay un foro donde cada uno de los estudiantes pueden dar sus opiniones acerca del aula virtual para que este esté en constante cambio.

DISCUSIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos en el pre test y en la entrevista, se realiza una modificación de la aplicación multimedial para que esta pueda ser implementada el próximo semestre por los docentes de la asignatura de contextos educativos, con la finalidad que sea una aplicación multimedial para las tres asignaturas y no una para cada una, como se está haciendo actualmente. Por tanto, para llevar a cabo la modificación de esta aplicación multimedial se tuvo en cuenta el plan de estudios de dicha asignatura que contempla los contenidos a tratar durante el semestre, con la intención de relacionar y apoyar lo visto en la presencialidad a través de la virtualidad.

Pues comparando el aula anterior, esta no diferencia los temas de una área y la otra, además, enfatiza acerca de la historia de cada área de contextos educativos, es importante pero había que resaltar los temas escritos en el currículo o el plan de estudios, ya que los contenidos no se pueden sacar por deducción y sobre todo brindar información no relacionada con la presencialidad.

Por tanto, para realizar dicha modificación se tuvo en cuenta los contenidos que están contemplados en el plan de estudios, que son:

- Psicología educativa:

Introducción a la psicología educativa

Generalidades, campos de la psicología educativa, escuelas psicológicas: estructuralista, funcionalista, gestalt, psicoanálisis.

Paradigmas de la psicología educativa: Conceptualización de paradigmas, Paradigma conductista. Implicaciones educativas. Paradigma humanista. Paradigma cognitivista. Paradigma psicogenético. Paradigma sociocultural (vigostky)

- Política educativa:

Políticas públicas, políticas educativas.

Ley 115/94 y decretos reglamentarios: decreto 1860/94, decreto 1850/2002

Ley 715/2001 competencias y recursos en educación

Estatutos docentes: decretos 2277/79 y 1278/2002

- Sociología educativa

Ciencias sociales

Sociología general y sociología educativa

Pensadores e investigadores sociológicos: Orlando fals borda, Pierre bourdieu, Max weber, Emilio durkheim, Karl Marx.

Escuelas sociológicas: teoría del conflicto, sistema social, funcionalismo.

Sociedad, escuela, maestro.

Problemas de la educación de hoy.

Por consiguiente, se habla de la realización de unas actividades como estrategias de aprendizaje que utiliza el docente o el tutor para brindar apoyo a los educandos, como se ha mencionado anteriormente los estudiantes tendrán que interactuar a través de blogs, foros, realizar videos y documentos como escritos, mapas conceptuales o ensayos que los conducen a la reflexión y al autoanálisis de la educación y sus problemas en el medio, generando en ellos un aprendizaje significativo y productivo en la formación pedagógica. Pues, estas actividades planteadas propician en el estudiante una relación en su contexto de acuerdo a lo aprendido y determina sus propias conclusiones dándolas a conocer a sus compañeros, para que luego opine y critique de forma constructiva los pro y los

contra que tiene en sí el contexto educativo en Colombia y cómo influye en la sociedad en la cual vive y se desenvuelve profesionalmente cada uno.

Con base a lo mencionado, la nueva aplicación multimedial para el área de contextos educativos, es acorde a los criterios de evaluación que se tuvieron en cuenta para su desarrollo, es decir, en este momento se tiene los contenidos integrados dentro de la aplicación multimedial de acuerdo a lo estipulado en el plan de estudio de dicha asignatura y se le da la importancia necesaria para trabajar cada aspecto con el estudiante de una manera didáctica y lúdica, que le permite cambiar la estructura y la visualización de los trabajos, propiciando un aprendizaje que lo conduce a la concientización de las diferentes situaciones que abarca la educación, respondiendo de esta manera a la pregunta problémica planteada al inicio del escrito.

A partir de este momento, la reestructuración de la aplicación multimedial (aula virtual), comienza a realizarse para lo cual se especifico anteriormente (descripción mapa de navegación), entonces se establecen las siguientes características de un antes y un después:

- Esta nueva aplicación multimedial cuenta con actividades de tipo reflexivo e investigativo que conduce al estudiante-maestro a experimentar y conocer la educación más a profundidad, es decir conocer los problemas que tiene la misma dentro de la sociedad a través de situaciones problema o vivencias reales, algo distinto a lo que se veía en la primera aula virtual.
- Se establece un bloque para cada una de las áreas, que sirve de apoyo y de rápido acceso para profundizar en alguna área específica, ya que en la primera aplicación multimedial no se establecía una secuencia lógica.
- La historia de cada una de las áreas de contextos educativos, en esta modificación no se encuentra como en la anterior, pues no hace necesario

colocarla en esta aplicación multimedial ya que los docentes tutores no la sienten indispensable.

- Se realizan actividades de tipo grupal e individual permitiendo que ellos mismos “evalúen y critiquen constructivamente” el trabajo de sus compañeros bajo la supervisión del maestro-tutor, en cambio en el primer diseño no se observan actividades que involucren a estudiantes-estudiantes y estudiantes-maestro.
- Por facilidad, ya que todos los estudiantes y docentes no son de informática se cambia la wiki que había por la realización de un blog.
- Se establece un banco de referencia que permite a los estudiantes encontrar los temas de interés rápidamente, se puede observar que en la primera aplicación multimedial no se encuentra.

En la primera aula se da espacio para el estudiante evalué las áreas como tal de contextos educativos, en esta reestructuración solo se da un espacio en el cual uno está al comienzo que es denominado expectativas del curso y al final un foro llamado sugerencias, con la intención que el estudiante opine acerca de cada área para estar en constante renovación, aprovechando las herramientas que están al alcance de la sociedad con el propósito de mejorar en el proceso de la enseñanza y el aprendizaje.

Aquí, es importante que el docente y el estudiante sepan y conozcan cual es el rol que cada uno juega en esta virtualidad, para obtener resultados favorables en el proceso de formación como docente. Por tanto, como se dijo anteriormente, esta aula queda abierta a modificaciones para mejorar en lo que concierne a la virtualidad.

CONCLUSIONES

El trabajo conjunto entre los docentes tutores y estudiantes de la asignatura de contextos educativos, ha permitido que el proceso de evaluación de esta aplicación multimedial, se haya podido realizar con los parámetros que se establecieron desde un principio y que se encuentran mencionados durante el escrito, a partir de ello se concluye que:

La aplicación multimedial es un espacio crítico - reflexivo que permite al estudiante opinar acerca de los temas vistos en lo presencial y en lo virtual, que lo conduce a ver el panorama de la educación dentro de los distintos contextos y que a su vez lo puede vivenciar, mediante actividades que lo lleva a analizar la realidad de la educación en el país. Es por ello, que la reestructuración se hace necesaria para que el estudiante sea capaz de comprender y establecer de forma sencilla la importancia de la educación, teniendo en cuenta los contenidos que se manejan en la presencialidad, por que no se puede hablar una cosa y disponer de otra en un ambiente virtual, ya que este es un apoyo para el proceso de aprendizaje y enseñanza, por tanto, esta nueva aula virtual se ha modificado para que sea un espacio reflexivo, que integre y motive a los estudiantes a opinar acerca de la problemática educacional que existe en torno a su ámbito de trabajo.

Por ende a ello, el trabajo de los estudiantes-docentes en proceso de formación es más riguroso, debido a que la educación es un tema muy complejo de estudiarlo y sobre todo que siempre va estar rodeado de problemáticas que en ocasiones son perjudiciales para la comunidad educativa, por eso es la creación y la modificación de esta nueva aplicación multimedial.

Fue necesaria una re-estructuración que llevara a mejorar el proceso y realmente buscara una aplicación a las herramientas de apoyo virtual, ya que la idea desde el principio se basó en desarrollar un trabajo mancomunado con los docentes que orientan éste espacio académico. Se trata de suplir las necesidades

que se evidencian y ofrecer un apoyo, con el fin de alcanzar estándares de calidad y un aprendizaje, aplicable al contexto donde se desenvuelven los estudiantes.

ANEXO 1

CORPORACION UNIVERISTARIA MINUTO DE DIOS
EVALUACIÓN PROYECTO PRAXI-TICS (METODOLOGIA-CONTENIDOS)
LICENCIATURA EN INFORMÁTICA

ENCUESTA.

Marque con una X al frente de cada pregunta.

Preguntas	SI	NO
1. ¿Le genera algún tipo de expectativa o interés a primera vista el aula virtual?		
2. ¿Cada área está bien definida dentro del espacio virtual y no se presta para confusiones?		
3. ¿Las temáticas planteadas están acordes a lo trabajado en el aula presencial hasta el momento?		
4. ¿Son de fácil entendimiento los documentos que se citan en el aula virtual?		
5. ¿Son claros los contenidos que se van a trabajar dentro del curso?		
6. ¿De acuerdo a lo planteado, cree que los tiempos están acordes a lo dado o brindado por el aula?		
7. En cuanto al diseño, ¿lo visual le resulta llamativo?		
8. ¿Hay incoherencia o errores en alguna parte del aula virtual?		
9. La metodología vista ¿creé que es acorde a lo trabajado en el área?		
10. ¿Las actividades le resultan llamativas y genera en usted algún interés?		

Escriba al respaldo de la hoja algunas sugerencias que recomendaría para mejorar el aula vista anteriormente.

GRACIAS.

ANEXO 2

ENTREVISTA

Para los docentes del área de contextos educativos se llevara a cabo la siguiente entrevista.

1. ¿Qué opinión tiene después de haber visto el software?
2. ¿Está de acuerdo con la metodología planteada en el aula?
3. ¿Cuál es la metodología que usted implementaría en el aula?
4. Dentro de los contenidos ¿Qué aspectos se deben profundizar más en el aula?
5. ¿En qué temas creen que es más importante ampliar contenidos y de qué forma?
6. ¿Qué bibliografía nos recomendaría para apoyar los contenidos planteados?
7. ¿Integraría el aula virtual que existe en el proceso que se está llevando a cabo en el área de contextos educativos?
8. Si no es así, ¿Qué aspectos le adicionaría para que el aula fuera funcional en el área de contextos educativos?
9. ¿Creen que es más importante trabajar más contenido o actividades?
10. ¿Qué sugerencia plantearían para llevar a cabo el proceso de evaluación en el aula virtual?
11. ¿Le gustaría que los estudiantes realizaran una actividad específica en forma cerrada o que en las actividades los estudiantes colocaran sus puntos de vista o se plantearán situaciones problemáticas donde trabajaran los procesos de pensamiento?
12. Opiniones

ANEXO 3**Entrevista docentes**

- **Carlos González**

Conclusiones

Las imágenes no son acordes con lo que se habla.

La metodología planteada en el aula virtual es completamente relacionada con lo que se pretende trabajar permitiendo conocer temas que no se alcanzan a ver en la presencialidad.

Se debe fortalecer el aula virtual.

Realizar análisis de las lecturas

Es indispensable una persona tecnológica para que diseñe el aula.

- **Entrevistadores:** Yuliana Andrea Hernández- Luisa Fernanda Calderón- Juan Andrés Jiménez

Entrevistado: Rosa Galvis (Docente Área de Contextos Educativos Uniminuto “Psicología”)

ENTREVISTADOR: Buenas noches

ENTREVISTADO: Buenas noches estudiantes

ENTREVISTADOR: A partir de lo que se va observando en el aula virtual, deseamos que la profesora nos conteste unas preguntas.

ENTREVISTADO: Yo les comentaba a sus compañeras Juan Andrés que la foto de este profesor me parece tenas, pues coincidentalmente se habla de las competencias de sicología y la forma como se muestra la postura del maestro no corresponde, es una observación que tengo respecto a esa foto

ENTREVISTADOR: se podría poner una foto real, alguna de ustedes

ENTREVISTADO: si podría ser, por otra imagen, no me gusto

Bueno en los objetivos en políticas, sociología y sicología, yo les decía que el objetivo de sicología por lo menos en la actualidad va un poco más allá, hay que comprender los aportes de los paradigmas en psicología, por ejemplo comprender los paradigmas de psicología y profesional en la formación del maestro, entonces según mi área vamos allá, los objetivos van más allá. Mi propósito como objetivo general del espacio es que al finalizar el curso el estudiante este en la capacidad de investigar cada uno de los paradigmas de la sicología educativa que se aborda, quiénes han sido sus representantes a través de su influencia en el ámbito educativo pedagógico, qué papel desempeña en los proceso formativos de los individuos, qué los estudiantes estén en capacidad de identificar cada uno de esos paradigmas de la sicología y de qué manera se hacen evidentes. Pero si ve

ENTREVISTADOR: Se debe profundizar más el objetivo?

ENTREVISTADO: Si , con respecto a la metodología considero que a pesar de que siempre he hablado por ejemplo acá aparecen chat ,o sea , no sé si ellas sugerían chats para su aula virtual, me parecería que sería procedente desarrollar chat, pero es que la verdad , en el proceso que yo he llevado a cabo acá con respecto a mi aula virtual los chats no es la mejor , o sea , los estudiantes no se ponen a esos espacios y aparece allí , pero no sé si , sea un propósito , pues de, del aula por ejemplo en clase yo no haría chat , si lecturas , análisis , propuestas , ejercicios prácticos donde tengan la oportunidad los estudiantes de aplicar los conceptos teóricos realizados .

ENTREVISTADOR: Le gustan Wikis, que cada estudiante aporta conceptos....

ENTREVISTADO: esos wikis si me parecieron interesantes , si me parecieron llamativos , sin embargo , no sé qué proceso de formación deban tener los estudiantes antes de entrar hacer wikis, o sea ustedes que son de informática y saben hacer wiki , lo veo un poquito complicado pues de desarrollo .

Con respecto a...

ENTREVISTADOR: Profe

ENTREVISTADO: Yo tengo entendido que ustedes tienen unas preguntas

ENTREVISTADOR: La cuestión es ir hablando y pues acá voy viendo la metodología de la que está planteando la profesora sin haberlo preguntado, entonces no habría problema, entonces, por ejemplo, cree conveniente hacer vínculos a otras páginas, que de pronto hablan de contenido del área, o la verdad, más o menos basarse en los contenidos específicos que hay dentro del aula

ENTREVISTADO: no, me parece que un aula virtual se enriquece es con eso, lo hipervínculos que se puedan establecer con páginas que aporten mayor información y mayores elementos para hacer su formación en el ámbito de la psicología, me parece útil

ENTREVISTADOR: igual tiene que ser en páginas confiables

ENTREVISTADO: si claro, o sea, ser cuidadoso en que no se rompan los vínculos

ENTREVISTADOR: Ustedes tienen un aula virtual, cada uno en su área?

ENTREVISTADO: Si, si cada uno tiene su espacio virtual, Roberto y Carlos cada uno maneja su espacio virtual

ENTREVISTADOR: y tienen los contenidos así como en... esto por ejemplo

ENTREVISTADO: no porque lo tenemos aparte

ENTREVISTADOR: van subiendo actividades

ENTREVISTADO: antes de que continuemos con, éste apartado me parece que muy pocos den el concepto de psicología entonces por ejemplo ,en la historia de la psicología , me encontré hasta con Uribe, no falto agro ingreso seguro (jojana) , imagínate que estas fotografías y todo lo que aparece, no hay nadie que tenga que ver con psicología ahí , nada que ver, absolutamente nada este es como un sabio caldas yo no sé qué debe tener el señor cano con la psicología en 1810 que estaba en el bicentenario disque en el grito de la independencia

ENTREVISTADOR: lo que pasa, creo ahí debe haber un error en el aula porque eso pertenecer mas es como a política, creo yo.

ENTREVISTADO: pues yo, yo diría que es más constructiva, quede preocupada perdón por las filiaciones políticas quede preocupada por ver a Álvaro Uribe Vélez en la historia de la psicología yo no sé qué aporte habrá dado este señor, pues la

verdad casi me da un soponcio cuando lo vi que en la historia de la psicología 2008. Pues no sé qué aporte haya dado verdad por los procesos psicológicos

ENTREVISTADOR: pero él ha transformado al pueblo, no ves como los a enceguedidos a todos

ENTREVISTADO: esto me parece atroz, si a mí me hubiera tocado como jurado de esto yo no lo dejaría pasar

ENTREVISTADOR: respecto a eso y pues de una vez y para ver cómo vamos a presentar una especie de reestructuración, dentro la historia de la psicología cabe resaltar unas temáticas específicas?

ENTREVISTADO: claro

ENTREVISTADOR: pero entonces...

ENTREVISTADO: bueno entonces, ustedes entrar hay varias páginas, la psicología educativa si nosotros abordamos la psicología educativa necesariamente tenemos que abordar las escuelas psicológicas, en que momento nació la psicología, entonces la psicología nace a finales del siglo 19 inicios del 20, cierto a nivel mundial no en Colombia , va surgiendo como Gund con el estructuralismo en las escuelas funcionalistas con James pues más o menos o paralelo , porque es a inicios del siglo XX que comienzan las escuelas con su fuerza incluida la sicología soviética cuyos representantes Vygotsky , Lurian con el conductismo Skynner y Pavlov , el sicoanálisis con Freud , los cognitivistas que ahora están presentes y todos los procesos educativos Bruner, las inteligencias múltiples de Gardner, Ausbel Novak y los cuadros mentales , todos esos como son los fundamentos de la pedagogía conceptual , entonces , esos Vigotsky con el paradigma socio – cultural , todos ellos son los que deben aparecer si se habla de la historia de la sicología , ahora si se habla de la historia de la sicología en Colombia , por ejemplo aparece ...

ENTREVISTADOR: ¿Cómo nos sugeriría que las temáticas se abordaran en el aula, para que el contenido no fuera tan extenso para el estudiante?

ENTREVISTADO: como he venido asumiendo el aula virtual lo tengo con foros que apoyan, lo grueso de los temas se ven en aula presencial, pero en el aula

virtual tengo unos foros con unos documentos de Piaget por ejemplo, tengo unos link, donde ellos pueden entrar a ver los ejercicios de Piaget, la idea es que entren a la página, realicen los ejercicios y en el foro dialoguen acerca de ese tipo de actividades desarrolladas en el aula

ENTREVISTADOR: ¿los contenidos, contenidos no irían dentro del aula?

ENTREVISTADO: si van pero como un aporte, como un apoyo

ENTREVISTADOR: podría ser un vínculo que los lleve, si los estudiantes desean conocer algún tipo de tema o algo

ENTREVISTADO: profundizar más, yo diría como el diseño de unas actividades pedagógicas virtuales que le impliquen la aplicación de algunos postulados de Piaget o de algún autor y que ellos logren establecer las diferencias entre cada una de esas escuelas ya sean en el ámbito presencial o en el ámbito virtual,

Encontré un documento acá de historia de psicología en Colombia, donde aparece un poco de años y un poco de señores ahí lo que hicieron y yo digo pues a un maestro o un estudiante para que le sirvas, ustedes que están acá ¿para qué les sirve esto?

ENTREVISTADOR: no para mucho porque es muy poco lo que se va lograr captar, además quien va a leer eso ahí.

ENTREVISTADO: es que ni siquiera han hecho mucho, es la relación de señores que han hecho una cosa u otra en psicología en Colombia pero por ejemplo no aparece Miguel de Subiría, por ejemplo, quienes hicieron algo diferente e innovador pues sí, o Rubén Ardila.

ENTREVISTADOR: ¿Qué bibliografía nos recomendaría a parte de los contenidos teóricos que se encuentran en lo virtual?

ENTREVISTADO: Retomaríamos a la profesora Hilda Rubio que junto con el profesor Pacho Perea y con el profesor Jair Duque sacaron este libro de escenarios de referencia del maestro, tiene un capítulo que es el de psicología entonces allí aparecen, me gustaría que lo leyeran es más lo consiguen en la fotocopidora porque este siempre lo trabajamos para el inicio de cada uno de las materias de contexto y ahí están las escuelas, es un material que lo utilizo como

introducción a la psicología de contextos educativos . El otro libro se encuentra en la biblioteca y también en la fotocopidora que es el libro Paradigmas de la Psicología Educativa de Hernández Rojas, donde ustedes allí encuentran los aportes de esos paradigmas a los procesos educativos y pedagógicos y que son la raíz y la base a esos modelos educativos.

ENTREVISTADOR: ¿Cree que son importantes organizar actividades donde el estudiante piense y aporte o unas actividades determinadas de tipo cerrado?

ENTREVISTADO: a mí me parece optimo que lo chicos lleven a la práctica y apliquen eso que ven en la teoría, situaciones problema, estudios de caso o como desde cada uno de los paradigmas podría plantear la solución o por ejemplo desde los ejercicios de Piaget como va a planteas una solución a dicha situación, traiga acá los resultados que observe en los ejercicios, actividades donde los estudiantes se vean implicados.

- **Entrevistadores:** Yuliana Andrea Hernández- Luisa Fernanda Calderón- Juan Andrés Jiménez

Entrevistado: Roberto Herrera (Docente Área de Contextos Educativos Uniminuto “Sociología”)

ENTREVISTADOR qué opinión tiene después de haber visto primera vista el software o el aula virtual, por ejemplos los objetivos que se plantearon ayer la profesora decía de para psicología que estaban muy superficial y eso es lo mismo que vimos en el software en el cd

ENTREVISTADO a pero tengo que ver el software, es un impacto inicial como esto es muy novedoso en términos de... no entiendo cosas he ósea no logro la comprensión de del software creo que es muy un poco distante con respecto a lo que nosotros trabajamos y lo que ellos indagaron para construir, entonces veo como una ruptura en esa parte así como grannn.

ENTREVISTADOR no hay relación

ENTREVISTADOR no. Veo pero no veo, veo una enorme distancia entre lo que los estudiantes hicieron y lo que nosotros realmente hacemos, como propuesta no solamente del aula virtual sino del espacio académico que se da en escenarios de referencia contextos educativos, por eso yo pregunto de estas cosas de historia, lo que ustedes dice ¿qué es la organización de normas tigras lo de hombres de los foros ósea eso es novedoso?

ENTREVISTADOR con respecto a eso ¿qué sugerencia haría para que hubiera de pronto la relación estrecha entre trabajo en el aula y trabajo en el aula virtual si me hago entender?

ENTREVISTADO si una vez que ustedes tomen el programa de nosotros, nos entrevisten en que hacemos en cada espacio académico individualmente ósea como es la estructura de cada uno de nosotros en el espacio de sociología educativa, políticas educativas y psicología educativa y desde allí den una reestructuración. creería yo que sería una alternativa de solución , es decir hay que contrastar un ideal con un real y el ideal es como este planteamiento y el real es lo que estamos haciendo , ahí valdría la pena que tengan en cuenta algo , que lo chicos que posiblemente hicieron este software posiblemente no se entrevistaron con nosotros en particular conmigo, ellos nunca tuvieron un acercamiento académico a indagar por la estructura curricular y por el espacio académico , ni de la formación que se quería ,ni por los objetivos , es decir, indagaron otras fuentes que nosotros no habíamos visto.

ENTREVISTADOR de por si la profesora nos decía eso también en la otra entrevista, bueno. Dentro de la metodología, ¿Qué aspectos se deben profundizar más en el aula?

ENTREVISTADO en el espacio que yo manejo que es el de sociología estamos trabajando tres bloques temáticos , uno que habla de autores sociológicos , dos , escuelas sociológicas y tres el problema de los maestros desde la sociología educativa , en el primer aspecto retomamos el trabajo de sociólogos como Webber Botean y el colombiano Orlando Faz Borda y en el espacio de las escuelas sociológicas nosotros estudiamos sistemas sociales , la teoría del conflicto ,

estructuralismo y por supuesto en el espacio final aparecen o hablamos de la pedagogía social y la praxeología pedagógica que fundamenta nuestra institución , en particular la facultad de educación de la universidad y por supuesto hablamos de lo que está sucediendo en lo más contemporáneo de este momento que es la relación de la sociedad con el maestro

ENTREVISTADOR ¿Qué bibliografía nos recomendaría para apoyar esta re estructuración del aula?

ENTREVISTADO existen módulos, además cuento con aulas virtuales, para cada uno de los momentos a los estudiantes se les ofrece una amplia bibliografía que son como unos 25 libros y documentos de investigación, que si quieren yo se los facilito para que lo revisen lo lean lo tengan y lo puedan consultar.

ENTREVISTADOR A partir de eso generar actividades en el aula.

ENTREVISTADO Si, además yo les genero documentos para que puedan reflexionar a manera de foro en aula virtual

ENTREVISTADOR ¿Cree que es más importante que los estudiantes trabajen contenidos en el aula o más bien más actividades?

ENTREVISTADO para mí el aula es un espacio de construcción de conocimiento, pero también es un espacio de socialización con el fin de poner una puesta en común las construcciones del conocimiento, por tanto el aula virtual debe reunir esos elementos, construcción de conocimiento y desarrollo de actividades, es decir, tiene que ser integral el aula

ENTREVISTADOR es decir hacer vínculos con páginas que amplíen el contenido

ENTREVISTADO si el aula tiene intencionalidad que los estudiantes puedan consultar o ampliar contenidos, en más de una ocasión se lleva el maestro se lleva la grata sorpresa que hay estudiantes que en el aula por muchas razones puede dar a conocer sus pensamientos, pueden llegar a practicar lo que realmente conocen, saben experimentan, por tanto, el aula virtual es un espacio de mayor desarrollo en cuando la socialización de diversos conocimientos. Hay personas que por su personalidad se muestran temerosas tímidas, pero el aula virtual les sirve para superar eso

ENTREVISTADOR ¿Cree que es importante plantear actividades cerradas o más bien abiertas a la opinión de los estudiantes, donde ellos participen y actúen de manera práctica?

ENTREVISTADO si , la sociología educativa que se les propone hacer estudiar a los estudiantes tiene que ver con consolidar muchos de sus desarrollos de formación , y tiene que ver con motivaciones propias con deseos propios de consultar , motivación casi individual , como un problema social , que atrae las miradas y los pensamientos de otros estudiantes , entonces el aula debe favorecer ello y por supuesto en sociología hay preguntas del orden del “si” “no” , o contestar con una valoración numérica , una sociología reflexiva como lo dice Webber , que ponga a la persona en una relación de conflicto , de diga bar por mucho más , que sea una elaboración estudiada , con relación a nuevos conocimientos y las nuevas problemáticas sociales.

ENTREVISTADOR ¿Desearía adicionar algo que crea que iría del orden de las preguntas o del trabajo que se le ha planteado?

ENTREVISTADO yo tengo una enorme curiosidad, es porque ustedes están haciendo un trabajo a manera de proyecto de grado sobre este tipo de cosas, ¿Por qué quieren evaluar esto? , ¿Cuál es la riqueza académica, pedagógica en la nueva construcción del conocimiento? , eso no es para que me lo contesten, yo solo quiero que sepan que tengo esa pregunta como una gran reflexión, es una enorme curiosidad de por qué ustedes están queriendo valorar un proyecto de grado desde esta dimensión, pero eso se los dejo para que lo reflexionen, les dejo la curiosidad, es decir que los llamo a ustedes a plantear un proyecto de grado revisando un programa académico.

Referencias

González, Byron. Criterios para evaluar software educativo.
http://byrong.iespana.es/infoeduc/ev_softw_ed.htm

Morales, Cesáreo. Evaluación de software educativo. 1998 Ciudad de México.
http://investigacion.ilce.edu.mx/panel_control/doc/c36,evaluacsoft.pdf.

Concepto de evaluación aplicada.
<http://www.chasque.com/gamolnar/evaluacion%20educativa/evaluacion.01.html>

Pavón, Pilar. Pérez, Dolores. Evaluación. Instituto Cervantes 2000-2010.
http://cvc.cervantes.es/obref/formacion_virtual/metodologia/pavon.htm#evaluacion

Avilés, José. Recolección de datos. Marzo de 2009.
<http://www.monografias.com/trabajos12/recoldat/recoldat.shtml#entrev>

Metodología de diseño, desarrollo y evaluación de software educativo. Zulma Cataldi. 2000. Universidad Nacional de La plata. Argentina.
<http://cux.uaemex.mx/cux/inv/Investigacion/OtrosTrabajos/CA/DesarrolloSoftwareEducativo.pdf>

David Ramírez. Objetos Virtuales de aprendizaje para e-learning 2.0 marzo 20 de 2009. Fuente ministerio de educación nacional
<http://www.slideshare.net/hiperterminal/objetos-virtuales-de-aprendizaje-en-elearning-20>

Institución educativa Gustavo Villa Díaz. Objetos virtuales de aprendizaje. Fuente ministerio de educación nacional
<http://www.authorstream.com/Presentation/aSGuest21319-207931-objetos-virtuales-de-aprendizaje-ovas-ova-education-ppt-powerpoint/>

Que es un AVA. Pastor Martin. Uniminuto.