



CREACIÓN DE CURSO PILOTO
E-LEARNING PARA EL ÁREA DE EDUCACIÓN
ARTÍSTICA CON UNA METODOLOGÍA POR
PROYECTOS

DIANA MARIBEL AMAYA V

TUTORA ANNA JUBETE SAGREDO

TUTOR EXTERNO EDISSON SANTOS

TRABAJO FINAL MASTER

MODALIDAD DISEÑO

MASTER EN E-LEARNING

UOC

07/01/2017

SANTA ROSAS DE OSOS, ANTIOQUIA, COLOMBIA



INDICE

	Pág.
1	INTRODUCCIÓN 8
2	CONTEXTUALIZACIÓN..... 8
2.1	INICIOS.....8
2.2	NIVELES EDUCATIVOS ATENDIDOS8
2.3	MODELO, VISION Y MISION INSTITUCIONAL9
2.4	EQUIPO HUMANO9
2.5	PROYECTO PEDAGOGICO10
2.6	PORTAL EDUCATIVO10
2.7	RECURSOS10
3	JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO 11
4	OBJETIVOS 12
4.1	OBJETIVO GENERAL12
4.2	OBJETIVOS ESPECIFICOS DEL PROYECTO.....12
5	ANÁLISIS DE NECESIDADES 13
5.1	DESCRIPCION DE CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS13
5.2	DESCRIPCIÓN RECOGIDA DE INFORMACIÓN.....14
5.3	PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS15
5.3.1	EN RELACIONA LA ACCIÓN FORMATIVA 16
5.3.1.1	PERFIL DE LA POBLACIÓN DESTINATARIA..... 16
5.3.1.2	OBJETIVOS Y COMPETENCIAS..... 17
5.3.1.3	CONTENIDO GENERAL..... 17
5.3.1.4	PERFIL DEL DOCENTE 18
5.3.1.5	INTERACCIÓN 18
5.3.1.6	PLAN DE EVALUACIÓN 19
5.3.1.7	ENFOQUE PEDAGÓGICO..... 19
5.3.2	EN RELACIÓN AL DESARROLLO DEL PROYECTO 20

5.4	DESCRIPCIÓN DE LA SOLUCIÓN PROPUESTA	22
5.5	POSIBLES LIMITACIONES	24
	5.5.1 LIMITACIONES.....	24
	5.5.2 ESTRATEGIAS.....	24
5.6	CONCLUSIONES Y PUNTOS CLAVE	24
5.7	EVALUACIÓN DE LA FASE	25
6	PLANIFICACIÓN	25
6.1	CALENDARIO DE TAREAS GENERALES	25
6.2	FASE DE ANALISIS	25
6.3	FASE DE DISEÑO	26
6.4	FASE DE DESARROLLO	26
6.5	FASE DE IMPLEMENTACION	26
6.6	PRESUPUESTO	28
7	DISEÑO	29
7.1	ENFOQUE TEÓRICO	30
7.2	DISEÑO DE LA ACCIÓN INSTRUCCIONAL	34
	7.2.1 JUSTIFICACIÓN DE RECURSOS, DISEÑO Y HERRAMIENTAS.	34
	7.2.2 ESTRUCTURA DEL CONTENIDO DE LA UNIDAD.....	35
	7.2.3 OBJETIVOS Y COMPETENCIAS QUE SE QUIERE ALCANZAR.....	35
	7.2.4 SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS	36
	7.2.5 METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE	36
	7.2.6 ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	37
	7.2.7 RECURSOS DE APRENDIZAJE	38
7.3	DISEÑO DE LA EVALUACIÓN DE LA ACCIÓN FORMATIVA	38
	7.3.1 TIPO DE PROCESO.....	38
	7.3.2 OBJETIVOS E INDICADORES.....	39
	7.3.3 ACTIVIDADES Y RECURSOS DE EVALUACIÓN	39
	7.3.4 PONDERACIONES.....	40
	7.3.5 TEMPORALIZACIÓN.....	40
7.4	DISEÑO DEL ENTORNO TECNOLÓGICO	40
	7.4.1 JUSTIFICACIÓN.....	40
	7.4.2 ESPACIOS DE CONSULTA.....	41

7.4.3	ESPACIOS DE COMUNICACIÓN	42
7.4.4	ESPACIOS DE ENTREGA	42
7.4.5	SISTEMAS DE ATENCIÓN Y SOPORTE AL ESTUDIANTE.....	42
7.4.6	USABILIDAD E INTERFAZ GRÁFICA.....	43
7.4.7	DISEÑO DE LOS MATERIALES	44
7.5	DISEÑO DE LA EVALUACIÓN DEL PROYECTO	45
7.5.1	EVALUACIÓN DEL PROCESO	45
7.5.2	EVALUACIÓN FINAL.....	46
7.6	PROPUESTA DE DESARROLLO	46
7.7	EVALUACIÓN DE LA FASE	47
8	DESARROLLO	47
8.1	DATOS DE ACCESO AL CURSO	48
8.2	ACCESO A LAS HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN	48
8.3	DESCRIPCIÓN DE DECISIONES Y ACCIONES	49
8.4	GUIA DE USUARIO.....	49
8.5	ESTUDIO DE VIABILIDAD	52
8.6	EVALUACIÓN DE LA FASE	53
9	IMPLEMENTACIÓN	53
9.1	PROPUESTA DE IMPLEMENTACIÓN Y DE EVALUACIÓN	53
9.2	DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN Y EVALUACIÓN	54
9.3	RESULTADOS DE EVALUACIÓN DEL CURSO DISEÑADO Y DESARROLLADO ...	61
9.4	EVALUACIÓN FINAL DEL PROYECTO.....	63
9.5	EVALUACIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN	64
10	CONCLUSIONES GENERALES DEL PROYECTO	64
11	BIBLIOGRAFÍA	66
11.1	CITADA.....	66
11.2	CONSULTADA	67
12	ANEXOS	68

RESUMEN EJECUTIVO

El siguiente proyecto pretende crear un curso piloto E-learning con una metodología de aprendizaje por proyectos (APP) para la asignatura de Educación Artística y Cultural, en la Institución Educativa Cibercolegio UCN, ubicada en el departamento de Antioquia, Colombia, logrando involucrar más a los estudiantes no solo en el cómo aprender, sino también en el qué y para que aprender; fortaleciendo el modelo pedagógico Institucional y el perfil del estudiante desde la metodología utilizada y el saber pedagógico específico.

PALABRAS CLAVE

Jóvenes, educación básica y media, e-learning, blackboard, TIC uso libre.

DESCRIPCIÓN

Contexto

Como trabajo de grado de la maestría en e-learning de la Universidad Oberta de Catalunya se presenta una propuesta de aprendizaje por proyectos implementado en un curso totalmente e-learning de educación artística para el nivel de educación básica secundaria de la Institución Educativa Cibercolegio UCN en Colombia. Si bien la sede principal de dicha Institución se encuentra en la Ciudad de Medellín, gracias a su metodología atiende estudiantes de todas las regiones del país y del exterior. En el curso participaron 10 estudiantes de grados 8°, 9° y 10°, ubicados en diferentes regiones del país. El Cibercolegio UCN es una institución educativa de carácter privado, que ofrece formación totalmente en línea en niveles de básica primaria, secundaria y media, la cual nace aproximadamente en el año 2001, bajo la orientación de la Fundación Universitaria Católica del Norte, primera Universidad totalmente virtual en Colombia.

¿Qué tiene esta propuesta de novedoso?

La propuesta que se presenta busca formular una alternativa de trabajo metodológica innovadora, pues ofrece al estudiante un esquema de aprendizaje mucho más flexible ya que le permite determinar los temas a trabajar en el área, actividades y recursos, a partir de un esquema general y bajo la tutoría del docente del curso, no se trata de un “hacer por hacer” o de un “hacer sin sentido y desorientado”, es un hacer práctico y flexible que permite aprender de una forma no convencional.

Para llevar a cabo la propuesta y pasar de una idea a un producto tangible y con un impacto real en la comunidad, que pudiera ser evaluado y llevado posteriormente a otras asignaturas, se eligió el modelo de diseño instruccional ADDIE, el cual permite, a través de 5 grandes fases realizar todo el proceso: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación, a continuación, el detalle:

Análisis

En la primera parte del trabajo se realizó un completo análisis de la asignatura, de los estudiantes y de la metodología empleada en el Cibercolegio UCN y surge como alternativa al trabajo realizado, el cual obedece a esquemas más tradicionales de modelos de aprendizaje más clásicos, una propuesta de aprendizaje por proyectos, más flexible y que le ofrece al estudiante una dinámica de trabajo distinta, más activa.

Diseño

Se concretó el enfoque teórico, el diseño de las actividades, la propuesta metodológica, evaluaciones de aprendizaje y del proyecto. Además, se logró concretar la propuesta

como tal. El producto del diseño es un documento que concreta la propuesta desde las diferentes dimensiones del curso.

Es importante aclarar que, a medida que se iba realizando el análisis y el diseño, la propuesta iba siendo socializada con estudiantes, algunos de los cuales aceptaron participar en esta.

Desarrollo

Se llevó la propuesta a productos concretos. Lo primero fue la creación del espacio para el curso en la plataforma educativa Institucional, la cual en ese momento era Blackboard. Se solicitó, entonces, a la persona encargada la creación del curso, además la matrícula de los estudiantes que previamente habían conocido sobre ella y habían decidido matricularse.

Se redactó el texto necesario para el curso: actividades, textos de orientación sobre la metodología, entre otros.

Implementación

La implementación del curso se realizó durante tres semanas con una matrícula inicial de 25 estudiantes, pero con una participación activa durante todo el proceso de 10 de ellos.

Como estudiantes matriculados en el curso piloto, el primer paso era ingresar a la plataforma blackboard, explorar el curso y prestando especial atención a los mensajes dejados por la docente en anuncios, contenidos y recursos para iniciar con el proyecto de su interés. A nivel general el paso a paso realizado por ellos es:

1. Ingreso al curso.
2. Revisión de los anuncios con instrucciones para el inicio proyecto.
3. Revisión de contenidos y recursos donde encuentra algunas herramientas que le permitirá realizar su trabajo.
4. Ejecuta y desarrolla el trabajo en equipo para el avance proyecto.
5. Envía avances de la fase por el curso.
6. Socializa avances de su proyecto con los demás compañeros.

Los estudiantes tuvieron contacto permanente con la docente, la cual asesoró el trabajo realizado por ellos, tanto desde su dimensión individual como colaborativa, dicho acompañamiento se realizó de manera asincrónica (foros, anuncios y correo) como sincrónica (encuentros por AdobeConnect y Skype).

Evaluación

La evaluación del proceso se realizó de manera permanente a través de la observación de la docente, además de manera puntual de la siguiente manera:

Evaluación de aprendizaje

Esta se realizó a través de la autoevaluación y la heteroevaluación empleando listas de chequeo para verificar el cumplimiento de los aspectos formulados para cada parte del trabajo, así, por ejemplo, a través de la autoevaluación con lista de chequeo el estudiante verificó el nivel de cumplimiento en cada fase y producto, de igual manera lo hacía el docente para valorar el avance en el proceso y realimentar a los estudiantes.

Evaluación del proyecto

Se emplearon cuestionarios para evaluar el desempeño del docente y la implementación del curso, ambos instrumentos fueron diligenciados por los estudiantes participantes.

Estos fueron elaborados en la herramienta cuestionarios de google y compartidos con los estudiantes a través del curso. Para su diseño se revisaron otros instrumentos existentes en la literatura sobre cursos en línea, así, por ejemplo, se retomaron elementos del CUSAUF (Cuestionario para Evaluar la satisfacción de los estudiantes en cursos en línea).

Evaluación de las fases del proyecto

Se realizó según las orientaciones de la tutora del trabajo final (TFM), donde se evaluó durante el proceso cada una de las fases, permitiendo de esta manera reorientar el trabajo cuando se hacía necesario con el objetivo de tener siempre la meta como punto de referencia.

Resultados

En términos generales desde la interpretación de los resultados y con relación a la evaluación del curso, puede inferirse que el trabajo bajo esta propuesta fue bastante llamativo y útil para los estudiantes, la valoración que estos dan es positiva en todos los casos, ubicando los puntajes de cada pregunta entre 4 y 5, siendo 5 la opción elegida en la mayoría de los casos. Los estudiantes manifiestan dentro de sus feedback que les llama bastante la atención el hecho de poder elegir el tema y tener control sobre el diseño del proyecto, según manifiestan esto los motiva más a aprender.

En cuanto al desempeño docente se pudo evidenciar que la valoración también fue buena teniendo igualmente un puntaje general entre 4 y 5, los estudiantes manifiestan que la docente siempre estuvo atenta a cualquier pregunta que surgiera, respondiendo y acompañando el proceso con gusto.

Conclusiones

Después de finalizada la experiencia puede concluirse que la propuesta es viable, pero exige cambios a nivel del modelo de gestión, el cual obedece aún a elementos de modelos más tradicionales.

Es importante anotar como dificultad el momento en el cual se ejecutó la propuesta, pues los estudiantes se encontraban en finalización de año escolar, tiempo en el que la mayoría tenían la necesidad de culminar sus estudios en las demás asignaturas y así concluir su año académico, además generó un poco de temor e inseguridad el tener que enfrentarse a una metodología totalmente distinta a la que estaban acostumbrados.

En la propuesta como tal es necesario, también, realizar algunos ajustes en aspectos como la preparación de los estudiantes para enfrentarse a un trabajo de este tipo, es necesario capacitarlos.

Faltó realizar la evaluación entre equipos, la cual estaba planeada, pero por dificultades temporales no alcanzó a ejecutarse.

La propuesta llama bastante la atención de los estudiantes en términos positivos, pues les da una mayor participación en el diseño de su proceso de aprendizaje, no deben atenerse a la imposición del docente, sino que tienen una participación más activa en la elección de temas y el diseño de actividades de aprendizaje, aumentando de esta manera su nivel de responsabilidad, compromiso e interés.

Otro aspecto que debe ser revisado es el diseño temporal de la propuesta, pues si bien la prueba piloto se ejecutó en tres semanas, el diseño real debe permitir el trabajo durante períodos académicos de diez semanas.

1 INTRODUCCIÓN

La propuesta a implantar y desarrollar en la Institución Educativa Cibercolegio UCN surge a partir de varias necesidades que se detectaron en los cursos virtuales para el área de Educación Artística donde la estructura de las guías y los cursos están organizados más desde una perspectiva del docente y para el docente, que para los estudiantes; además existe una gran diversidad de población, todos ellos, estudiando de manera virtual y bajo un mismo modelo.

Es por ello que se pretende crear un curso piloto E-learning para el área de Educación Artística y Cultural con una metodología por proyectos, donde los estudiantes sean los actores principales de su aprendizaje, aprendan a trabajar en equipo sumergidos en un ambiente de aprendizaje motivador en que no es el docente el que plantea los contenidos y las competencias necesarias para su aprendizaje, sino que se construye entre todos, aprenden todos y se nutren unos de otros de los aprendizajes que se van obteniendo.

Se espera entonces, para la asignatura, que el pasar de una metodología tradicional a una más activa y más acorde con la naturaleza del área, se logren los objetivos propuestos y posteriormente pueda ser implementado en todos los grados ofrecidos en la institución y porque no en otras asignaturas. El modelo escogido para el proyecto es el ADDIE, al ser un modelo que permite una estructura sistémica y unificada de la propuesta a implementar.

2 CONTEXTUALIZACIÓN

2.1 INICIOS

El Cibercolegio UCN es una Institución Educativa relativamente reciente, su vida legal inicia hacia finales del 2001 y comienzos del 2002, teniendo, entonces, una historia de 17 años aproximadamente. “En el año 2002 se comienza con 60 estudiantes bajo modalidad de educación adultos, regidos por el Decreto 3011 de 1997 y con una metodología totalmente virtual. El acompañamiento a estos estudiantes lo realizaron docentes de la Fundación Universitaria Católica del Norte” (UCN, 2014) Institución de educación superior quien crea como obra posterior el Cibercolegio UCN.

El proyecto comienza como una institución educativa en MODALIDAD 100% VIRTUAL con educación de adultos. Posteriormente incursiona en educación de adultos en modalidad presencial los fines de semana, educación regular en modalidad virtual, entre otros.

2.2 NIVELES EDUCATIVOS ATENDIDOS

La propuesta de un colegio virtual es pensada y creada por la Diócesis de Santa Rosa de Osos, Antioquia; Colombia, en la que actualmente atiende a estudiantes de edad regular y adultos para la educación básica y media, prestando un servicio desde el grado 1° (primero de primaria) hasta el grado 11° (once de bachillerato) y en adultos desde CLEI II a CLEI VI (quinto de primaria a once de bachillerato). Sus estudiantes están geográficamente dispersos por todo el país, además cuenta con algunos estudiantes internacionales deportistas y artistas que ya tienen un proyecto de vida definido y que por dificultades de tiempo para sus entrenamientos no tienen la posibilidad de asistir a un colegio presencial.

2.3 MODELO, VISION Y MISION INSTITUCIONAL

El modelo pedagógico institucional se sustenta en dos aspectos importantes; 1. Es un modelo autónomo e innovador, donde no existen espacios, ni tiempos físicos estáticos de aprendizaje y socialización. 2. Utilización de TIC como herramientas de interacción social y pedagógica. Por ende el diseño curricular de modo general está orientado hacia el desarrollo de tres competencias básicas en los estudiantes; el pensamiento lógico-matemático, competencia comunicativa y competencia investigativa.

Dentro de su misión y visión se presenta como una institución que “facilita procesos de educación y formación con valores cristianos, privilegiando los ambientes virtuales de aprendizaje, para contribuir a la construcción de una sociedad justa e incluyente”(UCN, 2014) buscando desde su visión “Ser un referente de excelencia para América Latina, por la educación y formación con sentido humano en ambientes virtuales de aprendizaje”. (UCN, 2014) Teniendo como valores institucionales aquellos valores cristianos articulados con la identidad católica, estos valores son: La verdad, la fe, el servicio, la honestidad, la justicia, el respeto, la democracia y participación, la solidaridad, conciencia del deber y del derecho, creatividad y conciencia ambiental. Todo lo anterior se resume en tres pilares que transversalizan el proceso formativo; la identidad católica, la innovación y la calidad.

Organigrama institucional

Se presenta como un componente organizativo y de gestión administrativa y financiera.



Figura 1. Organigrama Institucional

Fuente: Cibercolegio UCN, Proyecto Educativo Institucional, 2014.

Para ampliar la imagen dar clic sobre ella

2.4 EQUIPO HUMANO

El equipo humano está conformado por una cabeza visible que es la Rectoría, luego vienen algunos equipos administrativos y académicos organizados en:

- Secretaría académica
- Coordinación académica
- Coordinación de investigaciones
- Coordinación de atención y seguimiento a estudiantes y calidad académica.
- Equipo de innovaciones pedagógicas
- Docentes
- Bienestar y pastoral
- Mercadeo
- Programas y proyectos

- Cobertura educativa departamental
- Cobertura centros aprende Municipio de Medellín.
- Primaria Incluyente Municipio de Medellín.
- Homeschooling católico
- Cobertura Educativa Departamental

De estos programas y proyectos mencionados anteriormente la población que específicamente se atiende para la implementación de la propuesta piloto en el área de educación artística son los centros aprende del municipio de Medellín, homeschooling católico y otros que no se mencionan aquí, como, estudiantes propios de edad regular y adultos.

2.5 PROYECTO PEDAGOGICO

Dentro de la institución se presentan varios proyectos pedagógicos, desde las diferentes asignaturas para fortalecer el desarrollo académico y cultural. Los docentes encargados de cada área son los líderes, gestores y administradores de dichos proyectos. Para el área de educación artística y cultural específicamente se plantea y desarrolla el proyecto de cátedra de teatro y artes escénicas en el que su objetivo principal es fomentar la creatividad, el trabajo colectivo y el sano esparcimiento, en un marco de convivencia entre los miembros de la comunidad educativa, fomentando hábitos de conducta que potencien la socialización, la tolerancia y la cooperación.

Este proyecto se trabaja de manera transversal a la asignatura, presentado en un foro de debate dentro de cada grado de escolaridad y planteando actividades donde la participación en realidad es poca, casi nula por parte de los estudiantes.

2.6 PORTAL EDUCATIVO

El proceso de comunicación y transmisión de la información del Cibercolegio UCN están encarnados de manera general en el portal institucional haciendo uso de diversos canales de comunicación sincrónica y asincrónica unidos a este sitio web.

2.7 RECURSOS

Unidos al portal existen varios recursos que la institución utiliza, la mayoría de ellos vinculados a instrumentos y herramientas de Microsoft, entre ellos están:

- El aula virtual de Blackboard Inc.
- Correo Institucional-Outlook
- Mensajería instantánea-Lync
- Plataforma colaborativa-Share Point, llamado Intranet conectados.
- Respaldo de calificaciones y boletines académicos-School pack
- Sala-adobe connect
- Comunicación sincrónica-skype
- Estas dos últimas herramientas no están vinculadas al portal, cada integrante que hace parte de la institución las maneja de forma interna cuando es necesario.

La mayoría de herramientas TIC mencionadas anteriormente se utilizan como recursos sincrónicos y asincrónicos, es decir, los estudiantes ingresan a plataforma para descargar material de estudio y enviar sus tareas, es muy poca la participación en los foros y demás espacios dispuestos para participar. La sala de adobe connect y Skype se utilizan como medios de comunicación para resolver dudas académicas, actos culturales y ferias institucionales. En conclusión, es poca la interacción y el trabajo colaborativo sobre todo en la asignatura no se da.

La principal necesidad que se desea abordar con esta propuesta se encuentra en la metodología utilizada hasta el momento en la asignatura de educación artística y cultural donde se pretende pasar de una enseñanza tradicional a una de trabajo colaborativo y centrado en el estudiante, donde este último participe de manera activa en el qué, cómo y para que aprender.

3 JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

La realidad actual de la asignatura exige, en función del nivel de motivación, de la diversidad de características con las cuales cuenta la población, los bajos niveles de interacción, entre otros, pensar una nueva propuesta metodológica para el área de educación artística y cultural en el Cibercolegio UCN que atienda:

Características de la población: Con maneras de interactuar y de aprender distintas una de otras. Estudiantes de diversos lugares del país y del mundo con costumbres, creencias y formas de vida muy diversas.

Naturaleza de la asignatura (de carácter humanístico): Que desde las disposiciones y requerimientos propuestos por el MEN (Ministerio de Educación Nacional) para la asignatura se instaure el desarrollo de tres aspectos básicos en los estudiantes

“El sentir que construye la interacción emotiva del aprendizaje, el deseo de conocer y de expresarse en ambientes colectivos, que ponen en relación a los sujetos y sus contextos, consolida la experiencia estética como conocimiento contextual. Por su parte el desarrollo del pensamiento creativo, el cual no es exclusivo del campo de la Educación Artística y Cultural, busca que tanto los estudiantes alcancen procesos de pensamiento sistémico y complejo que posibiliten la expresión simbólica” (Ministerio de Educación Nacional, 2008)

Modelo pedagógico de la Institución: Donde el actor principal del proceso de enseñanza aprendizaje es el estudiante, bajo unos principios pedagógicos basados en una visión de la educación como proceso autónomo “activo, cooperativo y exigente”, es el estudiante quien “aporta a la construcción conjunta de sus capacidades a partir de la integración de elementos actitudinales, procedimentales y del saber; es autogestor de sus aprendizajes y participe con el aprendizaje autónomo, con la interacción y con la orientación de su facilitador.” (UCN, 2014)

Dadas las características de la nueva propuesta se espera que esta atienda las diferentes dificultades encontradas en las 3 dimensiones enunciadas anteriormente.

El aporte de este proyecto a la institución radica en la implementación de una metodología que nunca antes se ha trabajado e implementado institucionalmente, una metodología por proyectos para el área de educación artística donde se promueva un ambiente de aprendizaje enfocado más al estudiante, donde se pase de un aprendizaje por memorización a un aprendizaje por descubrimiento, por experiencia y por interacción. En el P.E.I (Proyecto Educativo Institucional, 2014) se plantea que “cada ámbito de aprendizaje es un entorno por descubrir. De ahí que el centro del proceso

formativo convierta al estudiante en actor principal, sujeto de educabilidad, pero también con capacidad de autodeterminación para decidir lo que desea aprender de acuerdo con los intereses”. El impacto y el carácter innovador del proyecto a implementar radica entonces en poner en práctica y hacer mucho más visible lo que en el P.E.I se expone, pasar de un aprendizaje de contenidos a un aprendizaje para la vida, pasar del dar al descubrir, de la dependencia a la autonomía, del asistencialismo al apoyo o guía logrando así un aprendizaje significativo en los estudiantes.

¿Por qué una metodología de aprendizaje por proyectos?

Las condiciones actuales, tanto sociales, como educativas, exigen pensar en modelos educativos mucho más integrados y dinámicos y menos desarticulados. La realidad en el mundo productivo, en la empresa, en la sociedad, requiere de personas activas que aprendan a aprender y que aprendan a trabajar con el otro, un espacio de aprendizaje colaborativo, por proyectos, para cada uno de los grados, implica un esquema menos rígido de aprendizaje y más focalizado en brindar al estudiante una EXPERIENCIA de aprendizaje activo y colaborativo que permita responder a las exigencias del medio en el cual se desenvuelve.

El aprendizaje basado en proyectos es una estrategia de enseñanza-aprendizaje que establece un modelo de instrucción auténtico en donde los estudiantes planean, implementan, y evalúan proyectos que tienen cabida en su contexto, en el mundo real llegando más allá del aula y de la escuela.

Dentro de los beneficios de la metodología APP (Arreola, 2011) presenta varios; 1. El estímulo del crecimiento emocional, intelectual y personal mediante la interacción con otras personas y compañeros de estudio ubicados en diferentes contextos, 2. Promueve el pensamiento y la actuación proyectados a la elaboración de un plan de estrategias definidos, para resolver una pregunta específica, 3. Permite el aprender a trabajar en equipo, 4. Aprender a buscar diversas soluciones a un problema establecido, 5. Aprenden a aprender el uno del otro y la forma como puedo ayudar a otros a aprender. 6. Aprenden a evaluar su propio trabajo y el trabajo de sus compañeros desde una realimentación positiva y constructiva, 7. Los alienta a experimentar, descubrir, aprender de sus errores y enfrentar retos difíciles e inesperados.

Además según (Tobón, 2006) “Los proyectos estimulan la automotivación en la medida en que se relacionan con los intereses de los estudiantes y posibilitan el despliegue de la creatividad, la inventiva y la generatividad de ideas y acciones”

4 OBJETIVOS

4.1 OBJETIVO GENERAL

Crear un curso piloto e-learning para la asignatura de educación artística y cultural de Cibercolegio UCN con una metodología de aprendizaje por proyectos, atendiendo a características propias del área, estudiantes y modelo pedagógico Institucional.

4.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS DEL PROYECTO

Identificar las características de los diferentes elementos que hacen parte del curso piloto e-learning en el área de educación artística.

Fortalecer el área de educación artística a través de la implementación de un curso virtual centrado en el trabajo por proyectos.

Determinar un marco general que impulse el e-learning con una metodología de aprendizaje por proyectos, potenciando el uso de las TIC en la asignatura de Educación Artística y Cultural.

5 ANÁLISIS DE NECESIDADES

5.1 DESCRIPCION DE CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS

A medida que la tecnología avanza lo hace también la educación en cuanto a nuevas herramientas llegan a manos de docentes y estudiantes, pero no evoluciona en relación a la metodología y al saber pedagógico; que implica, en el contexto educativo el hacer uso adecuado de dichas herramientas teniendo en cuenta el contexto, intereses y necesidades de los estudiantes, el modelo formativo Institucional y las características particulares del saber específico. Las herramientas y las metodologías están, pero para que se logre un verdadero cambio a nivel educativo y los estudiantes realmente adquieran un aprendizaje significativo es necesario que se involucre al estudiante y tenga un papel protagonista como actor principal en su proceso formativo.

En base a lo anterior se llevarán a cabo las siguientes tareas de análisis teniendo en cuenta, tres aspectos fundamentales; características de los estudiantes del Cibercolegio UCN, naturaleza del saber específico (Ed. Artística) y modelo pedagógico institucional:

- Estudio del contexto actual: Análisis de la relación metodológica existente entre el modelo pedagógico Institucional y el curso de educación artística. (Perfil del estudiante, perfil del docente, objetivos de aprendizaje, evaluación, contenidos, interacción, etc.)
- Caracterización de la población y estudio de necesidades formativas.
- Análisis de recursos disponibles: humanos y materiales.
- Análisis de Herramientas TIC a utilizar en el proyecto
- Identificación de objetivos y logros de aprendizaje.

Para realizar el proceso de análisis y conseguir la información, se realizará una revisión documental, tomando como referencia el P.E.I (Proyecto Educativo Institucional) los cursos actuales de la asignatura y los diarios pedagógicos realizados por la docente encargada del área; además, se procederá a desarrollar algunas entrevistas a estudiantes que cursan el bachillerato en la institución y que se encuentran matriculados en el curso de Ed. Artística; de esta manera se conocerá:

- El enfoque pedagógico en el que está sustentado el proceso de aprendizaje a nivel Institucional y su real aplicación en el curso de educación artística.
- Datos personales de los estudiantes (nombre, edad, lugar de residencia), que ayudan a una caracterización más fundamentada de la población estudiantil y a identificar sus necesidades formativas. No se divulgará la información personal del estudiante.
- Reconocer lo que plantea la asignatura para la formación de los estudiantes y lo que actualmente pasa en los cursos del área en relación a dichos planteamientos.

5.2 DESCRIPCIÓN RECOGIDA DE INFORMACIÓN

Teniendo en cuenta las fechas estipuladas durante el [plan de análisis](#) realizado, se lleva a cabo las tareas indicadas para, de esta manera detectar las necesidades educativas dentro del contexto y sobre todo necesidades de la asignatura de educación artística y cultural, asumiendo [los instrumentos y las categorías de análisis](#) de forma clara desde el inicio.

En primer lugar, se buscan los documentos necesarios para la revisión del análisis, como el P.E.I, diarios pedagógicos de la docente y se realizan las [entrevistas a los estudiantes](#). El acceso a los documentos es fácil pues estos se encuentran en el portal institucional y de manera interna la docente tiene acceso a todos aquellos recursos y contenidos necesarios desde su quehacer diario como docente encargada de la asignatura. En cuanto a las entrevistas, se realiza primero un derrotero de preguntas, haciendo uso de la entrevista semiestructurada donde se plantean unas preguntas iniciales y a medida que estas se van desarrollando, van surgiendo otras preguntas a partir del dialogo que se establece entre estudiante y docente; se realizan 12 entrevistas a estudiantes de diversas edades y lugares. La información subministrada por parte de los estudiantes, en algunos casos, no es muy objetiva por ser la docente del área la que aplico las entrevistas, se omite información al dar por sentado que la docente ya conoce como es el proceso de aprendizaje en la institución y en la asignatura. De igual forma los estudiantes demuestran sinceridad al responder por ejemplo preguntas relacionadas con su sentir frente a su proceso de aprendizaje en la asignatura.

Los instrumentos de análisis utilizados (entrevistas y revisión documental) son acertados, permitiendo acceder y almacenar información valiosa para el análisis. Al tener claro los instrumentos a utilizar, resulta mucho más fácil la aplicación de estos teniendo en cuenta las categorías a analizar.

Como segundo paso; para darle orden a la información recogida, primero se transcriben las entrevistas almacenadas en audio, las cuales se organizan de forma estructurada, teniendo claro que no se divulgará información personal de los estudiantes, y que para identificarlos no se utilizará su nombre de pila, sino que se identificarán con un número. En la revisión de documentos, se da un color a cada categoría de análisis y dentro de los documentos se subraya la información que es importante para cada categoría, de acuerdo al color dado a cada una de ellas.

Se continúa luego, con el paso tres que es la [codificación de la información](#) en relación a las categorías de análisis. Se crea un cuadro con: las categorías y los instrumentos utilizados, esto permite organizar la información hallada en cada categoría, resultando de este proceso un cumulo de información valiosa para el proyecto y para su posterior ejecución. Este paso exige mucha lectura, relectura y concentración para no perder información que pueda ser provechosa.

Por último, se integra la información recogida, a manera de ensayo donde se relaciona la información obtenida, teniendo presente siempre las categorías de análisis, pues, al fin y al cabo, son estas las bases sobre las que se fundamentan las necesidades y fortalezas detectadas y las limitaciones del proyecto. Si no se tuviera presente la realización de la codificación de la información, este último paso resultaría mucho más complicado de realizar al no contar con una información organizada por categorías, pues no se tendría claro por donde iniciar y finalizar dicho análisis.

Se puede afirmar entonces que se cumple con el calendario, con las tareas y en general con toda la planificación trazada. Solo se presentó una incidencia y es que en el cronograma se plantea una entrevista con el coordinador académico para recoger

información en cuanto a los recursos TIC, pero teniendo en cuenta los objetivos marcados, esta se logra solucionar a partir de la revisión documental y de las entrevistas que se hacen, encontrando allí información igualmente cualificada para dicha categoría de análisis.

Se realizaron 12 entrevistas a estudiantes del Cibercolegio donde a partir de las preguntas de caracterización, las respuestas más comunes fueron, que llevan de 1 a 4 años estudiando en la Institución, donde muchos de ellos realizan otras actividades como deportes de alto rendimiento, practican algún arte o tienen ya planes para viajar y/o desarrollar su proyecto de vida.

Para las preguntas relacionadas con la asignatura, los estudiantes de manera general expresan sentir gusto, por ejemplo, por los temas trabajados pero no por la metodología de trabajo; la mayoría expresa que quisiera una asignatura mucho más dinámica y de interacción donde se trabaje en equipo desde sus contextos, donde se aprenda a partir de otros lugares y personas, donde se tenga en cuenta al estudiante, sus pensamientos, intereses, ideas, donde se ayuden a descubrir potencialidades, habilidades y destrezas, encaminadas a definir luego con mayor seguridad y certeza un proyecto de vida.

En cuanto a las preguntas relacionadas con las herramientas y espacios que utilizan para su estudio, la mayoría de ellos primero revisa si lo que está en plataforma le sirve para hacer el trabajo, terminado por complementar la información desde búsquedas propias y utilizando en su gran mayoría solo los procesadores de texto para su desarrollo, muy pocos utilizan prezi, por ejemplo, para realizar una presentación o freemind para realizar un mapa mental.

En relación a la codificación de la información arrojo datos e información importante en cuanto a la revisión documental que se hizo, como corroborar la real aplicación del modelo pedagógico en los cursos de educación artística, evidenciando que dicho modelo, dista de lo hay en la asignatura en cuanto contenidos, actividades, foros, herramientas y recursos que los estudiantes utilizan; en cuanto a competencias y contenidos hay fortalezas que pueden ser utilizadas para la propuesta.

5.3 PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

Tras la aplicación de las entrevistas, la revisión documental y luego de recoger toda la información; como resultados primordiales, se han podido identificar los siguientes elementos:

- Identificar y explorar desde una perspectiva analítica y desde el diseño tecnopedagógico, el entorno virtual de aprendizaje del Cibercolegio UCN, (blackboard).
- El enfoque pedagógico en el que se establece el aprendizaje en el Cibercolegio UCN y su real aplicación en el área de artística. Donde se presenta un modelo ideal de formación dentro del P.E.I pero a la hora de analizar los cursos, no se evidencia dicho modelo aplicado.
- Identificar la caracterización de los destinatarios del proyecto y sus necesidades formativas y de socialización. Estudiantes de muchos rincones del país, de diversidad edades, con varios gustos y necesidades, con muchas inquietudes y lo más importante, deseosos de un aprendizaje diferente.
- Identificar los aportes que el área de Educación Artística plantea para la formación de los estudiantes y si esto se logra en la acción formativa trazada actualmente. Se tienen en cuenta las competencias propias del área a

desarrollar en los estudiantes y esto se evidencia en los cursos, pero desde el proceso de interacción y evaluación se presenta una estructura mucha más rígida y fría, poco significativa en cuanto al aprendizaje.

- Identificar las necesidades en cuanto al desarrollo del proyecto y sobre todo, en lo relacionado al tiempo de ejecución del proyecto. Descubriendo que es acertada la estrategia de aprendizaje por proyectos, pero que se puede limitar un poco su implementación por el tiempo tan medido y corto.

5.3.1 EN RELACIONA LA ACCIÓN FORMATIVA

5.3.1.1 PERFIL DE LA POBLACIÓN DESTINATARIA

Es necesario nuevamente hacer énfasis que, dentro de una acción formativa, desde cualquier modalidad, en este caso e-learning, el centro del proceso formativo es el estudiante. El perfil de la población destinataria del proyecto, cuenta con unas características muy especiales, pues, son estudiantes de educación básica y media, que están ubicados en diversos lugares del país, de edades entre los 12 y 18 años sin tener presente la población adulta, se encuentran estudiantes de zonas rurales donde no tienen acceso a ningún tipo de actividad extracurricular y otros de ciudad donde aplazan sus estudios académicos por realizar otro tipo de actividades como: deporte de alto rendimiento, clases de coro, canto, música, danza, etc. Existen alumnos que también trabajan.

Es impactante escuchar como ellos deben dejar lo que aman, los motiva y les gusta por cumplir con unas actividades académicas y una serie de competencias que el sistema educativo Colombiano les impone, siendo este, quien al contrario debería proporcionar los espacios, metodologías, contenidos y objetivos para que desde la educación inicial les proporcione las herramientas necesarias para descubrir sus habilidades, sus fortalezas, debilidades y construir a partir de ellas un proyecto de vida definido y claro. Se comparte a continuación un trozo del testimonio de la estudiante # 12 donde se evidencia lo anterior: “soy compositora, estuve en un curso de dirección, pero mi quitaba mucho tiempo y me toco decirles no puedo porque si no, no hago nada en el colegio”.

Desde lo que plantea en este momento el área de educación artística para la acción formativa, “**1ra Necesidad**” se presentan unos espacios de aprendizaje, donde el estudiante tiene un rol pasivo dentro de su aprendizaje, (como se demuestra en la codificación que se hizo de la información, en la categoría perfil de los destinatarios (diario pedagógico))pues, solo se limita a desarrollar las actividades propuestas por el facilitador virtual, solo se comunica en caso de tener alguna inquietud o para hablar de manera general sobre el tema de la guía por medios sincrónicos, el estudiante se limita a responder tareas. Es por ello que buscan otros espacios de aprendizaje, de socialización y de interacción distintos, porque no encuentran, dentro de la asignatura, ese plus que los conecte, los llame y los seduzca a formarse desde sus propias realidades y formas de aprender. Dicha afirmación se hace desde la información encontrada en las entrevistas, la estudiante #11 afirma: “Estamos mirando la academia de danza, para entrar. Me siento bastante animada porque sé que tengo el apoyo de mis papas, que quieren que yo haga lo que a mí me hace feliz”

Se revela, entonces, a partir de lo anterior, una serie de necesidades detectadas; una de ellas, “**2da necesidad**” es atender de manera muy acertada al cómo, para qué, y qué desea aprender el estudiante desde su individualidad, imaginario y contexto de aprendizaje. Otra, “**3ra necesidad**” es que dentro del P.E.I (UCN, 2014) se presenta un

perfil de estudiante donde ellos son, entre otros aspectos “Descubridores del sentido de la vida, que la amen, respeten y tengan un conocimiento real del mundo en que viven, respetando los derechos humanos. Autónomos y críticos, apoyo para su familia y la sociedad” es indispensable aquí, responder a dicho perfil desde lo práctico y metodológico.

5.3.1.2 OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

Dentro de los objetivos y competencias se tiene claro que la institución debe cumplir con unos estándares generales propuestos por el MEN (Ministerio de Educación Nacional) para que desde lo académico se logre alcanzar por parte de los estudiantes unas competencias básicas a nivel general y por área. Afortunadamente, al ser contemplada la asignatura como un área de conocimiento demasiado amplia, el MEN no exige, ni plantea unos estándares básicos a aplicar en educación artística, pero es necesario tener presentes los lineamientos curriculares (Ministerio-de-Educación-Nacional, 1997) y las orientaciones pedagógicas (Ministerio-de-Educación-Nacional, 2008) donde se presentan tres competencias básicas a desarrollar en los estudiantes: creatividad, apreciación estética y sensibilidad. Desde este punto de vista se evidencia que los objetivos y competencias que se presentan en la asignatura por grados y niveles de aprendizaje son acordes con dichos lineamientos. Pero, para la **“4ta necesidad”** es preciso darle un mayor énfasis a dos de las tres competencias básicas propuestas en el P.E.I (UCN, 2014): “El diseño curricular está orientado hacia el desarrollo de competencias básicas de los estudiantes en tres campos de acción representativas que nos identifican: El del pensamiento lógico matemático, **el de la comunicación y el de la investigación** y con énfasis en la gestión comunitaria y proyección social a través de la puesta en práctica de estas”. Dicha necesidad se sustenta en la codificación de la información, desde la revisión documental de diario pedagógico de la docente encargada del área, en las categorías de interacción y plan de evaluación.

A partir de estas dos competencias, se presentan otras, en la figura 2, donde se ve la necesidad de proponer unos objetivos y competencias propias para la asignatura desde el ser y la formación humana e integral.



Figura 2. Competencias propuestas en el PEI

Fuente: Cibercolegio UCN, Proyecto Educativo Institucional, 2014.

Para ampliar la imagen dar clic sobre ella

5.3.1.3 CONTENIDO GENERAL

La información hallada hace que el contenido general de la propuesta formativa cubija la necesidad de reajuste y evolución de la metodología de trabajo empleada hasta ahora, siendo vital el uso e implementación de una nueva que favorecerá un aprendizaje más significativo y motivador para los estudiantes, lo que a su vez propicia espacios de aprendizaje innovadores y distintos a los habituales, dando así un nuevo enfoque al

aprendizaje de la educación artística y cultural en ambientes virtuales de aprendizaje. Desde del P.E.I se debe fundamentar dicha propuesta, pues este expone que “Las asignaturas tendrán en el contenido, intensidad horaria que se determine en el PEI. Para su desarrollo se deben aplicar estrategias y métodos pedagógicos activos, los conocimientos, habilidades y destrezas, actitudes y valores logrados en el desarrollo de diversas áreas, así como de experiencia acumulada”. (UCN, 2014) De esta forma, los contenidos propuestos para que el estudiante seleccione y trabaje desde sus intereses serán los siguientes: Artes escénicas (teatro, danza), artes visuales (dibujo, pintura, fotografía, diseño, ilustración), patrimonio cultural, arquitectura, artes multimediales (cine, música, cortometraje, radioteatro), manualidades-artesanías (origami, cerámica, tejidos, bisutería, pintura en tela, mochilas)

5.3.1.4 PERFIL DEL DOCENTE

Hasta ahora es el docente el protagonista de la acción formativa, es quien gestiona todos los cursos y les da forma; para fundamentar lo anterior, dentro de la codificación de la información se halló en esta categoría y dentro de las entrevistas y diario pedagógico lo siguiente: “Facilitador virtual: es quien diseña el curso: programa los foros, motiva a los estudiantes para que participen, realimenta la participación, propone las actividades y las califica”, el estudiante #11 con relación a su perfil de docente dice: “sería un profesor que este siempre dispuesto a resolver dudas y esté dispuesto a que los estudiantes aprendan con el gusto, de saber que tengan en gusto de aprender, no que sea una obligación necesariamente, que ellos puedan notar que al estudiante le gusta lo que está viendo, lo que está aprendiendo, porque a veces veo como que no les gusta y los profesores como que no hacen nada”. Su papel, el papel del docente, es el de una especie de autómatas, programado, para que realice unas tareas puntuales, sin dejar tiempo para aprender y edificar conocimientos desde otros espacios y con sus estudiantes. Aunque en el modelo pedagógico institucional se habla del docente como un facilitador virtual, puede verse que es este quien controla la mayor parte del proceso. Por tanto, en la “**5ta necesidad**” es ineludible que el perfil del docente se configure y como una persona que investigue, escriba, escuche a sus estudiantes, sea un guía que oriente el proceso, pero también aprenda de sus alumnos, que los escuche, los comprenda y los valore desde sus individualidades, que los conozca y ame su profesión profundamente. Como docente virtual, es indispensable que sea competente en tres aspectos básicos: gestión creativa, aprender a aprender y competencia digital.

5.3.1.5 INTERACCIÓN

Un aspecto fundamental a analizar es el proceso de interacción, es decir, la comunicación que se establece entre los diversos actores implicados en el proceso. Siendo este un elemento imprescindible a tener en cuenta en un proceso formativo y más si es desde una educación virtual, se presenta entonces este aspecto desde una concepción pasiva, donde estudiante y docente dialogan muy poco y cuando se establece dicha conversación, es muy fría y muy corta. No existe un conocimiento real del otro, de sus intereses, saberes, experiencias, pasiones. La educación es un acto esencialmente educativo, si no existe una adecuada comunicación el proceso formativo se va a ver afectado. Desde esta categoría de análisis es preciso promover estrategias comunicativas más efectivas, donde tanto el docente como el estudiante, establezcan relaciones de afecto, de conocimiento personal, que propenda por generar procesos de mejoramiento personal y grupal en cuanto al aprendizaje.

5.3.1.6 PLAN DE EVALUACIÓN

El plan de evaluación es uno de los elementos dentro de la acción formativa que más preocupa, pues todavía se conserva dentro del proceso de aprendizaje una evaluación realizada por producto, más no por proceso. Los exámenes presentados en los cursos atienden a aspectos relacionados con los niveles y puntajes que el estudiante debe sacar en las pruebas que realiza el estado desde el MEN; son pruebas muy estandarizadas, donde no cabe la idea de que hay diversos tipos de pensamiento, de aprendizaje y de reflexión en torno al aprendizaje. Por tanto, es determinante tener presente que dentro de la acción formativa la evaluación debe ser un elemento que contribuya a aprender del error, a reconocer las propias habilidades y debilidades, a ser tolerante y respetuoso cuando se corrige y sobre todo a tener la voluntad y el compromiso de mejorar positivamente; una evaluación permanente y activa como lo propone el P.E.I, un proceso continuo donde se desarrolle la autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación.

5.3.1.7 ENFOQUE PEDAGÓGICO

El enfoque pedagógico del Cibercolegio UCN se basa específicamente en la teoría de aprendizajes significativos de Ausubel, donde el proceso de aprendizaje está relacionado con el querer aprender (actitud) y las capacidades intelectuales y procedimentales (aptitud). Es así, que se establece un vínculo entre los conocimientos y las experiencias ya adquiridas con el nuevo conocimiento, instaurando un aprendizaje lleno de significado (UCN, 2014). Haciendo un paralelo entre dicho enfoque y lo que hoy por hoy se ve en la asignatura de educación artística en el Cibercolegio, se puede afirmar literalmente que esto no se cumple; para abordar esta categoría de análisis, se toma como base el diario pedagógico de la docente donde utiliza la cuadrícula de paradigmas pedagógicos propuesta por (Stephenson & Sangrá, n.d.) Figura 3 para realizar un análisis “del curso *seleccionado podría decirse que este se ubica en el cuadrante NO de la cuadrícula de Coomey y Stephenson*, se puede ver un curso centrado en el docente donde los estudiantes se limitan a desarrollar las actividades propuestas por el docente y no tienen posibilidades de participación en el diseño del mismo: contenidos, estrategias didácticas, actividades de evaluación”



Figura 3. Cuadrícula: Paradigmas Pedagógicas

Fuente: (Stephenson & Sangrá, n.d.)

Se demuestra finalmente que al ser el estudiante un actor pasivo dentro del proceso formativo, no existe y no se puede dar, ni ofrecer un aprendizaje significativo para él.

Para darle vitalidad, fuerza y fundamentación a la propuesta se concibe así, en la “**6ta necesidad**”, lo esencial que es apoyar este enfoque pedagógico de aprendizaje significativo (UCN, 2014), desde un aprendizaje por proyectos (David, 1999), donde el estudiante es el centro proceso educativo, es él mismo quien debe enfocarse en la solución de problemas mediante la realización de tareas concretas y en el cual el trabajo en grupo y la autonomía son indispensables para buscar los recursos y herramientas más apropiadas a usar. Para el docente, trabajar bajo esta metodología es todo un reto y más si se hace desde el e-learning, pues implica una habilidad permanente en el manejo de las TIC desde lo pedagógico, una gestión adecuada de su creatividad y un aprender a aprender con sus estudiantes.

5.3.2 EN RELACIÓN AL DESARROLLO DEL PROYECTO

Para llevar al cabo el proyecto no serán necesarios los recursos económicos y materiales, pues el Cibercolegio funciona bajo una modalidad virtual y virtual asistida, por tanto, la inversión económica y en materiales se ha realizado desde sus inicios, priorizando la destinación de dichos recursos para la compra de la plataforma, portal y otras herramientas que actualmente se utilizan y que dan visibilidad y vida a la Institución, pues sin estos, no podría funcionar y ofrecer sus servicios educativos. Con relación a lo anterior, no se necesitan recursos adicionales, ni materiales, ni económicos para desarrollar el proyecto, pues los materiales con los que cuenta la institución son suficientes para llevar a cabo la propuesta, desde la plataforma con la que ya cuenta hasta el equipo que deben tener las personas de innovaciones.

Desde los recursos humanos se cuenta con un equipo de innovaciones pedagógicas, quienes son los encargados de la construcción y administración de los cursos dentro de

la plataforma, el docente es el encargado de implementar desde sus prácticas educativas dichos cursos.

Dentro de los perfiles necesarios para desarrollar el proyecto, se cuenta con el personal suficiente para desarrollar la propuesta, sin necesidad de contratar personal adicional, dentro de ellos están:

Coordinador académico: Quien revisa y confirma que los contenidos, actividades, competencias y demás recursos dispuestos en el curso, tengan directa relación con el P.E.I

Diseñador digital: quién tiene la responsabilidad de realizar toda la parte gráfica y de diseño estético del curso.

Administrador de la plataforma: encargado de crear el curso en la plataforma blackboard y de matricular docente y estudiantes.

Docente-diseñador instruccional: Encargado de revisar y gestionar todo el proceso de análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación del curso, además de ser la docente que guiara el proceso y acompañara a los estudiantes en la acción formativa.

La docente es la única que asumirá dos roles dentro del proceso, el rol de docente y el rol de diseñadora instruccional.

Las herramientas que actualmente utilizan los estudiantes para estudiar son los procesadores de texto, demuestran hacer uso diario del Word, power point, Excel y otros recursos poco llamativos para ellos. Además, el tener que leer los contenidos, responder actividades y hacer una evaluación en línea, no es muy llamativo para la mayoría. Por tal razón dentro de los recursos TIC se opta 1. Por utilizar la herramienta principal que es blackboard, por ser la establecida institucionalmente para trabajar. Esta plataforma permite construir y administrar cursos en línea, bajo la tutorización del docente y el seguimiento permanente a los estudiantes; admite la organización de contenidos y materiales necesarios para el curso, cuenta con un centro de calificaciones y herramientas de comunicación como los foros y el correo. Su diseño es atractivo, flexible, confiable y sobre todo fácil de usar; admite archivos de video, audio, y texto. 2. Así mismo, hacer uso de recursos con software libre, empleando herramientas para el manejo y construcción de contenidos, (google drive, gimp, davinci resolve, blogger, entre otros) herramientas de comunicación y de trabajo colaborativo, (Skype, hangouts, facebook) herramientas de búsqueda, (google académico, dialnet, ebsco) almacenamiento y gestión de la información (delicious, diigo, mendeley) y herramientas de seguimiento y autoevaluación (pautas de feedback, bitácora, e-portafolio); al hacer uso de software libre el estudiante y/o docente no comete delito por tenerlo o usarlo, cuenta con total libertad para su distribución, no tiene costo, el propósito de uso es libre, se puede acceder a ellos de forma fácil y rápida, permite la exploración y el intercambio de información en cuanto a su uso, motiva a la cooperación y el intercambio de información, su filosofía es la construcción abierta del conocimiento, las herramientas son puestas al servicio de la pedagogía, en este caso en particular; y la característica más importante es que obedece al enfoque propuesto para el proyecto, es decir, lo técnico y lo pedagógico se relacionan y van en la misma perspectiva.

En cuanto a los recursos temporales, se cuenta con un calendario muy apretado donde el tiempo de implementación es muy cortó (un mes) para un proyecto tan ambicioso desde lo formativo. El factor tiempo se convierte en un limitante al que hay hacerle frente mediante el planteamiento de unas estrategias claras para su mitigación.

5.4 DESCRIPCIÓN DE LA SOLUCIÓN PROPUESTA

Teniendo presentes los resultados obtenidos en el análisis y luego de identificar las necesidades detectadas sobre todo en la acción formativa, se expresa entonces, que a partir de la **6ta necesidad**: de apoyar el enfoque pedagógico de aprendizaje significativo (UCN, 2014), desde el aprendizaje basado en proyectos (David, 1999), dentro de la solución a esta, se plantea la creación de un curso piloto e-learning para el área de educación artística con metodología por proyectos; donde el estudiante tendrá la oportunidad de disfrutar de su proceso de aprendizaje y construir un aprendizaje significativo desde la autonomía, y el trabajo colaborativo, con un espíritu investigativo y de comunicación permanente. El curso se creará dentro de la plataforma blackboard, pues es el recurso principal, que a nivel institucional se debe utilizar, teniendo en cuenta y especial cuidado en que dentro de las herramientas a utilizar en el curso (foros, actividades etc.) se pueda evidenciar la interacción y la construcción de un aprendizaje significativo (UCN, 2014) Donde se dé la oportunidad al estudiante de descubrir, investigar, indagar, crear y construir conocimiento a partir de sus propias experiencias, encuentros y desencuentros. Todo esto planteado desde la presentación de unas actividades y una propuesta de pasos a seguir por parte del docente que guíe al alumno en su proceso de aprendizaje desde su propio interés y motivación.

En la **1ra Necesidad**: Se presentan unos espacios de aprendizaje, donde el estudiante tiene un rol pasivo dentro de su aprendizaje y **3ra necesidad**: responder al perfil de estudiante propuesto en el P.E.I: “Descubridores del sentido de la vida, que la amen, respeten y tengan un conocimiento real del mundo en que viven, respetando los derechos humanos. Autónomos y críticos, apoyo para su familia y la sociedad” Como solución se propone que dentro de las actividades, objetivos, competencias, contenidos, interacción y evaluación planteados se tendrá en cuenta que es el estudiante el protagonista de su aprendizaje, por tanto, la acción formativa en general, no será muy específica para el estudiante durante su desarrollo como tal. Es el alumno quien, construye y crea sus propias actividades, busca sus contenidos y formas de interacción a partir de los objetivos y competencias que le propone el docente; teniendo presente que, podrá utilizar herramientas TIC de uso libre (Gimp, blogger, DaVinci Resolve etc) durante su proceso de aprendizaje. Para la **5ta necesidad**: que el perfil del docente se configure y como una persona que investigue, escriba, escuche a sus estudiantes, como solución surge el docente como un guía que propondrá diversos temas y fuentes de consulta, pero al final es el estudiante quien decide, por ejemplo, que quiere aprender, cómo lo hará y para qué.

En otras palabras, el docente aporta a la acción formativa: 1. Los objetivos y competencias ya establecidos desde el plan de estudios de la asignatura, creando otros que se vayan enfocados al ser. 2. Propone a los estudiantes temas y contenidos muy amplios y diversos en relación al área. 3. Interactúe y se comunique con sus estudiantes para orientar el proceso y construir también su propio aprendizaje 4. Crear una evaluación tipo ICFES (examen final con preguntas de selección múltiple) que el alumno desarrollará al final del proceso. 5. Construye unas orientaciones claras, desde los objetivos, competencias y evaluación, para que 1. El estudiante a partir de allí, cree su propio plan de aprendizaje con unas actividades, fuentes de consulta y forma de interacción propia, teniendo como fundamento su propio interés y necesidad de aprendizaje, 2 Se evalúe individual y colectivamente durante todo el proceso, para que sea él quien descubra sus errores, los corrija y realice ajustes a su proyecto si es necesario.

Desde el trabajo por proyectos (Tobón, 2006), se fundamenta una acción formativa donde:

A partir de la **2da Necesidad**: atender de manera muy acertada al cómo, para qué, y qué desea aprender el estudiante desde su individualidad, imaginario y contexto de aprendizaje. Desde el qué, se presenta al curso, varias temáticas para que ellos partiendo de sus intereses y motivaciones escojan el tema a trabajar: Cine, teatro, danza, literatura, escultura, patrimonio cultural, manualidades, artes visuales: dibujo, pintura, fotografía, ilustración.

Una vez esté el tema escogido, desde el cómo, el estudiante construye su propio plan de aprendizaje para el proyecto que desee llevar a cabo, teniendo claro, que actividades va a realizar, que fuentes de consulta va a utilizar, cómo va a interactuar, qué pasos debe tener su proyecto, que herramientas va a utilizar para la construcción de su aprendizaje y evaluación. Cada estudiante trabajará dicha temática de acuerdo al nivel de conocimientos previos que tenga sobre este. Para pasar luego a su desarrollo y construcción, teniendo presente que se realizara una evaluación continua, por procesos y una evaluación de resultados parciales y/o finales con plan de mejoramiento para continuar con el proyecto o pasar a otro. Y desde el para qué, el estudiante logre alcanzar las competencias propuestas en el P.E.I, y logre, igualmente, construir un aprendizaje significativo desde sus intereses y motivaciones.

Desde el diseño tecnopedagógico:

En los contenidos: Se presenta a los estudiantes la propuesta del trabajo por proyectos, plan de trabajo, forma de envío de registros, evidencias y evaluaciones mediante un archivo y/o presentación corta para comenzar a trabajar, esta presentación estará disponible en el espacio de contenidos de la plataforma.

Y en la **4ta Necesidad**: darles un mayor énfasis a dos de las tres competencias básicas propuestas en el P.E.I. Comunicación e investigación: se propone un registro y evidencias: en el que los estudiantes llevarán registros del proyecto, muestras y todo lo que se realice mediante una bitácora, también llamado e- portafolio (proceso evaluativo), podrán escoger entre varias herramientas o proponer otra que conozcan: blog, pinterest, wiki, página web, red social etc. Los avances del e-portafolio se realizarán mediante varias entregas en el espacio de actividades en plataforma, distribuidas de la siguiente manera:

- Entrega 1: tema escogido y equipo de trabajo
- Entrega 2: plan de trabajo.
- Entrega 3: creación y desarrollo del proyecto.
- Entrega 4: Evaluación de resultados finales
- Entrega 5. Evaluación tipo ICFES

En la comunicación: Se comparte con estudiantes, por medio del calendario de plataforma, horarios de encuentros por adobe connect. La comunicación entre estudiantes y docente se realizará con el fin de compartir avances, dificultades, descubrimientos a aprendizajes hallados durante el proceso. Se hará un encuentro inicial, antes de que los estudiantes comiencen con el desarrollo del proyecto. Igualmente existirá comunicación permanente por medio del Skype para resolver dudas e inquietudes.

Se pretende entonces que el curso genere un impacto significativo en el aprendizaje de los estudiantes, respondiendo así al enfoque pedagógico Institucional y naturaleza de la asignatura desde la interacción y manera de evaluar.

5.5 POSIBLES LIMITACIONES

5.5.1 LIMITACIONES

Una primera limitación encontrada es la resistencia al cambio y confusión que puede sentir el estudiante al ser, él mismo quien planea y ejecute su propio proceso de aprendizaje (aprender a aprender)

El factor tiempo se convierte en un limitante al que hay que hacerle frente mediante el planteamiento de unas estrategias claras para su mitigación.

Dificultades en cuanto al manejo de nuevas herramientas que puede llevar al estudiante a un bajo nivel de frustración y desista de su uso.

5.5.2 ESTRATEGIAS

Para hacerle frente a la resistencia al cambio y dificultades en cuanto al manejo de herramientas, se hace uso de un proceso de comunicación, donde el docente sea esa persona que acompañe, siga y motive constantemente y sin desistir, de esta manera el estudiante se sentirá acompañado y con guía al lado que lo ayuda a sobre pasar sus limitaciones y tropiezos. Como estrategia para mitigar la frustración el docente hará seguimiento a los estudiantes, para que no se sientan solos y expresen sus dificultades en el momento oportuno al docente y este les ayude a resolver la dificultad.

En cuanto al factor tiempo es necesario explicar que para el TFM los pasos que el estudiante desarrollará para su proyecto son los básicos y no es obligatorio que lo desarrolle completamente para el final del curso; por el tiempo con el que se cuenta para su implementación y por ser una metodología que trabaja por procesos respetando los ritmos de aprendizaje. Sin embargo, se contempla y se vigila constantemente que dentro del proceso se logre un uso profundo por parte de los estudiantes en cuanto a la acción formativa, desde el seguimiento que el docente hará a los estudiantes durante su proceso.

5.6 CONCLUSIONES Y PUNTOS CLAVE

Es importante tener en cuenta y conocer las necesidades y los componentes que no se pueden pasar por alto para el desarrollo e implementación de la acción formativa desde y para la Institución, garantizando así, el éxito del mismo:

- Atender de manera muy acertada al cómo, para qué, y qué desea aprender el estudiante desde su individualidad.
- Se necesita darle un mayor énfasis a varias competencias básicas propuestas en el P.E.I; comunicación, investigación y competencias desde la formación humana (ser, sentir, actuar, convivir, pensar, saber, aprender, vivir, hacer y emprender)
- Necesidad de reajuste y evolución de la metodología de trabajo empleada hasta ahora, trazando una propuesta de aprendizaje significativo con una metodología de aprendizaje por proyecto.
- Es preciso promover estrategias de comunicación más efectivas, donde tanto el docente como el estudiante, establezcan relaciones de afecto.
- Concebir que la evaluación como un proceso, donde se reconoce y aprende del error.

- Presentar a los estudiantes una propuesta clara de lo que es trabajar por proyectos, para que, desde la construcción de su plan de trabajo, tenga mucho más claro que es lo que va a hacer, sin dar pie a confusiones.

Así, pues, se hace frente a dichas necesidades planteando soluciones coherentes con las mismas, desde la propuesta que se hace y teniendo en cuenta aquellos elementos que no se pueden pasar por alto en la acción formativa. Trazando planes de mitigación frente a las posibles limitaciones. Es un proyecto ambicioso, con sed de colmar y cubrir dichas necesidades que hagan del Cibercolegio UCN y de la asignatura un lugar más acogedor, un lugar donde se innova y se fortalece el sentido humano.

5.7 EVALUACIÓN DE LA FASE

Para la realización de esta fase de análisis, el calendario y la planificación fue de gran ayuda e hizo que se tuvieran metas claras a cumplir, por tanto, el tiempo y los pasos desarrollados fueron cumplidos en un 99% a partir de lo expuesto en el calendario y del [instrumento elaborado para la evaluación y seguimiento del proceso](#)

En cuanto a los objetivos propuestos para cada fase, todos se cumplieron, pero, en el calendario se propuso realizar entrevista al coordinador académico para identificar las herramientas TIC a utilizar en el proyecto y en la medida que se fue recogiendo y codificando la información, se desistió de realizar la entrevista, al ver que la información hallada en la revisión documental ya proporcionaba la información suficiente para el análisis de esta categoría. Esto no afecta en nada la continuación del proyecto puesto que se logró realizar el análisis de dicha categoría desde otro de los instrumentos de análisis escogidos y planteados dentro de la misma planificación. Por lo tanto, no es necesario una actualización de la planificación ya que esta se logró cumplir y reacomodar desde lo que ya estaba planificado.

6 PLANIFICACIÓN

El modelo escogido para el proyecto es el ADDIE. El modelo es elegido por ser un proceso de diseño instruccional interactivo donde se planean unas fases sistémicas con actividades conectadas que favorecen la creación de ambientes que realmente promueven, de manera mediada, los procesos de construcción de conocimiento.

Es de resaltar además que, en el proceso de diseño instruccional en modalidad virtual, que es el espacio de aplicación propio del proyecto, se reúnen dos aspectos indisolubles; el aspecto tecnológico y el aspecto pedagógico, cada una de ellas aportando desde su especificidad a la creación de un proyecto mucho más fundamentado y sólido.

6.1 CALENDARIO DE TAREAS GENERALES

6.2 FASE DE ANALISIS

- Estudio del contexto actual. Revisión documental, entrevistas.
- Caracterización de la población y estudio de necesidades formativas.
- Análisis de los recursos dispuestos: humanos, materiales y económicos.
- Identificación de objetivos y logros de aprendizaje.
- Evaluación de resultados

6.3 FASE DE DISEÑO

- Precisar el enfoque tecnopedagógico que guiará la formación.
- Elección y orden de contenidos a desarrollar
- Elección de actividades, recursos y materiales de aprendizaje.
- Precisar y diseñar las evaluaciones y los criterios de evaluación de la acción formativa.
- Precisar y diseñar las evaluaciones y criterios de evaluación del proyecto
- Evaluación de resultados

6.4 FASE DE DESARROLLO

- Realización y creación de los contenidos
- Realización de actividades y recursos de aprendizaje
- Realización y creación de las pruebas de evaluación
- Evaluación de resultados

6.5 FASE DE IMPLEMENTACION

- Instauración del curso piloto, publicación de contenidos, actividades y materiales de aprendizaje en el entorno virtual de aprendizaje.
- Desarrollo del curso piloto.
- Evaluación del curso piloto
- Análisis de resultados propuestas de mejora.
- Evaluación de resultados

ACTIVIDADES	FECHAS	RESPONSABLE	OUTPUTS	RECURSOS
ANÁLISIS				
Estudio del contexto actual. Revisión documental, entrevistas.	10-11-12 de octubre	Docente encargada del proyecto	Informe final de resultados de análisis.	Diarios de campo.
Caracterización de la población y estudio de necesidades formativas.	13-14-15 de octubre			Plataforma Blackboard
Análisis de los recursos dispuestos: humanos, materiales y económicos	16 al 22 de octubre			Proyecto pedagógico institucional.
Identificación de objetivos y logros de aprendizaje.				Instrumentos de análisis (entrevistas – revisión documental)
Evaluación e informe de resultados				
DISEÑO				
Precisar el enfoque tecnopedagógico que guiará la formación.	23-24-25 de octubre	Docente encargada del proyecto	Propuesta de diseño.	Bibliografía, P.E.I, Lineamientos curriculares Ed. Artística,
Elección y orden de contenidos a desarrollar				

Precisar y diseñar las evaluaciones y los criterios de evaluación de la acción formativa.	26-27-28 de octubre	Docente encargada del proyecto		plataforma blackboard, resultados de análisis.
Precisar y diseñar las evaluaciones y criterios de evaluación del proyecto				
Evaluación e informe de resultados				
DESARROLLO				
Realización y creación de los contenidos	29- 30- 31 de octubre	Docente encargada del proyecto	Diseño gráfico, creación, matrícula de usuarios, alistamiento del curso, plan docente, listas de chequeo de autoevaluación, instrumentos de evaluación del proceso.	Plataforma blackboard, propuesta de diseño.
Realización de actividades y recursos de aprendizaje	1-2-3 de noviembre			
Realización y creación de las pruebas de evaluación	4-5-6 de noviembre			
Evaluación e informe de resultados				
IMPLEMENTACIÓN				
Instauración del curso piloto, publicación de contenidos, actividades y materiales de aprendizaje en el entorno virtual de aprendizaje.	7 de noviembre	Administrador de plataforma, diseñador, docente encargada del proyecto	Curso creado y alistado en plataforma blackboard.	Plataforma blackboard, outputs de la fase de desarrollo.
Desarrollo del curso piloto.	8 al 30 de noviembre	Docente encargada del proyecto		
Evaluación e informe de resultados	1 al 9 de diciembre			
Propuestas de mejora.				

A continuación, se presenta el cronograma de planificación:



Figura 4. Cronograma

Fuente: Elaboración propia

Para ampliar la imagen dar clic sobre ella

En Colombia el calendario académico en todas las instituciones educativas termina la última semana de noviembre, primera de diciembre, por lo que es necesario ajustar un poco las fechas establecidas por la tutora guía del TFM para poder implementar y evaluar la propuesta no en el mes de diciembre como estaba establecido, sino en el mes de noviembre, por tal razón es necesario trabajar un poco más fuerte durante los meses de octubre y noviembre para que la propuesta se pueda llevar a cabo en su totalidad.

En cuanto a los recursos y agentes implicados sobre todo en el desarrollo y parte de la implementación de la propuesta, se cuenta con un equipo de innovaciones pedagógicas en la institución que serán los encargados de abrir el espacio en la plataforma blackboard para el curso piloto, personas con las que se puede contar para que esto se lleve a cabo sin ningún contratiempo. El proyecto entonces en cuanto a tiempo está un poco corto, pero como se mencionó anteriormente, teniendo ya fechas claras de planeación y ejecución en el calendario, es cuestión de llevarlo a cabo para que no surjan luego dificultades.

6.6 PRESUPUESTO

Como se ha mencionado anteriormente en la etapa de análisis del proyecto, no se necesitan recursos adicionales, ni materiales, ni económicos para desarrollar el proyecto, pues los materiales con los que cuenta la institución son suficientes para llevar a cabo la propuesta, desde la plataforma con la que ya cuenta hasta el equipo que deben tener las personas de innovaciones. Por tal razón no se hace necesario desarrollar un presupuesto de gastos económicos y de materiales.

De igual forma se hace un presupuesto de lo que realmente cuesta hacer el proyecto para que la Institución tenga conocimiento de ello.

GASTOS

Fijos:

Costos		Costo unidad	Tiempo	Costo Total
Costo recursos técnicos	Plataforma BlackBoard	Us \$10.000	N. A	Us \$10.000
	Implementación			
	Windows Servidor	Us \$20.000	N. A	Us \$20.000
	Adobe connect	Us \$239.88	1 año	Us \$239.88
Recursos humanos- Costo del personal	Docente diseñador instruccional	Us \$ 525.28	1 mes	Us \$ 525.28
	Diseñador gráfico	Us \$ 525.28	1 mes	Us \$ 525.28
	Administrador de BackBoard	Us \$ 525.28	1 mes	Us \$ 525.28
Recursos materiales	Oficina equipada para el equipo de innovaciones	Us \$ 4.926,07	N. A	Us \$ 4.926,07
Costo total				Us \$ 1, 870. 64607

Imprevistos:

Costos		Costo unidad	Tiempo	Costo Total
Imprevistos	Técnicos	Us 2.000	N. A	US 2.000
	Humanos	Us 2.000	N. A	US 2.000
				US 4.000

INGRESOS

CONCEPTO		Costo individual	Estudiantes	Costo Total
Matrículas	Matrícula inicial	Usd 150	35	Usd 5.250
	Mensualidad	Usd 250	35	Usd 8.750
				Usd 14.000

Aclaración:

Es importante anotar que todos los costos son generales de la Universidad, licenciamiento de software para unos 2.000 estudiantes aproximadamente. Los ingresos son específicos del proyecto diseñado como parte del curso, por tal razón se presenta, a primera vista, un déficit o inviabilidad financiera del proyecto.

7 DISEÑO

En la [planificación realizada con base en los resultados de análisis](#), se piensa en el proceso que llevarán los estudiantes a cabo para cumplir un objetivo, de acuerdo a lo anterior, y teniendo en cuenta el contexto (virtual) en el cual se ejecutará la propuesta se hace necesario pensar diferentes aspectos:

- **Ambiente virtual de aprendizaje:** se trata de implementa un curso en plataforma BlackBoard bajo unos parámetros, en parte establecidos por la

Institución (Cibercolegio UCN), para mediar un aprendizaje totalmente e-learning.

- **Metodología:** esta es la dimensión más innovadora de la propuesta, pues se pretende desarrollar una oportunidad de Aprendizaje basado en proyecto (APP), modalidad novedosa al interior de la Institución donde se ha realizado un trabajo, hasta el momento, atendiendo a parámetros más tradicionales (guías y actividades de aprendizaje), logrando un aprendizaje más activo, significativo y centrado en el estudiante.
- **Materiales y actividades:** si bien no se cuenta con guías de aprendizaje fijas, pues el estudiante es quien define los conceptos que abordará para la ejecución de su proyecto, si se proponen algunos materiales de base para lograr los objetivos propuestos en el curso, además se diseñan actividades que permitan el alcance de los mismos.

7.1 ENFOQUE TEÓRICO

El modelo y enfoque que sustenta la propuesta, se describe desde un marco contextualizado y en relación con el modelo pedagógico institucional, recordando que desde el análisis de necesidades lo primordial es apoyar el enfoque pedagógico de aprendizaje significativo (UCN, 2014) desde un aprendizaje por proyectos (David, 1999).

Desde las reflexiones que se han venido desarrollando a partir del inicio del proyecto, la teoría de aprendizajes significativos, dentro de sus postulados afirma que los pensamientos, ideas o conceptos del estudiante, reciben y reconstruyen un nuevo significado luego de la interacción con el contenido, llenando de nuevos significados esos nuevos aprendizajes. El estudiante se convierte, de esta manera en el protagonista de su propio aprendizaje, buscando desde sí, lo que lo motiva, lo que lo apasiona, lo que ya sabe, lo que quiere aprender; dice (Ausubel, Novak, & Hanesian, 1976) "Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese consecuentemente". El docente aquí es un guía, un mediador del aprendizaje donde es importante tener en cuenta que los estudiantes del Cibercolegio Ucn, estudian bajo la modalidad e-learning y es el docente quien más está en contacto con ellos, es quién desde luego se convierte en una compañía diaria, en una ayuda, en esa persona que guía el camino cuando se está perdido, cuando no se hace un uso correcto de las TIC y de las normas de netiqueta.

Pero, ¿cuándo se puede afirmar que hay realmente un aprendizaje significativo en los estudiantes e-learning? Uno de ellos es precisamente cuando se establece esa relación entre el conocimiento que ya se tiene y los nuevos conocimientos, cuando el estudiante desde sus experiencias y actividades académicas es capaz de dar cuenta de esa relación establecida durante su proceso de aprendizaje. Otra es cuando el conocimiento repercute en el crecimiento personal desde esos nuevos significados aprehendidos; y por último la influencia sobre hechos, teorías, relaciones, actitudes que el estudiante ya posee.

Es importante hablar también del aprendizaje por descubrimiento propuesto por (Ausubel et al., 1976); en este el individuo es quien descubre sus nuevos aprendizajes, los reordena y los agrupa y los integra con los conocimientos que ya traía. Por ende, descubrir implica desarrollar nuevas habilidades y competencias para la vida: aprender a aprender, aprender a investigar, aprender a buscar-organizar y utilizar la información encontrada, aprender a resolver problemas, aprender a trabajar con los otros, aprender a vivir y convivir con los otros. El aprendizaje por proyectos, se convierte aquí, en esa

metodología que dialoga perfectamente con los postulados de Ausubel, donde algunos procedimientos científicos tienen un lugar.

El aporte, en sí, de la teoría de Ausubel al proyecto, radica en varias características:

“Centrar la atención significativa de aprendizaje en el estudiante, o sea en la predisposición para aprender de manera significativa.

Que la disposición de material y estrategias didácticas «tenga significado lógico, con la estructura cognitiva del que aprende.

El reconocimiento de los saberes previos, que son adquiridos a partir de las experiencias simbólicas y ritualizantes de la interacción con otros saberes y conocimientos o de la interacción con la realidad social o cultural.

Aprehensión relacionada con experiencias u objetos.

Implicación afectiva para relacionar nuevos conocimientos con aprendizajes anteriores.

Se aprende significativamente cuando se construye a sí mismo, cuando aplica, critica, argumenta, reflexiona y produce algo nuevo. Cuando adquiere competencias que le permiten apropiarse de sus posibilidades y de las que ofrece la cultura y el mundo en general.”(UCN, 2014)

Desde las TIC y el e-learning dicho aprendizaje adquiere mucho más significado, sobre todo para quien aprende, pues, la autonomía, en trabajo colaborativo, la interacción con objetos, lugares, personas, herramientas, recursos web; rompe fronteras, expande la mente y resignifica el papel del estudiante en la escuela y en la educación. No es un ser vacío, ni tiene un papel pasivo donde se repite y se memorizan conceptos aisladamente. El estudiante cuenta también con experiencias, conocimientos, ideas, que enriquece el aprendizaje no solo de sus compañeros, sino también de su docente; llena de valor e importancia la cultura y la sociedad: son ellos los que sueñan, los que quieren cambiar y transformar el mundo y la educación, es quien hace el aprendizaje, su aprendizaje, es quien construye relaciones y comunidades de conocimiento, amistad y afecto, es la razón de ser de cualquier institución Educativa. (Gisbert, 1993) dice “es evidente que el profesor es el único que controla la enseñanza, en nuestros diseños no solemos participar de su gestión a los alumnos y el resultado es que damos un tipo de enseñanza basada en la comprensión adulta del arte y de la educación artística para ser consumida por los estudiantes” ¿Por qué relegarlos entonces? ¿Por qué no tenerlos en cuenta para que ellos también hagan parte del diseño de su propio aprendizaje, del cómo, para que y qué quieren aprender?

Se entiende aquí, el arte o más bien la educación artística como una actividad que hace parte consciente de experiencia humana, donde la persona es capaz de expresarse, de manifestarse, de intervenir y/o observar su contexto, a partir de ello, crea, reproduce, interviene, manipula objetos, ideas, formas; expresa y simboliza sus pensamientos, emociones, sentires y como consecuencia de todo lo anterior es capaz de obtener satisfacción, emoción y pasar por conflictos. El arte necesaria e irremediamente pasa por el cuerpo, por la humanidad, por la cultura, por la sociedad, por los lugares propios y ajenos. En conclusión se necesita una educación artística que se piense, se planee y se ejecute desde la concepción del arte como parte del conocimiento humano, “para que dicha educación sea significativa, debemos proceder a su planificación a partir del interés y conocimiento de los estudiantes y desde este, organizar su estructura, su conciencia epistemológica” (Gisbert, 1993)

El aprendizaje por proyectos (APP) es una metodología de enseñanza aprendizaje que parte de la idea de trabajar colaborativamente en un proyecto planteado, implementado y organizado por los mismos estudiantes. Docente y estudiantes construyen conocimiento juntos a partir de la idea de proyecto que se quiera realizar y teniendo

como resultado un producto final. En esta metodología no es más importante el producto que el proceso, el producto aquí es irrelevante; la enseñanza aprendizaje bajo el APP resulta ser un poco más exigente para el docente, pues surgen cambios importantes en el manejo de la clase: necesita estar pendiente de los proyectos que realizan sus estudiantes, el manejo y uso de estos y de las herramientas TIC que están implementando, es aquí, entonces, donde el proceso es el que cuenta, es que hace que el aprendizaje se convierta en algo realmente significativo que parte de la experiencia, del trabajo con el otro y del aprender a aprender.

El APP requiere además por parte del docente mayor compromiso y dedicación, tener claras las ayudas educativas que puede aportar significativamente los proyectos de sus chicos y proporcionárselos en el momento adecuado de la realización del proyecto. Además, los proyectos que se estén desarrollando no pueden ir aislados de los objetivos, competencias y requisitos cognitivos; las tareas, el acceso a la información y el producto final deben ir irremediamente unidos a unas metas claras y a esos objetivos planteados para que se construya aprendizaje desde escenarios reales, desde el contexto, desde la vida cotidiana.

El papel de las TIC se introduce en el APP desde otras perspectivas, sin afectar en nada esta metodología, al contrario, hace aportes importantes a este, desde sus propias características y funciones: el acceso a la gestión de la información de contenidos y el proceso de comunicación entre docente-estudiante y entre estudiantes.

Existen seis principios importantes (Badia, 2006) que se aplican al APP desde las TIC:

1. Un entorno de apoyo al docente: permitiendo al mismo acceder a información necesaria sobre la base del aprendizaje por proyectos y sus características didácticas básicas y a partir de allí, contextualizar el aprendizaje según las características de los destinatarios y de la Institución Educativa.
2. TIC e interacción docente-estudiantes: El docente es quien selecciona las herramientas tecnológicas a los estudiantes para propiciar las ayudas educativas necesarias durante la realización del proyecto, siendo muy cuidadosos de compartirlas en el aula virtual en el momento justo que el estudiante las requiera. Para tenerlo claro, se propone la elaboración de un plan docente donde se especifica toda la información necesaria para hacer el proyecto. Hay que tener en cuenta los tipos de herramientas a utilizar para la comunicación entre el docente y los grupos de trabajo, docente y estudiante y herramientas a utilizar para la evaluación formativa.
3. TIC y trabajo individual e interacción educativa: Es aquí donde entra en juego la autonomía del estudiante y su habilidad para organizarse con el tiempo y tomar las decisiones más acertadas para llevar a cabo su proyecto. Desde las TIC se apoya y se contribuye al desarrollo y afianzamiento de dichas habilidades. Es necesario que partiendo de lo que el estudiante ya sabe y conoce comience a buscar y seleccionar la información más relevante para su proyecto, luego la organice, la comprenda, la analice, la elabore, y la comunique; todo esto partiendo del trabajo individual. Pero teniendo presente que gran parte del trabajo es colaborativo, es importante que tenga claro y que en común acuerdo con su equipo de trabajo tomen las decisiones como: qué recursos utilizar para: elaborar el proyecto, comunicarse, deliberar y tomar decisiones en cuanto al trabajo que estén desarrollando. Todas las herramientas tecnológicas que escojan, deberán ser utilizadas en el momento que sea necesario.

4. TIC y relación entre estudiante y contenido: En este punto se tiene en cuenta la capacidad para el uso y gestión de herramientas tecnológicas que aporte de manera significativa al aprendizaje, comenzando por ejemplo por la utilidad y el manejo de bases de datos, programas para elaborar información, para comunicarla y para compartirla.
5. TIC y contenido: Por ser el APP una metodología donde se pueden presentar varios proyectos desde diversos temas, en esta fase se habla de recursos de contenidos que puede tener diferentes fuentes: el docente quien tiene en cuenta las necesidades del proyecto o bases de datos y buscadores que pueden aportar información valiosa al proyecto.
6. TIC y relación entre docente y contenido: Como ya se ha indicado antes, el docente es quien construye un conjunto de recursos disponibles y necesarios que propicie y favorezca el desarrollo del proyecto de los estudiantes. Desde allí el docente puede: facilitar la información o proporcionar una serie de ejemplos de otros proyectos ya realizados.

La metodología del aprendizaje por proyectos, se compone de cuatro fases,(Eduteka, 2001) que son:

1. **Delimitar el objetivo del proyecto;** comprender el problema y reconocer aquello que se está preguntado. Conformar el grupo de trabajo a fin, consentido entre los mismos estudiantes o el estudiante y su entorno cercano (familia, amigos)
2. **Proyectar un plan;** cómo dar respuesta a lo que se pregunta. Configurar una metodología de trabajo clara, teniendo en cuenta los logros a alcanzar el calendario, las actividades, la manera de compartir recursos y materiales. Crear las normas de acción como equipo de trabajo, trazando las estrategias colaborativas necesarias para trabajar unidos y lograr los objetivos propuestos.
3. **Ejecutar el plan;** desarrollar el proyecto. Aplicando destrezas encaminadas al logro de los objetivos. El acompañamiento y las orientaciones por parte del docente debe ser continuo y durante todo el proceso.
4. **Mirar hacia tras;** Verificar que me dice el resultado. Realizando un proceso de evaluación formativa durante el desarrollo del proyecto y al final del mismo. Llegar a unas conclusiones finales, dar forma a la presentación de los resultados finales del proyecto para su socialización.

Es importante tener en cuenta que al trabajar bajo la modalidad e-learning el estudiante tendrá la oportunidad de disfrutar de su proceso de aprendizaje y construir un aprendizaje significativo desde la autonomía y el trabajo colaborativo, con un espíritu investigativo y de comunicación permanente, donde ellos sean los actores principales de su aprendizaje, aprendan a trabajar en equipo sumergidos en un ambiente de aprendizaje motivador. Respondiendo así a un perfil de estudiante que los presenta dentro del P.E.I como unos “Descubridores del sentido de la vida, que la amen, respeten y tengan un conocimiento real del mundo en que viven, respetando los derechos humanos. Autónomos y críticos, apoyo para su familia y la sociedad” (UCN, 2014)

Finalmente el APP mediante las TIC con lleva una serie de principios (Badia, 2006) para que este logre su cometido: un trabajo autentico y muy práctico vinculado a los logros u objetivos de aprendizaje, la manera de trabajar del docente y su intervención en el momento justo durante el proceso, llevar al estudiante a la solución de problemas de la vida real y las integración significativa entre los viejos y los nuevos conocimientos.

7.2 DISEÑO DE LA ACCIÓN INSTRUCCIONAL

7.2.1 JUSTIFICACIÓN DE RECURSOS, DISEÑO Y HERRAMIENTAS.

Se pretende situar la acción formativa de la Institución desde una metodología y modelo donde se resalte el protagonismo del alumno como sujeto activo de su aprendizaje y constructor de conocimientos e información, bajo una modalidad mediada y soportada por TIC, como ya se ha mencionado anteriormente bajo la modalidad e-learning.

La plataforma blackboard y los recursos de uso libre escogidos se adaptan perfectamente a la metodología de APP y a las actividades propuestas para lograr los objetivos del proyecto, pues, herramientas como google drive, los foros de la plataforma, el Skype, entre otros; se ajustan a la metodología para lograr un aprendizaje colaborativo, de toma de decisiones, de gestión de la información; desarrollando y fortaleciendo así, habilidades y competencias para la vida.

A partir de diseño del entorno y herramientas de apoyo se crea una ruta, una secuencia de aprendizaje clara, que desde el plan docente permite, tanto al estudiante, como al profesor reconocer y tener muy presentes y claras las especificaciones detalladas de la información necesaria para llevar a cabo el proyecto y trazar una ruta a seguir por parte de los estudiantes.

La propuesta para acción formativa se caracteriza por los siguientes aspectos:

- ✓ El Estudiante: Los cursos están centrados en él y en su proceso de aprendizaje.
- ✓ La atención individualizada: El docente se muestra como dinamizador, siendo este el creador de un plan docente, un tutor que apoya y guía al estudiante. La comunicación con el estudiante debe ser permanente y personalizada. Durante la implementación del curso, el docente deberá responder de forma clara a los estudiantes en un tiempo máximo de 24 horas.
- ✓ El aprendizaje cooperado: Se beneficia el trabajo colaborativo, enriquecido con las aportaciones de todos los participantes en el curso.
- ✓ Avance regulado del equipo: Todos los estudiantes comienzan, comparten y terminan juntos el mismo proyecto de manera que es posible la creación y mantenimiento de un clima de grupo.
- ✓ Ambiente comunicativo, interactivo y participativo: Los recursos utilizados y las actividades propuestas otorga al estudiante un entorno adecuado para que sienta libertad de preguntar y compartir sus experiencias con sus compañeros. Igualmente pueden comunicarse e interactuar con sus compañeros y docente tanto de forma asincrónica (foros de debate) como sincrónica (chat y videoconferencia).
- ✓ Evaluación permanente: La evaluación de los aprendizajes se aconseja sea continua a lo largo del proceso. Estará incluida en cada fase y se tratará en diferentes momentos desde las actividades propuestas en las fases.
- ✓ Detallada planificación, rastreo, control y evaluación. El progreso del curso se basa en una rigurosa programación de sus actividades que los estudiantes pueden consultar con anticipación para organizarse.

De este modo, el curso piloto a iniciar, cuenta con:

- ✓ Una distribución de fases didácticas, que otorgarán a los estudiantes un aprendizaje progresivo, organizadas en semanas lectivas.
- ✓ Con una dedicación de 10 horas de trabajo por parte de los estudiantes de lunes a viernes. Estableciendo así, un estudio diario de una hora y media a dos horas aproximadamente.
- ✓ Una guía de estudio o plan docente, en la que se acumularán todos aquellos aspectos relevantes para orientar al estudiante en el seguimiento del curso. Y donde se indiquen y enumeren los aspectos de interés para el correcto desarrollo de cada una de las unidades.
- ✓ Unos materiales didácticos apropiados al curso que, atiendan a los distintos proyectos planteados y sus necesidades.
- ✓ Unas actividades de interacción grupal, que favorezca la creatividad individual y el trabajo colaborativo facilitando la interacción entre los estudiantes.
- ✓ Enfoque práctico. Entre las actividades de trabajo para el estudiante, se prepararán distintas tipologías de actividades, desde el análisis y la reflexión hasta el debate y la exposición. Por otro lado, se combinarán, las actividades de carácter individual y las de grupo, poniendo especial énfasis en estas últimas.

7.2.2 ESTRUCTURA DEL CONTENIDO DE LA UNIDAD

Los contenidos de estudio de una de las unidades de la asignatura de educación artística se organizan en fases temáticas, que se muestra muy jerárquicamente a continuación, sin olvidar el tiempo de dedicación que son dos horas diarias:

FASE 1 GRUPOS DE TRABAJO: Presentación de ejes temáticos para que el estudiante escoja, entre estos están: Artes escénicas (teatro, danza), artes visuales (dibujo, pintura, fotografía, diseño, ilustración), patrimonio cultural, arquitectura, artes multimediales (cine, música, cortometraje, radioteatro), manualidades-artesanías (origami, cerámica, tejidos, bisutería, pintura en tela, mochilas)

FASE 2 PLAN DE TRABAJO: proyectar un plan para organizar la metodología de trabajo.

FASE 3 EJECUCIÓN DE PLAN: creación y desarrollo del proyecto si perder de vista los objetivos.

FASE 4: VERIFICACIÓN Y SOCIALIZACIÓN Y DE RESULTADOS: Evaluación conclusiones y reflexiones finales.

Estos contenidos se plantean desde el APP y teniendo en cuenta las competencias a desarrollar en la asignatura de educación artística y cultural.

7.2.3 OBJETIVOS Y COMPETENCIAS QUE SE QUIERE ALCANZAR

Los objetivos y las competencias están basados en los lineamientos y propuesta pedagógica que hace el MEN para el desarrollo de la asignatura de educación artística

y cultural (Alcaldía de Medellín, 2014), para los grados de educación básica y media “Bachillerato” en el Cibercolegio UCN, permitiendo desarrollar una serie de competencias en el estudiante que serán evaluadas desde unos criterios de evaluación relacionados en el [cronograma de aula](#).

7.2.4 SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS

El curso no cuenta con contenidos estructurados, ya que es el estudiante quien a partir de los temas que propone la docente, escoge el tema de su interés. Por tal razón a continuación se propone una secuencia desde la metodología más no desde los contenidos, ya que estos dependen de la selección realizada por los estudiantes:

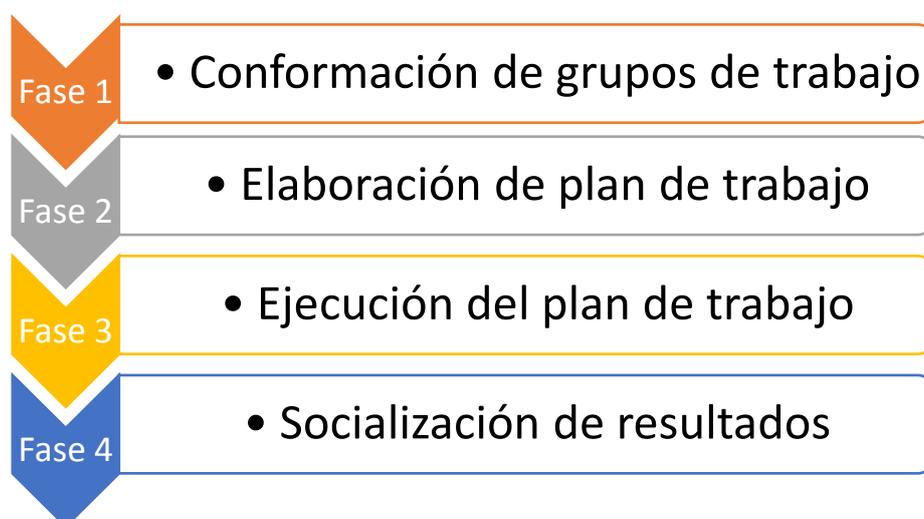


Figura 5. Secuenciación de contenidos.

Fuente: elaboración propia.

7.2.5 METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE

La metodología, como se ha mencionado anteriormente se basa en el APP desde la solución de problemas. Por lo tanto, el primer paso que debe desarrollar el estudiante es entender el problema a solucionar, luego se traza un plan de trabajo para solucionarlo, sin embargo, puede devolverse durante este proceso, si establece que la comprensión del problema no fue la adecuada. Lo anterior indica que esta metodología por proyectos y la solución de problemas es flexible y dinámica.

Después el estudiante crea un plan de solución, lo ejecuta y lo revisa constantemente y durante todo el proceso permitiendo retroalimentar su propio desarrollo y el de sus compañeros; luego de recibir y aportar a los proyectos de sus compañeros desde las retroalimentaciones hechas entre ellos y por el docente, el estudiante revisa la solución implementada y reflexiona sobre ella, para mejorarla o enriquecerla.

A continuación se presenta las operaciones mentales planteadas por (Polya, n.d.) para solucionar problemas:

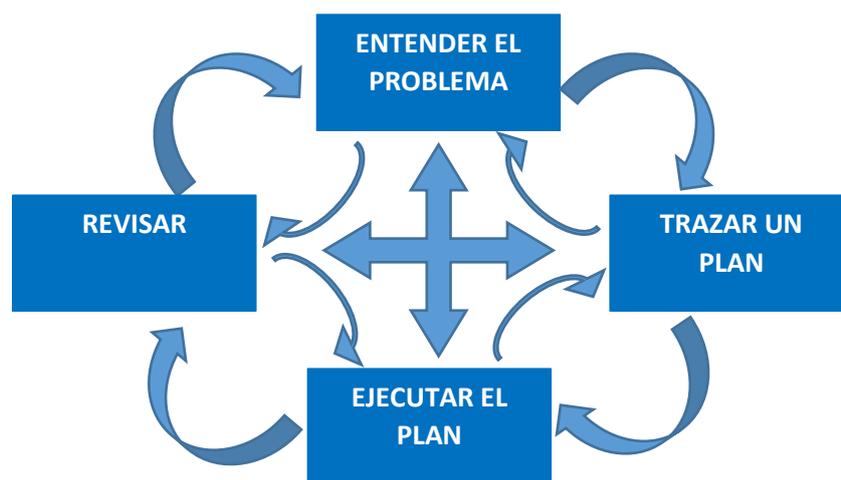


Figura 6. Operaciones Mentales

Fuente: (Polya, n.d.)

7.2.6 ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Para realizar [el cronograma de aula](#), se retoma lo planteado por (Badia, 2006), donde se deben tener en cuenta algunos aspectos importantes de aplicación del APP desde las TIC. Los estudiantes tendrán que realizar varias actividades como son:

ACTIVIDADES INDIVIDUALES: Desde el trabajo por proyectos el estudiante debe realizar una lectura reflexiva a manera individual del plan docente y de la información a utilizar en su proyecto aportando así en una primera fase y posteriormente a la conformación de equipo y toma de decisiones para el desarrollo del proyecto.

ACTIVIDADES EN EQUIPO: Donde el estudiante con sus demás compañeros construye su propio aprendizaje desde los aportes de los otros y desde sus propias reflexiones, donde se propicia un ambiente comunicativo, participativo e interactivo y se evalúa formativamente desde las retroalimentaciones hechas.

Se desarrollarán a su vez unas actividades iniciales que sirve como introducción al tema y para poner en contexto a los estudiantes. Actividades de desenvolvimiento donde los estudiantes plantean su plan de ejecución y lo llevan a cabo, teniendo claros los objetivos de aprendizaje y la consolidación de nuevos aprendizajes. Actividades de revisión, en el que los estudiantes repasan lo que han encontrado y hecho hasta el momento, hacen un pare y descubren fortalezas, habilidades, aciertos y desaciertos durante su proceso. Y finalmente unas actividades de consolidación de donde sale el producto final de su proyecto, haciendo una evaluación final donde se mira atrás, haciendo un análisis de los aprendizajes adquiridos, habilidades y debilidades detectadas y socialización final de todo el proyecto.

Los estudiantes tendrán a su disposición en la página principal del curso, el plan docente, los recursos tecnológicos iniciales, la bibliografía y la descripción de cada una de las actividades a realizar. Para la comunicación asincrónica se utilizará el correo de la plataforma del curso, así como foros para cada uno de las fases, donde podrán realizarse tanto las actividades como la comunicación entre los estudiantes. En todo el curso se usarán para las actividades herramientas web 2.0 disponibles de forma gratuita en la red, de las que se facilitará documentación y manuales básicos para su manejo.

Durante todo el curso estarán habilitados los siguientes canales de comunicación:

Correo electrónico del curso y skype: para realizar consultas de forma personalizada con el docente.

Foros: En la plataforma estará disponible un foro por cada fase, donde se podrán plantear dudas y cuestiones relacionadas con la materia estudiada en cada sección. Los mensajes que se escriben en los foros son públicos, por ello sirven para plantear temas de interés general.

Sala de adobe connect: para ir revisando el proceso y realizar evaluaciones continuas durante este, socializando entre todos, las fortalezas y dificultades que se van encontrando y como asumirlas.

7.2.7 RECURSOS DE APRENDIZAJE

Los recursos a utilizar por parte de los estudiantes estos divididos en cuatro escenarios principales:

Recursos de comunicación: donde se conforman grupos de trabajo, se establecen canales de comunicación para tomar decisiones dentro de los grupos, organizar sus roles y responsabilidades, compartir preguntas, dificultades y avances con la docente y demás equipos conformados.

Recursos de búsqueda, selección y organización de Información: que les permite buscar gestionar y hacer un uso adecuado de la información hallada, no solo de manera individual, sino también grupal.

Recursos de creación de contenidos: Donde se establece un ambiente de trabajo colaborativo, desde los roles y responsabilidades acordados y desde el plan de trabajo creado y estructurado para llevar a cabo el proyecto. Además, se construyen conocimientos y aprendizajes no solo desde una herramienta tecnología, sino desde lugares y personas con experiencias valiosas que aportan de manera significativa a la construcción del proyecto.

Recursos de evaluación: Que proporciona a los estudiantes una reflexión personal y grupal desde lo cognitivo y desde lo formativo, para generar procesos de cambio, modificación, transformación, evolución de sus aprendizajes.

7.3 DISEÑO DE LA EVALUACIÓN DE LA ACCIÓN FORMATIVA

7.3.1 TIPO DE PROCESO

La evaluación en la propuesta de la acción formativa establecerá varios tipos:

1. Evaluación por procesos que instaura tres clases:

Una evaluación individual o autoevaluación que deberá completarse de forma satisfactoria antes de finalizar cada fase. Para ello se diseñará un sistema que permita determinar en qué medida se han alcanzado los objetivos propuestos. De esta forma el estudiante podrá detectar sus puntos débiles y analizar cómo fortalecerlos para continuar con la siguiente fase del curso.

Además, se aplicará la coevaluación (evaluación entre pares) en el que los propios estudiantes se calificarán entre ellos mismos. Con el fin de tener un resultado más homogéneo, se diseñará el formato de la evaluación con unos criterios mínimos preestablecidos. Y dentro de este grupo se plantea también la heteroevaluación donde cada trabajo será evaluado por varios estudiantes y la docente.

2. Evaluación final:

Que consiste en hacer una revisión de todo el proceso, mediante la socialización sincrónica de los proyectos realizados y sus productos finales, enfatizando en los aciertos y desaciertos y estableciendo unas reflexiones finales, para luego continuar con el mismo proyecto y plantearse otro distinto.

Cada estudiante igualmente tiene la tarea de realiza una evaluación Tipo ICFES (respuestas de selección múltiple) desde una visión crítica y reflexiva a partir del tema trabajado en el proyecto.

Tanto la evaluación por procesos, como la evaluación final tendrá como soporte la bitácora (cada estudiante) y el e-portafolio (equipo). El curso cuenta con otras actividades que no tendrán valor porcentual dentro del proceso, pues mediante las evaluaciones aquí descritas, se recogen todas las actividades realizadas para el proyecto que cada equipo este realizando.

7.3.2 OBJETIVOS E INDICADORES

Se espera con esta propuesta de evaluación que los estudiantes:

- ✓ Realicen aportes significativos que enriquecen su trabajo artístico y el de sus compañeros.
- ✓ Reconozcan los ejes temáticos de su interés sus necesidades formativas.
- ✓ Planifiquen y desarrollen actividades culturales escolares y extraescolares.
- ✓ Describan y expliquen los procedimientos técnicos y tecnológicos que realiza para el desarrollo de sus producciones artísticas.
- ✓ Plasmen por medio del cuerpo, emociones y sentimientos en una creación artística.
- ✓ Asuman una postura crítica y reflexiva frente a las creaciones artísticas propias, de los compañeros y de su contexto social e histórico.
- ✓ Generen estrategias de gestión con los compañeros para desarrollar productos artísticos en los ámbitos institucional y local.
- ✓ Realicen la socialización de productos artísticos en el contexto escolar y local.
- ✓ Presenten ante sus compañeros y ante su comunidad propuestas artísticas como resultado de sus procesos investigativos.

7.3.3 ACTIVIDADES Y RECURSOS DE EVALUACIÓN

Para la evaluación como se ha mencionado antes, se tendrá en cuenta la bitácora y el e-portafolio realizado por parte de los estudiantes donde se evidenciará el desarrollo del proyecto y la evaluación realizada a cada fase; además la docente que acompañara el curso, crearán unas **listas de chequeo y rúbricas de evaluación** que se desarrollarán en la fase de desarrollo de la acción formativa (listas de chequeo: autoevaluación y

coevaluación, Rubrica: Heteroevaluación) con algunos criterios claros para llevar a cabo cada fase del proyecto que cada grupo realizará.

7.3.4 PONDERACIONES

En el siguiente esquema se presenta cada tarea de evaluación por realizar durante el curso, teniendo cada actividad una porción asignada del porcentaje final del 100%. Es importante resaltar que se le da más valor a la evaluación de proceso y muestra final que a la evaluación tipo ICFES, pues desde la metodología escogida, la evaluación de proceso es mucho más oportuna y acorde con dicho modelo. La evaluación de cada actividad la hace: 1. Cada estudiante de manera individual, 2. Cada grupo de manera interna, 3. La docente por medio de feedback.

ACTIVIDAD EVALUATIVA	PONDERACIÓN
Bitácora-e-portafolio. Evaluación fase 1	20%
Bitácora-e-portafolio. Evaluación fase 2	20%
Bitácora-e-portafolio. Evaluación fase 3	20%
Socialización y muestra final de productos-evaluación fase 4	30%
Evaluación Tipo ICFES	10%

7.3.5 TEMPORALIZACIÓN

Es importante anotar que, para llegar al desarrollo del producto final de cada una de las actividades evaluativas, el estudiante debe pasar por el desarrollo de otras actividades más específicas que le permitirán ir teniendo los insumos necesarios para llegar a cada una de las entregas parciales. La actividad de “socialización y muestra final de productos” tiene menor tiempo asignado a pesar de tener un mayor peso en la ponderación pues se recoge el trabajo realizado en las tres entregas de la bitácora.

ACTIVIDAD EVALUATIVA	TEMPORIZACIÓN
Bitácora-e-portafolio. Evaluación fase 1	15 horas
Bitácora-e-portafolio. Evaluación fase 2	15 horas
Bitácora-e-portafolio. Evaluación fase 3	15 horas
Socialización y muestra final de productos-evaluación fase 4	4 horas
Evaluación Tipo ICFES	1 hora

7.4 DISEÑO DEL ENTORNO TECNOLÓGICO

7.4.1 JUSTIFICACIÓN

En cuanto al diseño del entorno tecnológico del curso este se desarrollará a través de la plataforma blackboard ya que es el medio que se utiliza institucionalmente para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje en bachillerato. Esta plataforma permite:

- ✓ Construir y administrar cursos en línea, bajo la tutorización del docente y el seguimiento permanente a los estudiantes.
- ✓ La publicación de materiales en múltiples formatos, y es compatible con los principales estándares en e-learning.

- ✓ Admite la organización de contenidos y materiales necesarios para el curso.
- ✓ Cuenta con un centro de calificaciones y herramientas de comunicación como los foros y el correo.
- ✓ Su diseño es atractivo, flexible, confiable y sobre todo fácil de usar; admite archivos de video, audio, y texto

Contará con varios espacios de consulta, comunicación y envíos, dispuestos en la plataforma, teniendo en cuenta la metodología de trabajo, la forma de evaluar y los objetivos y competencias a lograr, ellos son:

7.4.2 ESPACIOS DE CONSULTA

Los espacios indicados a continuación son los que hay en este momento en la plataforma blackboard y se utilizarán todos ellos en el curso piloto, a continuación, se especifica el uso que se le dará a cada espacio, teniendo en cuenta la metodología APP:

Mi facilitadora: encuentran información sobre la docente que los acompañara en el proceso y datos de contacto.

Anuncios: Se comparte información general dando instrucciones precisas a desarrollar en cada una de las fases, usando este espacio también como herramienta de motivación y avance durante realización de las actividades.

Contenidos: Se comparte aquí el plan docente son instrucciones muy precisas para el desarrollo general del curso, presentando a los estudiantes lo que se quiere lograr, como, y para qué.

Calendario: Donde se comparten fechas de entrega y de los encuentros con todo el curso por el aula sincrónica de adobe connect.

Calificaciones: Aquí los estudiantes podrán revisar la valoración cuantitativa, asignada por el docente, como resultado de los procesos desarrollados en cada fase.

Recursos generales: Dividido en:

Recursos de búsqueda: que les permite buscar gestionar y hacer un uso adecuado de la información hallada, no solo de manera individual, sino también grupal. Dichas herramientas son: (google académico, dialnet, ebsco) almacenamiento y gestión de la información (delicious, diigo, mendeley)

Recursos de creación de contenidos: Donde se establece un ambiente de trabajo colaborativo, desde los roles y responsabilidades acordados y desde el plan de trabajo creado y estructurado para llevar a cabo el proyecto. Como herramientas se proponen: (google drive, gimp, davinci resolve, blogger, entre otros)

Recursos de evaluación: Donde se forjan procesos de cambio, modificación, transformación, evolución de sus aprendizajes. Las herramientas a utilizar son: (rubricas con criterios de evaluación, feedback para la bitácora/e-portafolio)

7.4.3 ESPACIOS DE COMUNICACIÓN

Se establecen desde el inicio, varios tipos de **foros**:

1. **Un primer foro general** para que cada estudiante se presente y dé a conocer su tema de interés, un **segundo foro general** donde cada estudiante conforma su propio equipo de trabajo. Dichos equipos se deben conformar en relación a los temas de interés. **Un tercer foro** donde los equipos se realimentan uno al otro, resaltando fortalezas y debilidades. **Un último foro de dudas** donde se comparten dificultades y preguntas en relación a cada fase de trabajo.
2. **Equipos de trabajo:** por grupos de trabajo para decidir la creación de los acuerdos y roles iniciales-herramientas de comunicación interna, pregunta a resolver para el proyecto, resultados a lograr, selección de las categorías-subtemas. Aquí cada estudiante individualmente dará cuenta de los aportes que ha hecho al proyecto para que los demás compañeros y la docente estén enterados de dichas contribuciones.

Correo: Como espacio de comunicación asincrónica entre docente y estudiantes, mediante el cual se presentan las inquietudes y dificultades en cuanto al desarrollo de proyecto cuando la docente no esté disponible de manera sincrónica.

Adobe connect: Aula sincrónica donde se realizará un encuentro inicial para contextualizar a los estudiantes sobre la forma de trabajo a desarrollar y un encuentro final de socialización de los resultados finales y evaluación final del proceso.

Skype: Como espacio de comunicación sincrónica entre docente y estudiantes, mediante el cual se presentan las inquietudes y dificultades en cuanto al desarrollo de proyecto.

Finalmente se recuerda que cada equipo establece sus propios canales de comunicación interna para desarrollar y llevar a cabo el proyecto (hangouts, Skype, WhatsApp, entre otros)

7.4.4 ESPACIOS DE ENTREGA

Actividades: Donde cada estudiante hace envío de las fases dispuestas para cada entrega con su respectiva autoevaluación. Cada estudiante realizará cinco entregas en total:

Fase 1: tema escogido y equipo de trabajo

Fase 2: plan de trabajo.

Fase 3: creación y desarrollo del proyecto.

Fase 4: Evaluación de resultados finales y aprendizajes.

Sub Fase 4: Evaluación tipo ICFES

Estos espacios de entrega servirán como registro del proceso realizado por parte del estudiante.

7.4.5 SISTEMAS DE ATENCIÓN Y SOPORTE AL ESTUDIANTE

Para este ítem se tiene en cuenta que la docente cuenta con una mayor responsabilidad y dedicación en cuanto al seguimiento que debe hacer a los estudiantes y al equipo de

trabajo, garantizando así la permanencia y continuidad durante su aprendizaje. Por tal razón semanalmente la docente tiene como tarea, establecer contacto con los equipos de trabajo y estudiantes por el Skype para que se sientan acompañados y entablar un dialogo afectuoso donde de manera muy informal y espontanea se manifiesten dificultades y dudas.

Igualmente, en los foros dispuestos, se presenta uno en específico para exponer las dudas que por equipo que vayan surgiendo.

7.4.6 USABILIDAD E INTERFAZ GRÁFICA

En relación a la usabilidad es importante destacar, entre otros, algunos elementos que hacen que un recurso o herramienta sea útil González Soto & Farnós Miró (2009) estos se presentan en la figura 6.

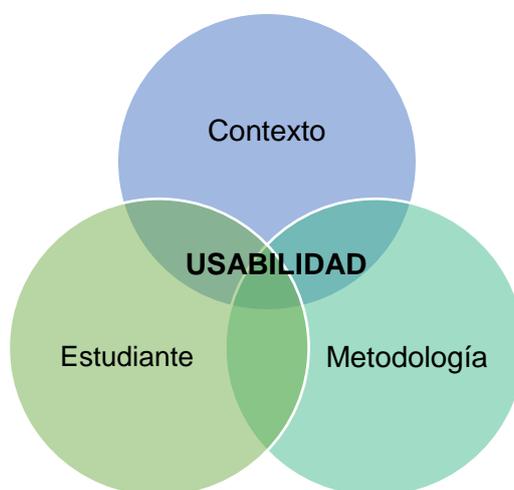


Figura 7. Componentes de usabilidad

Fuente: González Soto & Farnós Miró (2009)

Con relación a la forma como se trasladan los principios indicados al curso, es importante apuntar que los tres aspectos se relacionan de manera estrecha y que, cada uno aporta en gran medida para garantizar el éxito de la acción formativa:

Contexto: es el medio en el cual el estudiante se desenvuelve, donde pone en práctica los conceptos, de donde aprende, re-aprende y lleva a la práctica los conceptos, es una oportunidad para pasar de la teoría a la práctica y de la práctica a la teoría.

Estudiantes: es el agente activo del proceso, el estudiante asume un liderazgo tal que hace de la experiencia algo significativo, se aprende para la vida y a partir de esta, el estudiante no es un receptor pasivo de información, sino que construye de manera activa en interacción con el otro.

Metodología: es la FORMA COMO se procede, como se establece la interacción del estudiante con el docente, con sus pares, con los contenidos, actividades y con el medio. En este caso particular, una metodología de aprendizaje por proyectos donde el estudiante juega un rol activo en la selección y el procesamiento de la información para convertirlo en conocimiento útil.

El curso a desarrollar depende del contexto, el estudiante y la metodología, conceptos que se explicaron ya con anterioridad; teniendo claro esto, se debe establecer el uso más adecuado que hay que darle a cada espacio creado y a cada herramienta a utilizar. Es importante que se presente al estudiante una navegación y un diseño visual sencillo y agradable, “ver figura 7” donde cada espacio creado sea funcional, estético y de fácil visibilidad, lectura y comprensión, donde se den instrucciones e indicaciones cortas y claras. Acompañando los textos con esquemas e ilustraciones que hagan más agradable y rica su lectura y comprensión.

Es trascendental mencionar algunos factores que intervienen en la usabilidad:

- ✓ Fomentar la participación
- ✓ Dar autonomía al usuario
- ✓ Manipulación directa
- ✓ Feedback y diálogo
- ✓ Reducir los tiempos de espera
- ✓ Realizar un seguimiento al usuario
- ✓ Animar la participación



Figura 8. Captura del entorno de formación BlackBoard

Fuente: Curso Cibercolegio UCN.

Para ampliar la imagen dar clic sobre ella

7.4.7 DISEÑO DE LOS MATERIALES

Debido a la naturaleza y estructura de la propuesta, el curso no presenta el diseño específico de una colección de materiales que orientan el estudio de temáticas determinadas, debido a que el trabajo se centrará en una metodología de trabajo por proyectos, donde cada estudiante de acuerdo a sus intereses y necesidades abordará el estudio de contenidos específicos consultados por éste y creará su propio plan de trabajo con actividades específicas determinada por este, eso no significa que no haya un docente presente, por el contrario, el docente realizará un acompañamiento personalizado, exigiendo de esta manera un alto grado de compromiso por parte del docente en la revisión de los contenidos que el estudiante selecciona y en el apoyo al diseño de las actividades junto con cada estudiante.

Sin embargo, se proponen una serie de recursos, estrategias, herramientas que podrán ser abordadas por el estudiante en la ruta de aprendizaje que éste trace para lograr los objetivos propuestos.

Debido a las razones anteriores se proponen algunas categorías de recursos (ya explicadas anteriormente) que le permitirán al estudiante el desarrollo del plan de

trabajo, los recursos que se proponen de manera general para cada una de estas categorías son:

- Recursos de comunicación
 - Adobe connect.
 - Foro de plataforma BlackBoard.
- Recursos de búsqueda, selección y organización de Información
 - Bases de datos académicas
 - Delicious
 - Padlet
- Recursos de creación de contenidos
 - Prezi
 - Pechakucha
 - Google drive
 - Blogger
 - Pinterest
- Recursos de evaluación
 - Evaluación de plataforma.
 - Rubistar

Los recursos propuestos aquí, en su mayoría, son nuevos para los estudiantes, lo cual se presenta como un reto de aprendizaje, además les permite ir construyendo su propio entorno personal de aprendizaje, como una estrategia que implica “aprender a aprender”, uno de los aspectos principales del aprendizaje por proyectos.

Estos recursos no son una camisa de fuerza, son ejemplos a partir de los cuales los estudiantes deciden su uso o la utilización de un recurso similar que permita el mismo objetivo. Tanto la plataforma como adobe connect son aplicaciones de uso restringido para el público en general, pero de libre acceso para los estudiantes pues hacen parte de la Institución que paga su licencia, las demás aplicaciones son todas de libre acceso.

7.5 DISEÑO DE LA EVALUACIÓN DEL PROYECTO

7.5.1 EVALUACIÓN DEL PROCESO

Objetivos e indicadores

- ✓ Analizar el impacto y satisfacción en cuanto al proceso formativo llevado a cabo.
- ✓ Revisar si se cumplieron los objetivos y competencias de la acción formativa.
- ✓ Proponer acciones de mejora a cada fase, posteriormente, cuando se implemente la metodología a todos los cursos de la asignatura.

Recursos de evaluación

Se realizará un [instrumento de evaluación](#) con la planificación inicial donde se realiza un seguimiento del cumplimiento o no de las tareas asignadas y fechas establecidas para ello. Buscando con esto evidenciar a analizar si los objetivos del proyecto se lograron alcanzar.

7.5.2 EVALUACIÓN FINAL

Objetivos e indicadores

- ✓ Valorar el trabajo desarrollado por el equipo docente, además del entorno virtual, contenidos y actividades.
- ✓ Enfocar las diferentes acciones que deberán ser desarrolladas posteriormente en la implementación del proyecto completo.
- ✓ Revisar si se cumplieron los objetivos planteados en la propuesta de formación del curso piloto
- ✓ Analizar si se dio respuesta a las necesidades detectadas del proyecto.

Recursos de evaluación

Se llevaran a cabo dos tipos de cuestionarios, de tal manera que se pueda realizar un análisis posterior y de manera global sobre los resultado obtenidos, se dispondrá de un primer [cuestionario de evaluación a la prueba piloto y metodología empleada](#) para determinar el éxito de la implementación de dicho curso, sus falencias; se tendrá en cuenta el éxito o fracaso en cuanto al aprendizaje adquirido por el estudiante y el impacto generado a nivel formativo, al haber trabajado bajo una metodología por proyectos. [Un segundo cuestionario de evaluación docente](#) donde se pone a prueba el acompañamiento y planeación realizados por la profesora

Para valorar el alcance de los objetivos iniciales del curso, se utilizará un [instrumento de evaluación](#) donde están especificados los objetivos iniciales del proyecto, valorando el cumplimiento o no de cada uno de ellos y una corta descripción que dé respuesta un poco más concreta a la valoración asignada.

7.6 PROPUESTA DE DESARROLLO

En los ambientes virtuales de aprendizaje (AVA) el diseño y desarrollo de materiales educativos es fundamental, así como en los ambientes presenciales de aprendizaje se cuenta con textos escolares para los diferentes grados y niveles educativos, en los AVA es fundamental contar con materiales educativos, en formato digital, bien sea Objetos de Aprendizaje, Material Didáctico Multimedia, o simplemente Unidades de aprendizaje como se denomina en algunas Instituciones.

En el caso concreto de la presente propuesta, para la fase de desarrollo se crearán varios productos, resultado de la fase de diseño y que servirán de insumo para llevar a cabo la ejecución de este proyecto. Para cada tarea hay una persona responsable que será la encargada de realizarla y de cumplir a cabalidad está, pues, de esta manera se garantiza el cumplimiento de la planeación inicial con fechas ya definidas, cada uno de los expertos involucrados en esta fase del trabajo (desarrollo de materiales) orienta su acción bajo estrategias distintas (CÓMO), a continuación se propone el listado de materiales necesarios para el trabajo (QUÉ), junto con responsables de cada uno y las fechas propuestas para su ejecución (CUÁNDO).

MATERIALES	RESPONSABLE	FECHA
Imágenes y elementos gráficos que acompañaran los espacios del curso (página principal, mi facilitadora, anuncios, contenidos, actividades)	Diseñador digital	Del 1 al 6 de noviembre
Creación del curso y matrícula de usuarios: Espacios de consulta y espacios de entrega	Administrador de la plataforma	7 al 11 de noviembre
Alistamiento del curso	Docente-diseñador instruccional	7 al 11 de noviembre
Presentación plan docente	Docente-diseñador instruccional	1-2-3 de noviembre
Listas de chequeo de autoevaluación por cada fase 1, 2, 3 y 4. Individual-bitácora	Docente-diseñador instruccional	4-5-6 de noviembre
Listas de chequeo de evaluación de las fases 1, 2 y 3 por equipos. Equipo-e-portafolio.	Docente-diseñador instruccional	4-5-6 de noviembre
Rubrica evaluación final de verificación de resultados.	Docente-diseñador instruccional	4-5-6 de noviembre
Evaluación tipo ICFES	Docente-diseñador instruccional	4-5-6 de noviembre
Instrumento de evaluación del proceso y final, cuestionarios evaluación final del curso	Docente-diseñador instruccional	4-5-6 de noviembre

7.7 EVALUACIÓN DE LA FASE

Al hacer una revisión del calendario y la planificación realizada para esta fase de diseño, se comprueba que se cumplió a cabalidad con cada tarea planteada, con los objetivos propuestos y con las fechas estipuladas para su elaboración. Por tal razón no se presenta ninguna desviación con respecto a la planificación inicial y el proyecto puede continuar su curso normal como se ha trazado desde el inicio sin necesidad de realizar una actualización de dicha planificación. En conclusión, se puede afirmar que se cumplió con el 100% de las categorías y objetivos de esta fase, como se evidencia en el [instrumento de evaluación y seguimiento elaborado para esta fase](#)

8 DESARROLLO

Teniendo en cuenta el trabajo desarrollado hasta el momento, se presenta en esta ocasión un curso piloto de aprendizaje por proyectos para el área de Educación Artística del Cibercolegio UCN. Dicho curso se encuentra desarrollado en la plataforma BlackBoard de la Institución, en el mismo interactúan varios estudiantes.

El curso permite el acceso a diferentes recursos necesarios para desarrollar un programa totalmente virtual, algunos de ellos son:

Herramientas de comunicación: son espacios para la interacción sincrónica y asincrónica. Por ejemplo, foros y correos.

Herramientas de evaluación y trabajo en equipo: dentro de la plataforma se cuenta con herramientas para la evaluación en línea (tipo quiz, por ejemplo) y para el envío de

archivos (conocida como tareas), además se vinculan otros recursos que posibilitan el trabajo en equipo como Skype y google drive.

Es importante anotar, además, que el curso permite desarrollar el proceso de aprendizaje con el acompañamiento permanente de un docente y bajo una metodología de aprendizaje por Proyectos, donde se parte de los intereses y necesidades de los estudiantes para el desarrollo de preguntas que estos mismos formulan, este itinerario de formación permite el aprendizaje en el área de educación artística y cultural.

8.1 DATOS DE ACCESO AL CURSO

Dirección URL para acceder al curso:

<https://aulavirtualbb.ucn.edu.co/>

Usuario	ajubete
Contraseña	ajubete

Imagen del curso disponible en plataforma:

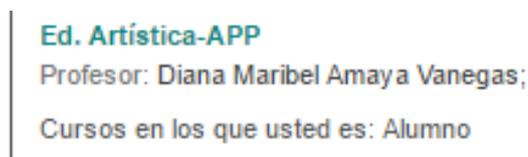


Figura 9. Acceso al curso

Fuente: Curso Cibercolegio UCN.

8.2 ACCESO A LAS HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN

Como parte del desarrollo del curso se elaboraron, los siguientes instrumentos:

Lista de chequeo de autoevaluación.	<p>Fase 1: https://drive.google.com/open?id=0B3CKD-Wd0DBCLS1VT0N0NDBEciQ</p> <p>Fase 2: https://drive.google.com/open?id=0B3CKD-Wd0DBCVR5Z1k0a1J5Rmc</p> <p>Fase 3: https://drive.google.com/open?id=0B3CKD-Wd0DBCahVGeGQxNXVFZXc</p> <p>Fase 4: https://drive.google.com/open?id=0B3CKD-Wd0DBCeDR5dTIVc0hMRDg</p>
Rúbrica para evaluación final.	https://drive.google.com/open?id=0B3CKD-Wd0DBCuktEamJockZxY2c
Cuestionarios de evaluación del curso. (Evaluación final y por proceso)	<p>EV FINALES</p> <p>Docente: https://goo.gl/forms/teozB6N4SVfcelrw2</p>

	Curso: https://goo.gl/forms/QXVutNrtA0clmUY12 POR PROCESO: https://drive.google.com/file/d/0B3CKD-Wd0DBCOVRNSVA4OUwxaTQ/view?usp=sharing
--	--

8.3 DESCRIPCIÓN DE DECISIONES Y ACCIONES

Estructura del curso:

La selección de la metodología del curso fue un aspecto sobre el cual se realizó un análisis de pros y contras, teniendo en cuenta el modelo tradicional bajo el cual ha venido la Institución desarrollando su programa formativo. En función de lo anterior, y buscando oxigenar el proceso de aprendizaje de los estudiantes se elaboró una propuesta de aprendizaje por proyectos, como algo novedoso dentro de la Institución.

Creación del curso:

La Institución Educativa Cibercolegio UCN desarrolla su proceso formativo mediado por la plataforma BlackBoard, el hecho de implementar el curso en la misma plataforma de la Institución les ahorra a los estudiantes el esfuerzo de tener que aprender a manejar una plataforma diferente. Para el proceso de creación del curso como tal se siguieron estas acciones: 1) solicitar al encargado la creación del espacio. 2) relacionar las herramientas de la plataforma con la propuesta de diseño que se tenía previamente. 3) matricular los usuarios después de la selección de los mismos.

Con relación a los aspectos planeados en el diseño, es importante anotar que dos de estos no fueron abordados en el desarrollo, pues empezada esta fase del proceso y después de analizar otras variables se determinó no elaborar evaluación tipo ICFES ni listas de chequeo por equipos (evaluación entre pares), pues los demás instrumentos diseñados permitían alcanzar los objetivos.

En cuanto a las herramientas planteadas en la fase de diseño, durante la fase de desarrollo fueron todas implementadas, no presentándose, entonces, dificultades en este aspecto, con excepción de la evaluación teniendo en cuenta lo expuesto en el párrafo anterior. Dificultades no se presentaron en el proceso, tampoco se realizaron cambios, solo se dejaron de implementar los dos aspectos previamente citados.

8.4 GUIA DE USUARIO

Cuando los estudiantes ingresan al curso lo primero que ven es esta pantalla, en el centro de la misma se observan los foros del curso, al lado izquierdo un menú de navegación desde el cual se puede acceder a opciones como:



Figura 10. Recurso mi facilitadora.

Fuente: Curso Cibercolegio UCN.

Para ampliar la imagen dar clic sobre ella

Las herramientas que se describen a continuación obedecen al diseño estandarizado de todos los cursos en el Cibercolegio UCN, desde el punto de vista técnico es el proceso normal que llevan todas las asignaturas, pero desde el punto de vista pedagógico los estudiantes realizan un proceso de Aprendizaje por Proyectos.

Foros: espacios de discusión asincrónica que permiten aspectos como: presentación personal, selección inicial del tema, trabajo en equipo, socialización de avances y resultados.



Figura 11. Herramienta foros

Fuente: Curso Cibercolegio UCN.

Para ampliar la imagen dar clic sobre ella

Contenidos – recursos: a través de este espacio se publicó todo el material necesario para el desarrollo del trabajo, se hizo énfasis en la ORIENTACIÓN METODOLÓGICA.



Figura 12. Contenidos y recursos

Fuente: Curso Cibercolegio UCN.

Para ampliar la imagen dar clic sobre ella

Actividades: permite, además de acceder a las instrucciones sobre las actividades que se deben desarrollar, el envío de las mismas y la realimentación por parte de la docente.



Figura 13. Actividades

Fuente: Curso Cibercolegio UCN.

Para ampliar la imagen dar clic sobre ella.

Calendario: fechas de apertura, cierre y entrega de los diferentes productos.

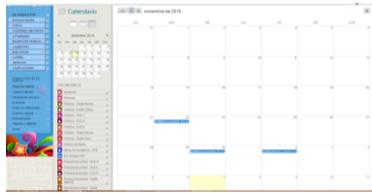


Figura 14. Calendario

Fuente: Curso Cibercolegio UCN.

Para ampliar la imagen dar clic sobre ella.

Correo: sirve como medio de comunicación asincrónica con el estudiante.



Figura 15. Correo

Fuente: Curso Cibercolegio UCN.

Para ampliar la imagen dar clic sobre ella

Anuncios: enviar orientaciones de interés general, instrucciones para el desarrollo de cada una de las fases al comienzo de cada semana.



Figura 16. Anuncios

Fuente: Curso Cibercolegio UCN.

Para ampliar la imagen dar clic sobre ella

Calificaciones: permite al estudiante realizar seguimiento sobre el nivel de cumplimiento en los diferentes productos.



Figura 17. Mis calificaciones

Fuente: Curso Cibercolegio UCN.

Para ampliar la imagen dar clic sobre ella

Es importante anotar que, en la fase de desarrollo, y para dar un mayor dinamismo a la apariencia del curso y a los diferentes materiales y mensajes pensados para los estudiantes, se desarrolló la herramienta ivoox, en la cual se publicaron algunos audios para dar indicaciones sobre como interactuar en los foros, si bien esta herramienta no se consideró en el diseño, al momento de empezar el desarrollo se vio como una excelente herramienta para dar un mayor dinamismo.

Como se enunció en el numeral anterior, no se desarrolló la coevaluación, la cual se iba a realizar a través de una lista de chequeo, pues los demás instrumentos diseñados permitían alcanzar los objetivos, por tal razón en la fase de desarrollo no aparece tal instrumento.

8.5 ESTUDIO DE VIABILIDAD

La propuesta tiene altos niveles de viabilidad de la implementación, pues desde la fase de análisis se pudo detectar en los estudiantes un interés por cambiar la dinámica de trabajo, los mismos estudiantes reconocen que, el trabajo como se viene haciendo en la asignatura, no mejora la motivación de los estudiantes, se desarrolla un trabajo con metodología tradicional con temas impuestos por el docente. Los estudiantes reclaman la posibilidad de participar en el diseño del proceso formativo, la selección voluntaria de temas según los intereses particulares, el trabajo en equipo, la selección de los recursos de aprendizaje, etc.

Desde el punto de vista institucional esta propuesta impone exigencias y retos, pues, a pesar de ser una Institución virtual, muchos de los aspectos del modelo de gestión obedecen a metodologías tradicionales. La gestión de los tiempos, el acompañamiento a los estudiantes, la interacción con los padres de familia, entre otros, son aspectos que deberían reajustarse en caso de tomar la decisión de institucionalizar esta propuesta.

Se hace necesario, también, revisar la ejecución de los roles de los involucrados en el proceso, por ejemplo, el apoyo del departamento de innovaciones en todo el diseño del material y la puesta en marcha del curso, los ajustes del mismo y todas las tareas relacionadas con este aspecto.

El tutor externo presenta sus puntos de vista en cuanto a este estudio y plantea que está de acuerdo con lo que se presenta y la relación que existe entre las necesidades detectadas y el desarrollo del curso.

Con relación al factor tiempo es totalmente viable la propuesta pues esta se enmarca dentro de los tiempos institucionales, de manera más específica en el calendario académico propuesto para el cuarto período, programando las actividades del curso de tal manera que los estudiantes puedan finalizarlo dentro de los tiempos escolares.

8.6 EVALUACIÓN DE LA FASE

Después de [revisar la lista de chequeo de la fase de desarrollo](#) se puede verificar que se dio cumplimiento a todas las actividades propuestas en esta, el único aspecto que no fue abordado fue el “diseño de evaluación tipo ICFES”, dado que los temas seleccionados por los estudiantes son todos libres. Otro aspecto que no se desarrolló fueron las listas de chequeo por equipos, pues no se vio necesario.

Esto no afecta en nada la ejecución del proyecto, pues dentro de su metodología en el mismo espacio de autoevaluación se puede hacer una realimentación del trabajo realizado en grupo y en cuanto a la evaluación tipo ICFES desde el inicio se presenta la evaluación como un proceso, más no como un fin, donde se tienen en cuenta es los aciertos y desaciertos durante el proceso de aprendizaje.

9 IMPLEMENTACIÓN

La implementación de dicha propuesta consiste en la ejecución de un curso piloto e-learning bajo la metodología de aprendizaje por proyectos para estudiantes que hacen parte del Cibercolegio UCN y que se encuentran cursando el bachillerato (educación básica y media) entre ellos estudiantes propios que estudian desde sus casas y estudiantes de centros aprende, estos últimos asisten a un centro educativo y desde allí se forman virtualmente con la institución.

La propuesta se presenta de la siguiente manera:

7. Luego de que el estudiante a ingresado al curso.
8. Revisa los anuncios con instrucciones para el inicio proyecto.
9. Va a contenidos y recursos donde encuentra algunas herramientas que le permitirá realizar su trabajo.
10. Ejecuta y desarrolla el trabajo en equipo para el avance proyecto.
11. Envía avances de la fase por el curso.
6. Socializa avances de su proyecto con los demás compañeros.

La evaluación de aprendizaje se llevará a cabo, desde una evaluación por proceso (auto, hetero y coevaluación) y una evaluación final.

9.1 PROPUESTA DE IMPLEMENTACIÓN Y DE EVALUACIÓN

Se implementará un curso piloto e-learning, con metodología de trabajo por proyectos, al interior de la asignatura Educación Artística y Cultural en la Institución Educativa Cibercolegio UCN. Dando inicio el 15 de noviembre y finalizando el 2 de diciembre,

estipulando un tiempo de 3 semanas de duración, en el siguiente [cronograma de aula](#) se puede apreciar en detalle las fechas y actividades. Es importante apuntar que dichas fechas obedecen al calendario académico de la Institución.

Se matricularon 25 estudiantes de edad regular que están cursando su bachillerato (básica y media), ubicados en diferentes regiones del país dada la naturaleza de la Institución, algunos de ellos son estudiantes propios y otros de centros aprende, estos últimos cuentan con un monitor en el centro donde estudian que apoya a los chicos desde lo disciplinario y desde lo académico.

La propuesta de evaluación de la implementación se llevará a cabo mediante dos tipos de cuestionarios de un primer [cuestionario de evaluación a la prueba piloto y metodología empleada](#) para determinar el éxito de la implementación de dicho curso y . [un segundo cuestionario de evaluación docente](#) donde se pone a prueba el acompañamiento y planeación realizados por la profesora.

Desde el feedback recogido por parte del tutor externo se expresa que se aprueba la propuesta de implementación tal como se ha presentado. Adjunto [certificado de prácticas de la docente](#).

9.2 DESCRIPCIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN Y EVALUACIÓN

Se implementó un curso piloto e-learning, con metodología de trabajo por proyectos, al interior de la asignatura Educación Artística y Cultural en la Institución Educativa Cibercolegio UCN. En la cual participaron estudiantes de diferentes grados de la Institución, de manera voluntaria y previa presentación del proyecto.

De manera tradicional el Cibercolegio UCN ha estructurado sus asignaturas por GUÍAS DE TRABAJO, cada guía equivale, en términos de tiempo y contenido, al trabajo de 10 semanas, con la propuesta de curso piloto se reemplazó una de estas guías de manera reducida (tres semanas). El curso se presentó como un espacio de trabajo distinto, donde el estudiante seleccionaba el tema, los recursos y las actividades de aprendizaje para profundizar en el tema seleccionado, partiendo de esta manera de sus intereses y necesidades, siempre con el acompañamiento del docente tutor.

Para tener un mayor detalle sobre la estructura del trabajo se puede ver [la figura 4 Secuenciación de contenidos](#).

A continuación, se explica en detalle cuál fue el proceso:

El estudiante ingresa al curso dispuesto en la plataforma:

Estos son dos datos de acceso al curso:

Dirección URL para acceder al curso:

<https://aulavirtualbb.ucn.edu.co/>

Usuario	ajubete
Contraseña	ajubete

Inmediatamente ingresa se encuentra con la presentación de su facilitadora y un [video de presentación](#). Donde se pretende hacer más cercana la comunicación con el estudiante.

El educando hace una exploración general por todas las herramientas del curso y primer mensaje dejado en anuncios para dar inicio al curso, e informarles de nuestro primer encuentro sincrónico, por adobe connect:



Figura 18. Anuncio 1.

Fuente: Curso Cibercolegio UCN.

Para ampliar la imagen dar clic sobre ella

Luego de dejar algunas indicaciones claras en [este primer encuentro para el inicio del curso](#) a los estudiantes, estos, pasan a dejar sus participaciones en los foros 1 y 2 donde dejan claro el tema de interés a trabajar y los equipos de trabajo conformados.



Figura 19. Foro 1

Fuente: Curso Cibercolegio UCN.

Para ampliar la imagen dar clic sobre ella

[Audio grabado por la docente para el foro uno.](#)

Foro dos, conformación de equipos de trabajo:



Figura 20. Foro 2.

Fuente: Curso Cibercolegio UCN.

Para ampliar la imagen dar clic sobre ella

[Audio grabado por la docente para el foro dos.](#)

Además, se comparte un foro de dudas e inquietudes donde los estudiantes pueden dejar sus preguntas en el caso de no encontrar a la docente en ese momento de modo sincrónico. En este foro se puede afirmar que no fue necesario utilizarlo, pues el acompañamiento por parte de la docente se hizo continuo y permanente por el Skype,

además, los estudiantes prefieren recurrir a la inmediatez para resolver sus dudas buscando directamente a la docente.



Figura 21. Foro 3

Fuente: Curso Cibercolegio UCN.

Para ampliar la imagen dar clic sobre ella

[Audio grabado por la docente para el foro tres.](#)

Revisan los recursos propuestos para utilizar en esta primera fase, estas carpetas con los recursos son habilitados por semana para que el estudiante tenga presente que hay que hacer y que herramientas utilizar en cada fase.



Figura 22. Recursos fase 1

Fuente: Curso Cibercolegio UCN.

Para ampliar la imagen dar clic sobre ella



Figura 23. recursos fase 2

Fuente: Curso Cibercolegio UCN.

Para ampliar la imagen dar clic sobre ella

En el transcurso de esta primera semana los estudiantes expresaron estar algo perdidos con la metodología, no sabían por dónde arrancar, ni cómo avanzar en las actividades del curso, pero gracias al acompañamiento que se dio estas dificultades se

solucionaron. Dos de las estudiantes que iniciaron el curso y participaron en el primer encuentro sincrónico a pesar de comprometerse inicialmente en participar, no lograron hacerlo, pues manifestaron tener como prioridad terminar los trabajos de las demás asignaturas que tenían pendientes para poder finalizar el grado y el año escolar satisfactoriamente, es otras palabras, el mes en el que se implementó la propuesta no fue el más propicio por que la gran mayoría de estudiantes se encontraban terminado su grado y año escolar.

Para esta primera semana cada estudiante, entonces, envió por actividades su primer adelanto del proyecto donde se envían en un archivo los acuerdos iniciales a los que llegaron para trabajar en grupo, tema, qué se quiere lograr, y subtemas a trabajar.



Figura 24. Avance enviado, realimentado y calificado.

Fuente: Curso Cibercolegio UCN.

Para ampliar la imagen dar clic sobre ella

A partir de las actividades enviadas por los estudiantes, la docente pasar a hacer revisión de lo enviado, asignando una nota y haciendo realimentación al trabajo para fortalecerlo y/o mejorarlo. En el centro de calificaciones completo la facilitadora lleva registro del avance que cada estudiante ha tenido, actividades pendientes por calificar e interacción del estudiante en cuanto a fechas de envío, ingreso etc.



Figura 25. Actividades para calificar.

Fuente: Curso Cibercolegio UCN.

Para ampliar la imagen dar clic sobre ella



Figura 26. centro de calificaciones completo.

Fuente: Curso Cibercolegio UCN.

Para ampliar la imagen dar clic sobre ella

Para finalizar esta primera semana cada estudiante comparte en el foro cuatro, su bitácora donde lleva registro del proceso de su proyecto y la autoevaluación que hace del trabajo realizado en este tiempo; la docente a su vez responde al mensaje con un comentario en el foro y en su bitácora, que lo motiva a fortalecer su proyecto a realizar cambios y mejoras si es necesario a lo que se ha hecho hasta el momento.

Foro cuatro, realimentación de cada fase:



Figura 27. Foro 4

Fuente: Curso Cibercolegio UCN.

Para ampliar la imagen dar clic sobre ella

[Audio grabado por la docente para el foro cuatro](#)

Durante las siguientes dos semanas cada grupo de trabajo inicia con la construcción, ejecución y evaluación de su propio plan de trabajo, todo esto acompañado por los mensajes instructivos y de seguimiento que la docente les deja en los anuncios del aula y por el Skype. En este tiempo se lleva la misma dinámica de trabajo explicada anteriormente, en resumen, al iniciar la semana por parte de los estudiantes:

1. Ingresan al curso,
2. Revisan el anuncio dejado para la semana por la facilitadora donde se dan algunas recomendaciones e instrucciones para el trabajo de la semana.
3. Revisan los contenidos y recursos para poder realizar el trabajo de la semana.
4. Desarrolla su trabajo en equipo, compartiendo reflexiones y avances personales en su bitácora.
5. envía avances de la fase por la herramienta de plataforma actividades.
6. Comparte avances de su proyecto con los demás compañeros del curso por el foro cuatro de realimentación.

Estos son los mensajes enviados para la segunda y tercera semana con [video de repaso de la fase 1](#) e [inicio de la fase dos](#):



Figura 28. Anuncio 2.

Fuente: Curso Cibercolegio UCN.

Para ampliar la imagen dar clic sobre ella



Figura 29. Anuncio 3.

Fuente: Curso Cibercolegio UCN.

Para ampliar la imagen dar clic sobre ella

Al final se realiza [un último encuentro sincrónico](#) donde se evalúan los aprendizajes adquiridos y se socializan los productos parciales o finales elaborados para cada equipo de trabajo.

Además, [se realizaron dos visitas presenciales a La Suiza](#), vereda del Corregimiento de Palmitas, Municipio de Medellín, Departamento de Antioquia, Colombia, donde se cuenta con un grupo de estudiantes que se habían inscrito para participar en el proceso, dicho centro se encuentra a unos 90 kilómetros de la ciudad de residencia de la docente tutora del curso.

Aunque en el diseño de la propuesta no se pensó en realizar visitas al centro con los estudiantes que iban a participar del proyecto se vio la necesidad de realizar dichas visitas durante la implementación para lograr un avance significativo en el desarrollo del curso.

En general la implementación de la propuesta se desarrolló completamente sobre pasando las dificultades que fueron apareciendo como (poca participación al inicio del curso, terminación de año escolar) haciendo de la propuesta un trabajo realmente significativo donde tanto la docente y sobre todo los estudiantes expresaron su gratitud y satisfacción al trabajar de esta manera. El estudiante del centro aprende por ejemplo manifestaron verbalmente en una de las visitas realizadas que les gusta sentirse acompañados presencialmente por los profes, sentir que realmente son tenidos en cuenta y que a la institución les importa su formación no solo académica sino también personal.

Estos son algunos productos finales realizados por los estudiantes que participaron en el curso:

[Bitácora estudiante uno.](#)

[Galería virtual.](#)

[Bitácora estudiante dos.](#)

[Bitácora estudiante tres.](#)

[Radioteatro](#)

[Bitácora estudiante cuatro.](#)

Se matricularon inicialmente 25 estudiantes de diferentes grados, ubicados en diferentes regiones del país dada la naturaleza de la Institución, una vez iniciado el proceso por diferentes razones (finalización de año escolar, tiempos personales, metodología como tal que implica cambios de trabajo en todos los aspectos), muchos de estos no participaron, solamente 10 estudiantes estuvieron activos en el proceso. En el primer encuentro realizado por adobe connect participaron 3 estudiantes propios, los estudiantes del centro aprende que participaron en el proyecto este día no les fue posible conectarse al aula por dificultades de conexión. En el último encuentro participaron los 10 estudiantes que participaron en todo el curso, pues, aunque los nombres de todos no aparecían allí en el aula, alguno de los estudiantes del centro aprende escucharon y participaron del encuentro organizados en grupos presenciales donde solo un integrante del grupo se conectó a la sala.

En dicho curso los estudiantes avanzaron, de manera flexible, en el desarrollo de una propuesta curricular novedosa, tanto para el área, como para los estudiantes y la Institución en términos generales.

La propuesta tuvo varios tipos de evaluación donde los estudiantes fueron los principales actores a tener en cuenta para dicha evaluación, por ser ellos los que directamente trabajaron en dicha propuesta, siguiendo al pie de la letra las fechas programadas en el calendario para realizar dichas evaluaciones, sin tener ninguna dificultad en cuanto a fechas y espacio para realizarlas.

El primer [questionario de evaluación a la prueba piloto y metodología empleada](#) para determinar el éxito de la implementación de dicho curso, la realizaron dentro del último encuentro programado por adobe connect para el 2 de diciembre de 2016. Para [el segundo cuestionario de evaluación docente](#) los estudiantes ingresaron al formulario y evaluaron el acompañamiento y apoyo brindado por la docente durante este tiempo, tanto en los espacios sincrónicos como asincrónicos. En cuanto los instrumentos y fechas programadas en la planificación no hubo desvíos, pues dichos instrumentos y fechas para su realización fueron cumplidas a cabalidad.

9.3 RESULTADOS DE EVALUACIÓN DEL CURSO DISEÑADO Y DESARROLLADO

Después de valorada la propuesta en el centro de prácticas, por parte de los estudiantes se pudo obtener la siguiente realimentación:

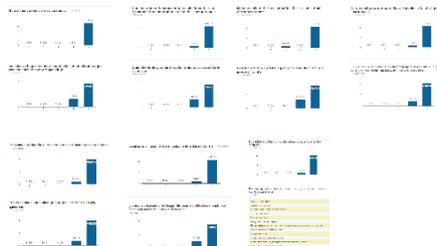


Figura 30. Resultados evaluación a la prueba piloto y metodología.

Fuente: Cuestionario evaluación a prueba piloto.

Para ampliar la imagen dar clic sobre ella

La evaluación realizada al curso piloto ha girado en torno a los siguientes aspectos:

- ✓ El curso para la asignatura ha sido adecuado.
- ✓ Los trabajos y las prácticas realizadas en cada fase han sido valiosas para poner en marcha el proceso de aprendizaje.
- ✓ La comunicación con la docente me ha resultado fácil mediante las herramientas de comunicación: correo, foro, chat...para la asignatura.
- ✓ La metodología utilizada tiene en cuenta mis intereses y necesidades de aprendizaje.
- ✓ Me ha resultado sencilla la comunicación on-line con el resto de mis compañeros del curso.
- ✓ Considero adecuada la plataforma porque me ha resultado sencilla la navegación por ella.
- ✓ Considero adecuada la calidad estética de la plataforma (tamaño y tipo de letra, colores...)
- ✓ Los tiempos de respuesta de la plataforma (espera para acceder a un vínculo, acceso a diferentes herramientas, etc.), han sido adecuados.
- ✓ El sistema de evaluación utilizado es adecuado y claro a la hora de aplicarlo.
- ✓ Es el estudiante quien gestiona, planea, ejecuta y evalúa su propio aprendizaje.
- ✓ La información suministrada en cada una de las fases fue clara.
- ✓ Los recursos (google drive, blogger, delicious etc) utilizados en cada fase fueron pertinentes y útiles para el momento.
- ✓ La relación entre el tiempo y las orientaciones dadas en cada fase fue apropiada.
- ✓ Por favor, expresa aquí algunas observaciones, sugerencias que consideres oportunas para mejorar.

De los cuales 98% de los estudiantes han manifestado sentirse satisfecho con lo realizado y trabajado en el curso, un 2% manifiesta por ejemplo que no les resulto sencilla la navegación de la plataforma a pesar de ya haber trabajado en ella, igualmente los tiempos para acceder a los recursos, expresan, no han sido los adecuados. Lo que indica que a largo plazo es necesario pensar en un cambio de plataforma para la

implementación de la propuesta y revisar concienzudamente si todas las herramientas de acceso y envío para utilización de los estudiantes funcionan correctamente antes de compartirlas.

En términos generales desde la interpretación de los resultados puede inferirse que el trabajo bajo esta propuesta fue bastante llamativo y útil para los estudiantes, la valoración que estos dan es positiva en todos los casos, ubicando los puntajes de cada pregunta entre 4 y 5, siendo 5 la opción elegida en la mayoría de los casos. Los estudiantes manifiestan dentro de sus feedback que les llama bastante la atención el hecho de poder elegir el tema y tener control sobre el diseño del proyecto, según manifiestan esto los motiva más a aprender.

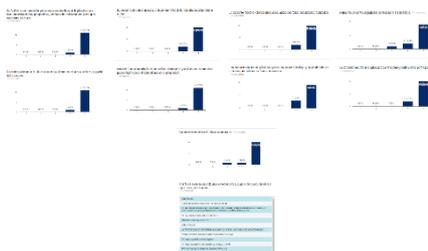


Figura 31. Resultados cuestionario de evaluación docente.

Fuente: Cuestionario de evaluación docente.

Para ampliar la imagen dar clic sobre ella

La evaluación realizada a la docente que acompañó el curso se ha desarrollado en torno a los siguientes ítems:

- ✓ Se facilitó la comprensión sobre aspectos técnicos de la plataforma y recursos empleados (google drive, pechakucha, delicious etc.) en algún momento del curso.
- ✓ Considero adecuada la utilización de los diferentes recursos on-line por parte de la docente.
- ✓ La docente del curso poseía un buen dominio de la materia durante todo el curso.
- ✓ Cuando fue necesario, la docente dio información y explicó los contenidos presentados para el aprendizaje en la asignatura.
- ✓ La docente mostró valoraciones adecuadas sobre las actividades realizadas.
- ✓ Las recomendaciones públicas o privadas sobre el trabajo y la calidad de los mismos por la docente fueron correctas.
- ✓ Fomenta un clima agradable de trabajo y aprendizaje.
- ✓ La docente realizó una adecuada animación y estimuló la participación.
- ✓ La docente incentiva el trabajo colaborativo.
- ✓ Por favor, expresa aquí algunas observaciones, sugerencias que consideres oportunas para mejorar.

De los cuales 99% de los estudiantes han manifestado sentirse satisfecho con el acompañamiento y seguimiento realizado por la docente, un 1% manifiesta que la docente, no fomentó un clima agradable de trabajo y aprendizaje. Lo que conlleva un

reto posterior para la profesora el poder propiciar unos espacios de trabajos y de aprendizaje en un clima más ameno.

Se puede evidenciar que la valoración también fue buena teniendo igualmente un puntaje general entre 4 y 5, los estudiantes manifiestan que la docente siempre estuvo atenta a cualquier pregunta que surgiera, respondiendo y acompañando el proceso con gusto.

Para esta interpretación no se tuvo en cuenta dentro de la evaluación el personal implicado dentro de la organización del curso, pues solo participo de este el administrador de plataforma quien creo el curso y matriculo los estudiantes en este; además el diseñador encargado desde innovaciones pedagógicas realizo algo sencillo y sin mucho detalle debido a sus otras ocupaciones. En definitiva, fue un trabajo extra en el que colaboraron con gusto, pero sin mayor implicación en el mismo.

En la valoración que hace el tutor externo sobre el proyecto expresa:

Resaltando lo positivo de la propuesta, el trabajo por proyecto permite que el estudiante en el proceso de aprendizaje mantenga un rol activo en la construcción de los nuevos conocimientos, además genera autonomía para que el mismo establezca metas hasta donde puede ascender al conocimiento y la relación que pueda establecer con diferentes disciplinas del conocimiento. En este sentido el rol de docente es más de orientar al estudiante para que el estudiante utilice técnicas para la construcción de ese conocimiento y no que asuma un rol de docente trasmisor de la información como lo establece la educación tradicional, sino que es otro par académico del estudiante que asume la función de espectador para generar la socializaciones o discusiones de los avances que ha alcanzado el educando. En este sentido el proceso de enseñanza aprendizaje deja a un lado seguir currículos temarios paso a paso, sino que permite la posibilidad de construir currículos interdisciplinarios, dinámicos y motivadores.

¿Qué había que tener en cuenta para mejorar o poder trabajar esta metodología dentro de la institución? Adaptar los planes de trabajo de las asignaturas y planes de trabajos interdisciplinarios, esto exigirá cambios en las guías de aprendizaje ajustada a la dinámica por proyectos y las funciones del facilitador virtual serían más interdisciplinar que la transmisión del conocimiento en su área de formación.

9.4 EVALUACIÓN FINAL DEL PROYECTO

Al revisar [el instrumento de evaluación realizado](#), se puede evidenciar que tanto los objetivos generales como específicos planeados para esta propuesta, lograron su cometido pues, se alcanzó a crear el curso piloto dentro de las fechas establecidas, identificando claramente las características de los elementos que hacen parte del curso piloto, determinado un marco general y novedoso e-learning bajo una metodología por proyectos y logrando finalmente fortalecer la asignatura desde la motivación, intereses y aprendizajes para la vida adquiridos por los estudiantes.

En cuanto [a la evaluación del proceso](#) de las diferentes fases se puede afirmar que se cumplió en un 97% de lo planeado y propuesto en las diferentes fases, pues dentro de la fase de desarrollo e implementación no se llevaron a cabo la evaluación tipo ICFES y las listas de chequeo por equipos al considerarlas no necesarias dentro del proyecto

para su desarrollo por parte de los estudiantes, el no implementarlos no afecto en nada en proceso de aprendizaje de los estudiantes y sus interés particulares en cuanto al qué aprender.

9.5 EVALUACIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN

Al hacer una revisión del calendario y la planificación realizada para esta fase de Implementación y evaluación, se comprueba que se cumplió a cabalidad con cada tarea planteada, con los objetivos propuestos y con las fechas estipuladas para su elaboración. Por tal razón no se presenta ninguna desviación con respecto a la planificación inicial y el proyecto cumplió con lo trazado desde el inicio sin necesidad de realizar desviaciones del proyecto. En conclusión, se puede afirmar que se cumplió con un 97% del planteado en las fases y objetivos iniciales, como se evidencia en el [instrumento de evaluación y seguimiento elaborado para esta fase](#) y [el instrumento de evaluación utilizado durante el proceso](#).

Al revisar [el instrumento de evaluación realizado](#), se puede evidenciar que tanto los objetivos generales como específicos planeados para esta propuesta, lograron su cometido.

10 CONCLUSIONES GENERALES DEL PROYECTO

Para finalizar se plantean algunas conclusiones finales que tienen relación con el impacto, propuestas de mejora y/o modificaciones para el curso:

En cuanto a la experiencia personal como docente que acompañó el proceso y estuvo involucrada en dicha práctica, queda por indicar que fue refrescante, innovador y creativo poder trabajar bajo esta metodología, pues esto implica mayor contacto con los estudiantes, mayor compromiso y mayor satisfacción al poder acompañar el proceso llevado por los estudiantes y sus resultados finales de aprendizaje.

Para los estudiantes fue significativo y diferente el trabajar bajo la metodología por proyectos generando al interior de la institución un impacto positivo pues se piensa, se construye, dicho aprendizaje desde y para el estudiante, teniendo en cuenta sus ideas, sus intereses, sus necesidades; edificando desde allí un aprendizaje realmente significativo y evidenciando desde las practicas pedagógicas el perfil planteado desde el P.E.I institucional para el estudiante y el docente.

Otro impacto positivo es evidenciar estudiantes mucho más reflexivos, críticos y autónomos en cuanto a su aprendizaje no solo académico sino también formativo; competencias que fortalecen no solo el área de educación artística sino las demás áreas y los lleva a ser capaces de resolver problemas fácilmente y a encontrar el camino más cercano y correcto a dicha solución, en conclusión, adquirir competencias investigativas.

En la propuesta hay aspectos para mejorar, dentro de estos se propone que:

Dentro de la implementación que el curso sea efectuado con un tiempo de 10 semanas propuestas para un periodo académico, pues los estudiantes contarían con mayor tiempo para llevar a cabo sus proyectos y realizar proceso de evaluación entre pares que alimente y fortalezca sus propuestas. Además, se propone llevar esta propuesta a las demás asinaturas de la institución donde a largo plazo el estudiante pueda trabajar

trasversalmente un tema que incluya las competencias y estándares de varias asignaturas en un solo contenido.

En el desarrollo, contar con más apoyo por parte de las coordinaciones académicas y las personas de innovaciones pedagógicas para que la propuesta tome mayor visibilidad y fuerza dentro de la institución; que no sea solo la docente encargada del área la que proponga, visibilice y ejecute dicho proyecto. Igualmente, en el diseño de la propuesta, involucrar a los padres de familia en el desarrollo de los proyectos de sus hijos, llevando a estos a un mayor compromiso y acompañamiento en el aprendizaje.

El Cibercolegio UCN es una institución educativa relativamente reciente que aún está en proceso de construcción, si bien se trata de una propuesta novedosa en el país, al interior de la misma hay muchos procesos que aún obedecen a propuestas tradicionales, el hecho de pensar en implementar una propuesta tan flexible de aprendizaje por proyectos como se presentó en el curso piloto, es de por sí, un reto para la dinámica no solo académica, sino organizacional, pues exige pensar en calendarios académicos flexibles, asignación de cursos y grupos a los docentes, fechas de matrícula flexibles.

Se considera que la propuesta es pertinente y merece ser pensada, pero presenta desafíos que deben ser analizados también.

11 BIBLIOGRAFÍA

11.1 CITADA

- Ausubel, D. P., Novak, J., & Hanesian, H. (1976). Significado y aprendizaje significativo. _____. *Psicología Educativa: Un Punto de Vista Cognoscitivo*. Mexico: Editorial Trillas, 55–107.
- Badia, A. . G. C. (2006). Incorporación de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje basados en la elaboración colaborativa de proyectos. *Revista de Universidad Y Sociedad Del Conocimiento*, 2, 68. Recuperado de:
<http://elcrps.uoc.edu/index.php/rusc/article/viewFile/v3n2-ensenanza-aprendizaje-tic/v3n2-ensenanza-aprendizaje-tic#page=44>
- Gisbert, J. C. A. (1993). La nueva educación artística significativa definiendo la educación artística en un período de cambio. *Arte, Individuo Y Sociedad*, (5), 9.
- González Soto, Á.-P., & Farnós Miró, J. D. (2009). Usabilidad y accesibilidad para un e-learning inclusivo. *Educación Inclusiva*, 2(1), 12. Recuperado de:
<http://www.ujaen.es/revista/rei/linked/documentos/documentos/2-3.pdf>
- Ministerio-de-Educación-Nacional. (1997). *Lineamientos curriculares Educación Artística*. Recuperado de: http://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-89869_archivo_pdf2.pdf
- Ministerio-de-Educación-Nacional. (2008). *Orientaciones pedagógicas para la educación artística y cultural*. Recuperado de:
http://www.mineducacion.gov.co/cvn/1665/articles-172594_archivo_pdf.pdf
- Polya, G. (n.d.). *Estrategias para la solución de problemas*. Recuperado de:
[http://ficus.pntic.mec.es/fheb0005/Hojas_varias/Material_de_apoyo/Estrategias de Polya.pdf](http://ficus.pntic.mec.es/fheb0005/Hojas_varias/Material_de_apoyo/Estrategias_de_Polya.pdf)
- Stephenson, J., & Sangrá, A. (n.d.). Modelos pedagógicos y e-learning. *Fundamentos Del Diseño Tecnopedagógico, UOC.*, 33, 34.
- Tobón, S. (2006). *Método de trabajo por proyectos*. Recuperado de:
http://cife.org.mx/biblioteca/doc_download/metodos_de_trabajo_por_proyecto.pdf
- UCN, C. (2014). P.E.I Cibercolegio UCN. Recuperado de:
<http://www.cibercolegioun.edu.co/Documents/PEI-cibercolegio-ucn-2013.pdf>

11.2 CONSULTADA

Alcaldía de Medellín. (2014). *Plan de área de Educación Artística y Cultural*.

Recuperado de:

http://master2000.net/recursos/menu/70/739/mper_arch_30635_8_Educacion_artistica_y_cultural.pdf

Argudín, M. L. (2007). *Habilidades docentes*. Recuperado de:

<http://hadoc.azc.uam.mx/evaluacion/portafolios.htm>

Arreola, J. M. (2011). El Aprendizaje por Proyectos: Una metodología diferente. *E-Formadores*, 8.

David, M. (1999). La Creación de un Proyecto de Clase para Aprendizaje por Proyectos (APP). Traducido y adaptado por EDUTEKA (Ed.), "*Project Based Learning Using Information Technology*". Recuperado de:

<http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/CreacionProyectos.pdf>

Eduteka. (2001). Proyectos de Clase. Aprendizaje por proyectos. Recuperado de:

<http://eduteka.icesi.edu.co/modulos/7/184/21/1>

Fernández Núñez, L. U. de B. (2006). *¿Cómo analizar datos cualitativos?* Recuperado de <http://www.ub.edu/ice/recerca/pdf/ficha7-cast.pdf>

Polya, G. (n.d.). *Estrategias para la solución de problemas*. Recuperado de:

[http://ficus.pntic.mec.es/fheb0005/Hojas_varias/Material_de_apoyo/Estrategias de Polya.pdf](http://ficus.pntic.mec.es/fheb0005/Hojas_varias/Material_de_apoyo/Estrategias_de_Polya.pdf)

Tippelt, R., & Lindemann, H. (2001). El método de proyectos. *El Salvador, München, Berlin*. Recuperado de: <http://cmapspublic.ihmc.us/rid=1KFJWWJ3B-11D27DY-1P5D/metodo%20proyectos.pdf>

12 ANEXOS

Plan de análisis

Instrumentos de aplicación

Resumen de entrevistas y codificación de la información

Entrevistas en audio y transcripción

Documento de analisis-diario pedagógico

Instrumento de evaluación de la fase de análisis

Plan diseño

Cronograma de aula

Instrumento de evaluación fase diseño

Instrumento de evaluación del proceso

Instrumento de evaluación objetivos del proyecto

Instrumento de evaluación de la fase de desarrollo

Cuestionario evaluación prueba piloto

Cuestionario evaluación docente.

Certificado de prácticas