

UNIVERSIDAD INCA GARCILASO DE LA VEGA

“Nuevos Tiempos Nuevas Ideas”

FACULTAD DE EDUCACIÓN OFICINA DE GRADOS

Y TÍTULOS



TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN

SECUNDARIA ESP.: MATEMÁTICA E INFORMÁTICA EDUCATIVA

ASIGNATURA: PROYECTOS EDUCATIVOS

TÍTULO:

“PROYECTOS EDUCATIVOS Y SU RELACIÓN CON EL PROCESO DE

ENSEÑANZA APRENDIZAJE”

Presentado Por:

CASTILLA TASAYCO JUAN CARLOS

LIMA – PERÚ

2018

DEDICATORIA

En primer lugar quisiera agradecer a Dios por permitirme poder realizar mis objetivos propuestos, además agradecer a mis maestros y maestras quiénes fueron un cimiento muy importante para así poder construirme profesionalmente, desarrollando en mi persona competencias y habilidades específicas que nuestra comunidad educativa necesita.

A mi madre, Martha Elena, que con su amor y dedicación incondicionalmente hizo que no menguara mis esfuerzos por conseguir mis metas trazadas. A mi padre, Eugenio Antonio, por enseñarme que todo se puede lograr a pesar de las adversidades, además a mis hermanos Edgar y Zoila por formar parte de mi familia a la cual amo mucho.

Finalmente, agradecer a Elizabeth Andrea por su apoyo, su comprensión que me brindó de manera incondicional en todo momento de este largo camino.

ÍNDICE

PRESENTACIÓN	VI
RESUMEN	VIII
CAPÍTULO I	9
PROYECTO EDUACTIVO	9
1.1 ¿Qué es un proyecto?	9
1.2 Clasificación de los proyectos.....	11
1.2.1 Proyectos de inversión	11
1.2.2 Proyectos de inversión social	12
1.3 Fines y propósitos del proyecto.	14
1.3.1 Finalidad.....	14
1.3.2 Objetivo general.....	14
1.3.3 Objetivo específico:.....	14
1.4 Características de un proyecto.....	15
1.5 Ciclo de vida de un proyecto.	15
1.6 Proyecto educativo.	16
1.7 Clasificación de los proyectos educativos	19
1.7.1 Proyecto de Intervención.....	19
1.7.2 Proyectos de Investigación	19
1.7.3 Proyecto de Desarrollo (o de producto)	19
1.7.4 Proyectos de Enseñanza.	20
1.7.5 Proyectos de Trabajo (o de aprendizaje)	20
1.8 Etapas del proyecto educativo.....	20

1.8.1	Análisis de la situación educativa	20
1.8.2	Selección y definición del problema.....	20
1.8.3	Definición de los objetivos del proyecto.	20
1.8.4	Justificación del proyecto.	21
1.8.5	Planificación de las acciones.....	21
1.8.6	Recursos.....	21
1.8.7	Evaluación	21
1.9	Función de un proyecto educativo.	22
CAPÍTULO II.....		24
ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE		24
2.1	ENSEÑANZA.....	24
2.1.1	Estrategias de Enseñanza.	25
2.1.2	Tipos de estrategia de enseñanza.....	26
2.1.3	Criterios básicos para la elección de estrategias de enseñanza.	29
2.2	Aprendizaje.....	30
2.2.1	Estrategias de aprendizaje	32
2.2.2	¿Cuáles son las características que deben tener las estrategias de aprendizaje?	33
CAPÍTULO III		35
PROPUESTA DE PROYECTO DE EDUCATIVO		35
3.1	Propuesta de un proyecto innovador para los estudiantes de educación secundaria de la I.E.P. Milagrosa Nuestra Señora del Carmen.....	35
I.	Datos generales del proyecto	35
II.	Descripción del proyecto.....	36

III.	Identificación del problema	40
IV.	La definición de las causas y efectos del problema	41
V.	Justificación del proyecto	41
VI.	Beneficiarios del proyecto	43
VII.	Objetivos del proyecto	43
VIII.	Resultados del proyecto.....	44
IX.	Actividades, cronogramas y responsables del proyecto.....	45
X.	Presupuesto.....	46
XI.	Evaluación y monitoreo del proyecto.....	47
	CONCLUSIONES	50
	SUGERENCIAS	51
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	52
	ANEXOS	54
	Manual de Instalación de Moodle 2.X.....	54
	INSTALACIÓN DE UN SERVIDOR LOCAL.....	55
	INSTALACION DE MOODLE 2.X.....	61
	¿CÓMO CAMBIAR LA CONTRASEÑA PARA QUE NO SEA EL PREDEFINIDO?	71
	MANUAL PARA CAMBIAR EL FORMATO DEL CURSO	73
	FODA DE LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PLATAFORMA EDUCATIVA	80

PRESENTACIÓN

Este trabajo monográfico y de investigación titulado “Proyectos educativos y su relación con la enseñanza y aprendizaje”

En la primera parte; es decir en el capítulo uno, comenzaremos abordando el tema de proyecto, la concepción de proyecto, surgimiento del proyecto, las características del proyecto, tipos de proyectos, además tocaremos las metodologías básicas de la planificación y evaluación de un proyecto. Después, trataremos el tema del proyecto educativo, sus ventajas, características y ejemplos de proyectos educativos más relevantes. Asimismo, tenemos que tener muy bien presente en cuál es el esquema que debe poseer todo proyecto educativo según FONDEP.

La segunda parte de este presente trabajo de investigación, trataremos el tema de la enseñanza aprendizaje, y algunas de sus definiciones que le brindan algunos autores reconocidos en el campo educativo. Además, se consideran a los procesos de aprendizaje como la unión de una serie de actividades que realizan los estudiantes para obtener el logro de enseñanza y de aprendizaje.

Asimismo, con el estudio de este capítulo veremos que el aprendizaje la de la información obtenida, demandada por parte del alumnos y todo ello a raíz de sus saberes previos, sus habilidades cognitivas de acuerdo a cada necesidad que poseen, organizándolas y transformando la información captada en una nueva información.

Finalmente, **en la tercera parte,** plantearemos la propuesta de un proyecto educativo relacionado con las TIC ya que nuestra misión como educadores es favorecer el desarrollo integral de nuestros alumnos. Por ello, es imprescindible nuestra constante innovación a fin de responder lo mejor posible a las demandas de aprendizaje.

En estos tiempos de nueva revolución por el acelerado desarrollo de las tecnologías, estas herramientas le ofrecen opciones para lograr que el aula tradicional se convierta en un nuevo espacio, en donde tienen a su disposición actividades innovadoras de carácter colaborativo y con aspectos creativos que le permiten afianzar lo que aprenden al mismo tiempo que se divierten.

En conclusión, las tecnologías de información y comunicación se han incorporado en las instituciones educativas de manera significativa lo que ha permitido poder insertarlas en esta sociedad globalizada, facilitando la interacción entre las personas e instituciones educativas, eliminando todo tipo de barreras que nos encontrábamos antiguamente. Y todo ello nos quiere decir que las TICs plantean nuevos escenarios no solamente físicos sino entornos virtuales de educación, que requieren una exhaustiva revisión de la malla curricular en sus diferentes aspectos.

RESUMEN

En la actualidad estamos viviendo en mundo de constante cambio y transformación, donde surge la siguiente pregunta. ¿Cómo poder alcanzar nuestros objetivos haciendo uso y ejecución de los **proyectos educativos**? Por ello la gestión de proyectos surge como una necesidad, además está orientada a la realización de cada uno de los objetivos planteados dentro del proyecto y todo sigue un esquema partiendo de la descripción del problema, hasta finalizar con la evaluación y monitoreo del proyecto. Asimismo, los agentes de la comunidad educativa; sobre todo los padres, educadores y sociedad son en su conjunto y tienen el compromiso de la **enseñanza y aprendizaje** de cada uno de nuestros estudiantes ya que gracias a ello cada estudiante va a cumplir con uno de los once perfiles de egreso del estudiante, en otras palabras ofrecer un desarrollo integral del estudiante para que así pretendan y apliquen sus conocimientos en cada una de sus situaciones cotidianas para así convertirlas en situaciones significativas, desarrollando unas buenas prácticas de trabajo y de estudio. Adicionalmente, el docente tiene que comprender la importancia del trabajo autónomo y cooperativo a través del uso de las herramientas que nos ofrece las tecnologías de información y comunicación como por ejemplo: las **plataformas educativas** y **Second Life**. En otras palabras la inserción de las TICs en los contextos educativos pueden reportar beneficios para nuestro sistema educativo en todo su conjunto como lo son los: estudiantes, docentes y la comunidad educativa en general; es decir que estamos asistiendo a un gran debate acerca de la utilidad de las TIC como herramientas pedagógicas. Se suceden experiencias e investigaciones que intentan aplicar estas herramientas a la enseñanza.

Palabras claves

Proyecto educativo – Enseñanza – Aprendizaje – Plataformas educativas – Second Life

CAPÍTULO I

PROYECTO EDUCATIVO

Antes de poder comenzar a definir acerca de proyecto educativo, en primer lugar tenemos que tener en claro cómo surge todo proyecto, a quienes está orientado, sus principales características y sobre el ciclo de un proyecto, por tal motivo empezaremos dando analizando algunos conceptos y/o definiciones de algunos autores, para así poder llegar a un consenso sobre lo que es un proyecto.

1.1 ¿Qué es un proyecto?

De una manera general, podemos mencionar citando a la Real Academia Española (RAE), donde nos menciona que el término proyecto tiene una derivación del latín *proiectus*¹; y a esta palabra tiene una serie de aplicaciones dependiendo del contexto o jerarquía según la importancia que le otorguemos a cada uno de ellos, como por ejemplo podemos mencionar a los siguientes: en el derecho (proyecto de ley), en el marketing (proyecto administrativo), en la educación (proyecto educativo), etcétera.

En relación a esta conceptualización de proyecto en el área educativa, es prudente recordar que para una diversidad de autores especializados existe más de una manera en definir este término, como podemos mencionar de diferentes textos especializados en proyectos:

“Un proyecto es un iniciativa con características de: complejidad, unicidad, finitud, recursos limitados, implicación interfuncional, escalonamiento de tareas, orientado por objetivos y con un producto (o servicio) final” (Weiss y Wysocki, 1992: 3).

Asimismo, (Sapag Nassir 1995: 4), nos trata de dar a entender que un proyecto en una forma de simple de definirla es la obtención de una solución inteligente al planteamiento de un problema, que surgiendo de la necesidad que presenta cada ser humano en general.

Según, Baca Gabriel (2001: 4) nos manifiesta que todo proyecto se plantea para dar una solución a las necesidades que posee cada persona en todos sus aspectos como por ejemplo: sus necesidades básicas; es decir, salud y educación.

“El proyecto, es una herramienta o instrumento que busca recopilar, crear, analizar en forma sistemática un conjunto de datos y antecedentes, para la obtención de resultados esperados” (“Todo sobre proyecto”, 2009).

Con estas definiciones mencionadas anteriormente podemos apreciar que tienden a una cierta equivalencia entre cada una de ellos, porque un proyecto es un plan de trabajo que nace ante la necesidad de resolver un problema de diferente índole, el cual es un proceso que se realiza en forma sistemática; es decir, que sigue un conjunto de coordinaciones, y están orientadas a realizar objetivos bien específicos durante un tiempo finito, contando con una determinada cantidad de recursos (limitados), como por ejemplo: materiales, personas, etcétera.

Además, podemos mencionar que el proyecto es una planeación y organización de un conjunto de actividades y/o tareas interrelacionadas, para así buscar la mejor solución posible ante el problema o necesidad, haciendo un análisis, estudio o diagnóstico, los cuales van a depender de un presupuesto y un período de tiempo.

En otras palabras, todo proyecto es una realización muy compleja que requiere de una combinación tanto de los recursos humanos como de los materiales, teniendo un inicio con una determinada necesidad concreta a la cual vamos a responder, donde vamos a definir qué es lo que se ha va hacer, cómo vamos a hacerlo, ejecutando las acciones oportunas, realizando un debido control y seguimiento y finalizando con la satisfacción de esa necesidad en el tiempo previsto.

1.2 Clasificación de los proyectos.

Para poder especificar una clasificación de proyectos, tenemos que ser muy cuidadosos y tener muy en claro el sector o área donde vamos desarrollar estos tipos de proyectos. En tal sentido algunos autores proponen y coinciden en plantear esta clasificación; para lo cual, según Sarmiento, los divide en un primer grupo en proyecto de inversión y en un segundo grupo se encuentran los proyectos de inversión social (2011: 1-2).

1.2.1 Proyectos de inversión:

En este tipo de proyecto, su principal objetivo es que todos los participantes obtengan un beneficio común a futuro. Además, a estos proyectos se subdividen de la siguiente manera:

- **Inversiones que generan valor agregado:** esta inversión ocurre mediante la fabricación, comercialización o la prestación de servicio, produciendo un valor agregado.

- **Inversiones de carácter especulativo:** este tipo de inversión se desarrolla dentro del mercado de capitales buscando la financiación de ciertas necesidades.

1.2.2 Proyectos de inversión social:

Estos tipos de proyecto tienen la característica principal que busca mejorar el bienestar social de una población; como por ejemplo, existen proyectos que ayudan a mejorar la infraestructura de una región, o proyectos que ayudan a dar una mejor calidad de los servicios básicos como lo son la salud y educación.

En conclusión, esta clasificación resulta de mucha importancia a la hora de escoger nuestro tipo de proyecto que vamos a realizar, en el gráfico N°1 podemos apreciar de una manera más esquematizada y detallada la clasificación de los proyectos.

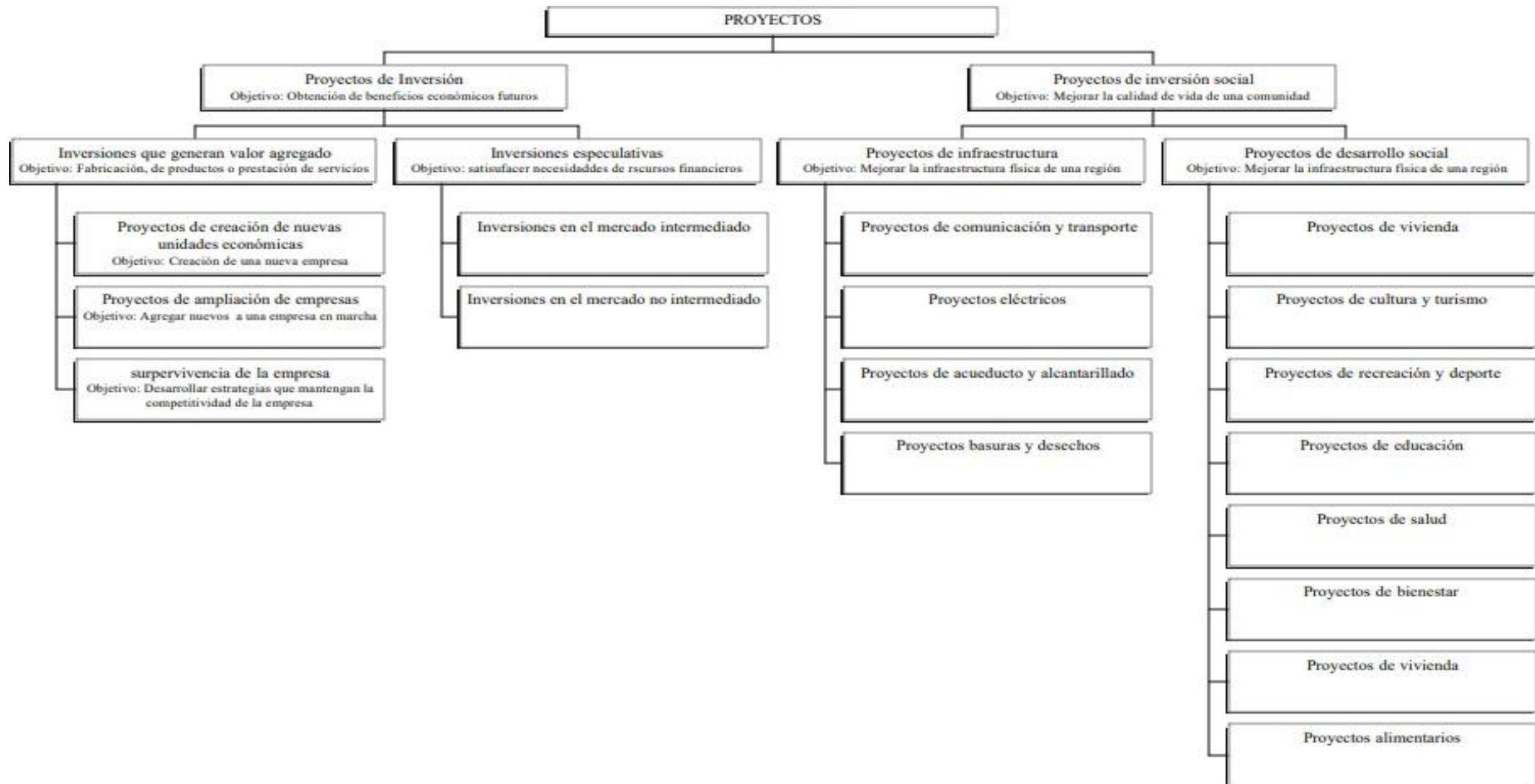


Grafico N°1. Clasificación de los proyectos

Elaboración: Sarmiento, Julio

1.3 Fines y propósitos del proyecto.

Con relación a este punto tenemos que presente varios aspectos para poder establecer cuáles serían los fines y objetivos propuesto por Castro (2013: 15) esto lo realiza analizando los diferentes niveles de especificación, los cuales están acorde logros e indicadores esperados, los cuales se llegar a evidenciar al finalizar la implementación de la propuesta de intervención, con estas consideraciones establecidas podemos establecer la finalidad, el objetivo general y el objetivo específico de un proyecto:

1.3.1 Finalidad:

Consiste en elaborar en forma precisa y con claridad que es lo que se va conseguir con este proyecto, brindando una breve fundamentación y explicación de ello. En otras palabras ¿Por qué debemos llevar a cabo un proyecto?

1.3.2 Objetivo general:

Este objetivo nos menciona la idea general y el propósito del proyecto a lo cual debemos alcanzar al finalizar el periodo del proyecto, además en este objetivo debemos especificar al sector o grupos de personas beneficiarias. Por consiguiente, plantear ¿Para qué se requiere resolver el problema?

1.3.3 Objetivo específico:

Castro (2013: 15) nos hace referencia en esta parte acerca del objetivo específico que busca la superación de cada una de las causas resaltantes que determinan el problema principal, entendido de otras palabras a la medida que a los objetivos específicos se vayan realizando se estaría logrando el objetivo general.

1.4 Características de un proyecto.

De acuerdo a lo consultado a los libros especializados en el tema de proyecto, podemos tomar como punto de partida a la OBS BUSSINES SCHOOL que nos propone una serie de características, las cuales mencionamos las siguientes:

- Todo proyecto tiene bien en claro su propósito.
- Presenta objetivos y metas definidos.
- Puede ser flexible dentro de un plazo de tiempo limitado.
- Dentro de sus fases que tiene el proyecto, presenta al cómo mínimo la fase de planificación, ejecución y finalmente la entrega del proyecto.
- Todo proyecto hace partícipe a un conjunto de personas para que interactúen asignándoles roles y responsabilidades.
- Se garantiza el resultado esperado mediante un monitoreo y seguimiento.

1.5 Ciclo de vida de un proyecto.

El ciclo de vida también es una parte de vital importancia para el proyecto, motivo por el cual nos vamos a basar en el autor, Castro (2013: 11) que nos menciona que todo proyecto consta de un ciclo articulado y progresivo que va desde la idea inicial y la intención de intervenir hasta la valoración del conjunto de medios, actividades y resultados de los objetivos perseguido. En otras palabras lo que las autoras nos quieren dar a entender con relación al ciclo del proyecto, recordemos que nace de una idea con la cual vamos a satisfacer una necesidad, siguiendo con un análisis y/o diagnóstico implementando una alternativa de solución y finalmente terminando con la evaluación de

los resultados. Por otra parte, Sarmiento 2011 nos propone el siguiente gráfico al cual él denomina “ciclo del proyecto”.

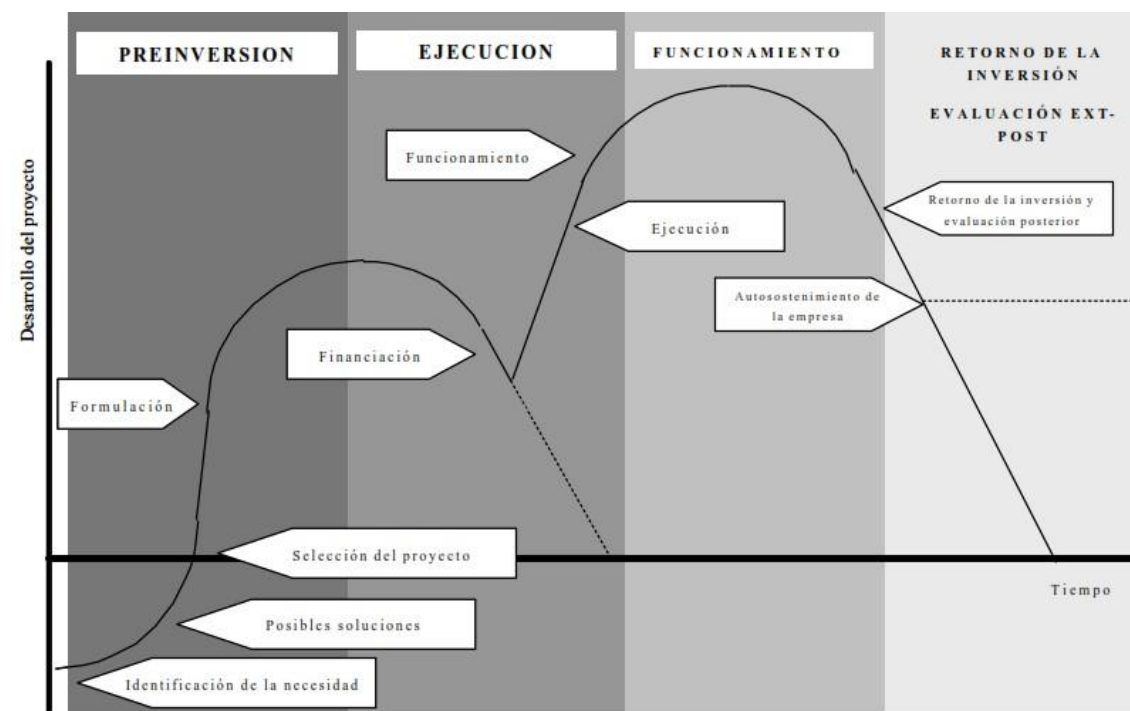


Gráfico N°2. Ciclo de vida del proyecto

Elaboración: Sarmiento, Julio

En conclusión, todo proyecto puede surgir en diversos contextos donde podamos encontrar necesidades de diferentes índoles ya sean sociales, económicas, etc. para un grupo de personas beneficiarias; brindando soluciones innovadoras a los problemas específicos para así mejorar la situación de los beneficiarios. Y todo esto se logra teniendo los objetivos, fines y metas muy bien establecidos para realizar dicho proyecto.

1.6 Proyecto educativo.

En este apartado vamos a tomar al proyecto desde una perspectiva del campo educativo, y para ello tendremos que destacar las diferentes definiciones de los autores antes mencionados y rescatando una u otra característica de los proyectos, puede decirse que los proyectos educativos no solo se concentran dentro de una institución educativa,

institutos superiores y/o universidades; sino que cualquier empresa puede realizar proyecto educativo.

Por consecuencia vamos a analizar a algunos autores para así poder llegar a una definición, en una primera instancia Fernandes nos menciona que un proyecto educativo es:

Iniciativa o conjunto de actividades con objetivos claramente definidos en función de problemas, necesidades, oportunidades o interés, de un sistema educativo, de un educador, de grupos de educadores o de alumnos, con la finalidad de realizar acciones orientadas a la formación humana, a la construcción del conocimiento y a la mejora de los procesos educativos (Fernandes 2013: 19).

Los que nos menciona el autor es que la función principal de todo sistema educativo es poder lograr el desarrollo integral de cada estudiante, no solo limitándose a la parte académica sino al ámbito social, para así formar estudiantes con habilidades y competencias específicas que nuestra comunidad educativa requiere. Por tal motivo nuestro sistema educativo tiene que tener la iniciativa de promover proyectos que faciliten el aprendizaje de uno de nuestros estudiantes, haciendo un recojo de datos para así poder analizarlos y también es importante las tareas que realicen los grupos de trabajo de los educadores para que con ello llegar a cumplir los fines establecidos, involucrando además a la sociedad; es decir, que haya contacto y la interrelación entre cada uno de los miembros. Por otro lado, el proyecto educativo trata de que el estudiante aprenda y adquiera el conocimiento a través de una revolución en los materiales didácticos y otros tipos de métodos pedagógicos que van a permitir un uso eficiente del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Según el autor Guedez (Capella 2002) nos menciona que un proyecto debe presentar lo siguiente:

- **Recurso teórico - metodológico:** Que todo proyecto educativo debe de seguir un esquema que va para la orientación y planeamiento dentro de la gestión educativa. Lo importante de este recurso teórico – metodológico es que se encuentra abierto a los cambios pudiendo ser flexibles y dinámicos, sin perder la perspectiva del sentido dinámico e histórico de la educación.
- **Líneas teleológicas y normativas:** Consiste en la representación del proyecto dentro de un espacio temporal o en otras palabras en la zona geográfica donde se realizará el proyecto, brindando acciones que favorezcan a nuestra realidad educativa.
- **Esquemas metodológicos y estratégicos:** Nos plantea que los recursos que se van a utilizar, garanticen el logro de las metas planteadas dentro del marco de lo teleológico – normativo.
- **Soporte epistemológico de una concepción educativa:** Se refiere al sistema de apoyo epistemológico que necesita el proyecto para así brindar la concientización de cada participante.

En otro aspecto, podemos mencionar una definición muy interesante acerca de proyecto educativo en la cual podemos rescatar que éste es “el documento que define la identidad de una institución educativa, formula sus fines y objetivos, expresa el modelo educativo que ofrece a la sociedad” (Estefanía: 1998, citado en Aguerrebere 2010: 23). En ese sentido podemos decir que un proyecto nos brinda una mejor organización, planteamiento y organización para que así la institución educativa alcance su autonomía.

Finalmente, Estefanía (1998), propone al proyecto educativo como un:

- **Proceso:** Buscando una participación activa en toda la comunidad de aprendizaje.

- **Producto:** Se refiere a la redacción del documento de la institución educativa, para quede como marco de referencia para los nuevos integrantes de la institución.

En este sentido, el proyecto educativo no solo consiste en el mejoramiento del currículo académico sino que abarca el mejoramiento de la función de la institución educativa en todas sus dimensiones; como por ejemplo, calidad del profesorado, interrelación del centro educativo con la comunidad educativa.

1.7 Clasificación de los proyectos educativos.

Según Fernandes, establece la siguiente clasificación de los proyectos que surgen dentro del área educativa, realizado en base a su finalidad o razón de ser del proyecto (2013: 23-24).

1.7.1 Proyecto de Intervención.

Son proyectos que se desarrollan en las organizaciones, con la finalidad de promover una intervención, con el fin producir un cambio en la estructura o contexto de la organización.

1.7.2 Proyectos de Investigación.

El objetivo principal de este tipo de proyecto es en obtener un conocimiento sobre un determinado problema, planteando soluciones inmediatas con garantía de verificación experimental.

1.7.3 Proyecto de Desarrollo (o de producto).

Este tipo de proyecto está encargado de producir nuevos servicios, actividades y/o productos; refiriéndose en el ámbito educativo como por ejemplo a los materiales didácticos o desarrollo de un nuevo software educativo.

1.7.4 Proyectos de Enseñanza.

Estos tipos de proyectos se dentro de los contenidos curriculares, dirigido a la mejora del proceso enseñanza-aprendizaje. Además este proyecto se inclina a las funciones que realiza el docente.

1.7.5 Proyectos de Trabajo (o de aprendizaje).

Son proyectos que son desarrollados por todo el alumnado, trabajando en proyectos complejos interrelacionando las áreas y/o contenidos curriculares, bajo el acompañamiento del docente, para que así el estudiante desarrolle competencias y habilidades específicas. Esto quiere decir que el proyecto basado en el aprendizaje, permite que el estudiante adquiera experiencia en un trabajo colaborativo.

1.8 Etapas del proyecto educativo.

Con lo expuesto anteriormente podemos considerar las siguientes etapas de un proyecto educativo, según Mendez (2000) nos menciona lo siguiente:

1.8.1 Análisis de la situación educativa.

En esta parte de la etapa, se inicia con un breve análisis sobre cuáles serían las causas del porque deberíamos seleccionar el problema consecuentemente cuales serían sus efectos.

1.8.2 Selección y definición del problema.

Para poder seleccionar el problema tenemos que tener presente en primer lugar que el problema sea de un interés en común, segundo que este problema tenga una solución viable. Para lograr ello se puede proponer hacer una lluvia de ideas que nos ayuden a seleccionar el problema más viable.

1.8.3 Definición de los objetivos del proyecto.

Cuando se comience a definir los objetivos, los cuales se dividen en dos: objetivos generales y los objetivos específicos los cuales van a dar la orientación del proyecto; y

para esto ellos deben de ser claros, precisos y relacionados con la problemática a solucionar.

1.8.4 Justificación del proyecto.

En esta etapa nos planteamos ¿Cuál es la importancia de solucionar el problema? y cuál es la necesidad de implantar el proyecto.

1.8.5 Planificación de las acciones.

La planificación en esta parte de la elaboración del proyecto educativo se tomaría como el ordenamiento de las actividades a realizar por las personas encargadas durante todo el tiempo que dure la ejecución del proyecto, se elabora un cronograma de actividades las cuales tienen que ser adecuadas, pertinentes y sobre todo tiene que ser realista basándose en las capacidades de los ejecutores.

1.8.6 Recursos.

En este sentido, podemos mencionar a los siguientes tipos de recursos:

- **Materiales:** Son los recursos que se van a emplear en el desarrollo del proyecto; como por ejemplo: aulas, laboratorios, etc.
- **Humanos:** Son todos aquellos que van a desarrollar el proyecto, cumpliendo con sus actividades respectivas.
- **Tecnológicos:** Son toda clase de equipo electrónicos para realizar el proyecto.
- **Financieros:** Son los recursos internos o externos encargados de la solvencia económica del proyecto.

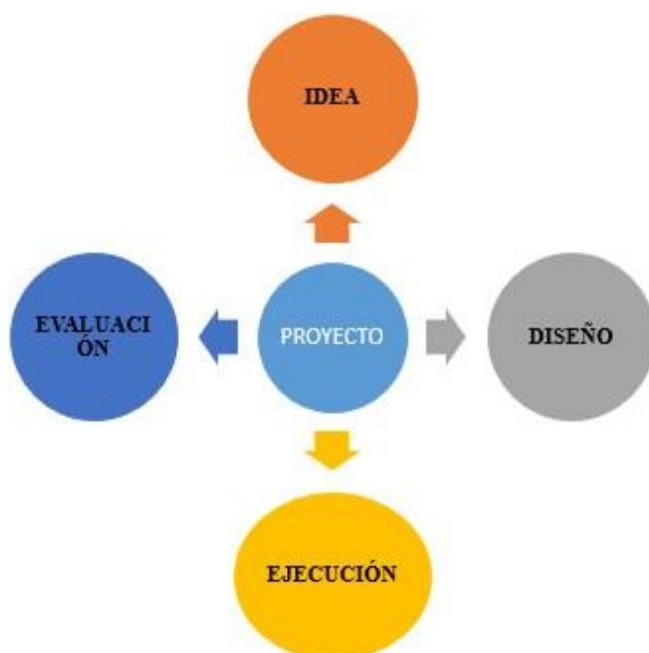
1.8.7 Evaluación.

Esta última etapa del proyecto, es pieza fundamental, porque nos va a ayudar a usar la información obtenida en la realización del proyecto, acerca de la implementación, ejecución del proyecto, para así poder hacer una buena toma de decisiones.

1.9 Función de un proyecto educativo.

Uno de los aspectos importantes después de la ejecución del proyecto educativo, es saber cuál va a hacer su función dentro de la institución educativa, para ella Alvarado nos dice:

Alvarado (2005: 36) con su amplia experiencia en proyectos educativos, nos menciona que estos ayudan a mejorar la calidad educativa no puede ser solamente carácter geográfico, como el hecho de que casi todos los países vecinos ensayen modelos descentralizados mediante proyectos, hay razones más profundas de tipo psicopedagógicos y organizativo que avalan el papel y la función que cumple el proyecto educativo en un centro. Entre ellas, vamos a fijarnos especialmente en las siguientes funciones que consideramos fundamentales



CAPÍTULO II

ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Para poder dar inicio a este presente capítulo, hacemos referencia a lo mencionado por Zarzar (1988), donde nos menciona que el aprendizaje y la enseñanza son dos procesos distintos que los profesores tratan de integrar en un solo al cual lo están denominando: proceso de enseñanza aprendizaje. Por ende, destacamos una característica principal que no es sólo enseñar, sino propiciar que los estudiantes aprendan.

Por otra parte, otro término que tenemos que tener presente para este capítulo es según Contreras (1990), enseñar es “provocar dinámicas y situaciones en las que pueda darse el proceso de aprender en los estudiantes”; es decir que el docente tiene que transmitir como por ejemplo: conocimientos, experiencias e ideas a sus estudiantes mediante ciertos procesos para que éste aprenda lo que el profesor está tratando de transmitir.

2.1 ENSEÑANZA.

En primer lugar, para poder empezar sobre el estudio con lo que respecta a la enseñanza y a las apreciaciones de los diferentes autores especializados, podemos comenzar citando a la Real Academia Española (RAE), donde nos menciona que la palabra enseñanza presenta una derivación del latín *insignare* que y este término compuesto por *in* (en) y *signare* (señalar).

En la página web Researchgate, según Edel (2004) nos proporciona la idea de enseñanza como parte fundamental para adquirir los conocimientos que necesita todo estudiante; es decir, la enseñanza es el proceso por el cual se comunican o transmiten conocimientos especiales o generales sobre una cierta área curricular. Esta definición encierra mucho más que el de educación, ya que ésta tiene por objeto la formación integral de la persona, mientras que la enseñanza se limita a transmitir, por medios diversos, determinados

conocimientos. Basándonos en esta afirmación del autor mencionado, sabemos que la educación es el pilar de toda persona porque ayuda a la mejora de cada persona (estudiante) de cada uno de sus habilidades ya sean estas intelectuales, físicas, etc., la enseñanza solo se encarga de la transmisión de los conocimientos de una persona (docente) a otra (estudiante) a través de ciertos procedimientos realizados por el profesor. En este sentido, según Gagé, la enseñanza es cuando una persona, a través de un proceso o conjunto de procedimientos, intenta o busca facilitar el aprendizaje en otra persona que en este caso vendría ser el alumno (1979: 14).

A raíz de estas definiciones vistas anteriormente, podemos darnos cuenta que la enseñanza está compuesta por un conjunto de transformaciones que llevan al estudiante a recibir el conocimiento brindado por el docente a través de estrategias que hacen que el estudiante vayan desde lo no conocido (no saber) hacia lo conocido (saber). Por tal motivo, según Tapia (2012: p21) señala que la esencia de la enseñanza está en la facilitación de información mediante la comunicación directa dialogada, apoyada en la utilización de medios auxiliares tecnológicos, de mayor o menor grado de complejidad y costo.

2.1.1 Estrategias de Enseñanza.

Para poder conocer cuáles son las estrategias de enseñanza propuestas por una serie de destacados autores en el ámbito educativo, en primer lugar comenzaríamos en definir que la estrategia sería una agrupación de actividades mentales que realiza cualquier individuo, un caso particular sería en el aprendizaje, porque una estrategia nos ayudaría a obtener de una manera más fácil los conocimientos requeridos por la persona (estudiante).

A continuación, entre los conceptos más resaltantes podemos señalar a los siguientes: Según, Anijovich y Mora (2009) hacen referencia a las estrategias de enseñanza “como el conjunto de decisiones que toma el docente para orientar la enseñanza con el fin de promover el aprendizaje de sus alumnos. Se trata de orientaciones generales acerca de cómo enseñar un contenido disciplinar considerando qué queremos que nuestros alumnos comprendan, por qué y para qué. Lo que las autoras nos tratan de dar a entender es lo siguiente: el docente tiene que elegir ciertas estrategias de enseñanza para así poder transmitir los contenidos curriculares y las capacidades de las áreas para que el estudiante alcance un aprendizaje significativo; además mencionan que las estrategias son un conjunto de actividades donde el docente hace una planificación de los recursos utilizados para la enseñanza de acuerdo al contexto y/o necesidades de los estudiantes para lograr los objetivos planteados de cada área y curso.

Finalmente Diaz Barriga (2002) afirma que las estrategias son “procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los alumnos”.

2.1.2 Tipos de estrategia de enseñanza.

Pimienta (2012), considera a los siguientes tipos de estrategias mencionadas a continuación:

2.1.2.1 Estrategias de enseñanza para indagar conocimientos previos.

De acuerdo con las características de este tipo de estrategia podemos mencionar a las siguientes:

- **Lluvia de ideas:** Es una estrategia grupal que nos permite averiguar sobre el conocimiento que poseen los estudiantes acerca de un tema determinado.
- **Las preguntas:** Está a cargo del docente en propiciar preguntas que desarrollen el pensamiento crítico de cada estudiante para que así tengan una mejor comprensión del tema. Además, estos tipos de preguntas se clasifican en preguntas simples (donde la respuesta es única) y complejas (donde las respuestas nos permiten analizar e inferir).

2.1.2.2 Estrategias de enseñanza que promueven la comprensión mediante la organización de la información.

- **Cuadro sinóptico:** Es un organizador gráfico, que podemos utilizar para ordenar la información adquirida de lo general a lo particular; además lo esquematiza en un orden jerárquico.
- **Cuadro comparativo:** Este organizador lo podemos utilizar para poder plantear las semejanzas y/o diferencias de dos o más conceptos, objetos, hechos, etc. pero siguiendo un criterio en común entre los agentes a comparar.
- **Técnica Heurística Uve de Gowin:** Es utilizada para aprender a aprender; es decir para tener una mejor comprensión y producción del conocimiento, según el autor recomienda que el uso de esta técnica se aplica mejor en textos de origen científicos.

2.1.2.3 Estrategias de enseñanza para la organización de la información.

- **Diagramas:** Este tipo de estrategia según Pimienta (2012), nos permite: organizar la información, identificar detalles, identificar ideas principales y finalmente desarrollar la capacidad de inferencia de los estudiantes.

- **Mapas cognitivos:** Estos son organizadores más complejos porque permite organizar la información y obtener significados muchos más precisos para así poder relacionarlos con otras ideas. Ejemplos de estos mapas cognitivos, tenemos a los siguientes: mapa mental, mapa conceptual, etc.
- **Resumen:** Este tipo de estrategia trata de colocar la ideas principales encontradas en el texto con nuestras palabras, pero sin de dejar de la lado las ideas originales del autor.
- **Síntesis:** Con esta estrategia nos va a hacer de utilidad porque nos va a permitir identificar todas las ideas principales que podamos encontrar en texto, las cuales se añaden con la comprensión e interpretación que podamos tener de un texto.
- **Ensayo:** Esta estrategia es de mucho beneficio porque nos va a dar a entender de como es el pensamiento del autor de algún texto, quien se expresa con una gran libertad, pero con un sustento objetivo.

2.1.2.4 Estrategias de enseñanza grupales.

- **Debate:** Esta estrategia es importante porque permite una competencia intelectual entre dos equipos en un entorno de tolerancia y disciplina; además, se trata de utilizar esta estrategia para trabajar los contenidos curriculares dentro de un ambiente de aprendizaje fomentando la investigación para así poder dar una buena fundamentación sobre las ideas planteadas a los otros equipos de trabajo.
- **Mesa redonda:** Es todo espacio físico que permite la expresión de diferentes puntos de vistas de un determinado tema, cuya finalidad es la obtención de

información detallada, finalmente su característica principal es que resalta todos los diferentes puntos de vista de cada integrante.

- **Taller:** Esta estrategia de enseñanza tal y como nos menciona Pimienta (2012) implica la aplicación de los conocimientos adquiridos en una tarea específica, generando un producto que es el resultado de la aportación de cada uno de los miembros. Además, el objetivo principal de esta estrategia es fomentar el trabajo y el aprendizaje colaborativo.

2.1.3 Criterios básicos para la elección de estrategias de enseñanza.

De acuerdo a la investigación realizada respecto a los tipos de estrategias de enseñanza, no solo es el hecho de enseñar sino también en cómo hacerlo por ende el docente tiene una diversidad de estrategias para lograr alcanzar el aprendizaje significativo de cada estudiante. Debido a esto señalamos algunos aspectos básicos que tenemos que tener presente al momento de seleccionar de la estrategia de enseñanza:

- **Finalidad de las estrategias de enseñanza:** Debemos tener muy en claro que las estrategias son el camino por el cual debe un docente debe seguir para alcanzar un fin, por lo que su utilización se ordena a facilitar el aprendizaje en los estudiantes.
- **Función de las estrategias de enseñanza:** Cada elección de la estrategia se debe a que cada una cumple un función y tiene una característica específica y su elección se debe al conocimiento que tenemos de cada una de ellas, es decir, que no se debe utilizar sin saber el porqué de cada estrategia de enseñanza.

- **Característica de la disciplina a enseñar:** Tenemos que tener presente que áreas y/o cursos el docente va a enseñar, porque la elección de la estrategia tiene que ser coherentes con el diseño curricular propuesto por nuestro sistema educativo, facilitando el logro de las competencias de los estudiantes.
- **Característica de la población:** Delimite a qué tipo de población (alumnado) se dirigirá el proceso de enseñanza, y acorde a ello, seleccionamos el tipo de estrategia de enseñanza pertinente y la forma en el cómo le vamos a dar el buen uso. Por otro lado, tenemos que tener presente los estilos de aprendizaje para hacer la elección adecuada de la estrategia y lograr los objetivos planteados.

2.2 Aprendizaje

En primer lugar tenemos que tener presente que el aprendizaje al igual que la enseñanza es parte importante de la estructura de nuestro sistema educativo, por tal motivo, la educación comprende el sistema de aprendizaje. Algunos reconocidos autores refieren en sus investigaciones que el aprendizaje es proceso interno de cada persona, donde a partir de sus conocimientos previos obtenidos por su experiencia en su vida cotidiana, está recibe dicha información nueva para interpretarla, analizarla, seleccionarla y finalmente relaciona dichos conocimientos nuevos para así poder integrarlos a su estructura mental. Por otra parte a través de una serie de investigaciones realizadas por Torre Puente (2007: p21), hace referencia que el aprendizaje es considerado como un proceso intrapersonal e interpersonal de carácter social, cultural y disciplinar, que está anclado contextualmente y no puede entenderse sino dentro del sistema interactivo de los elementos que lo producen. Lo que nos trata de manifestar Torre Puente es que el aprendizaje sería un proceso personal que va desde la parte interna; es decir, que trata la parte biológica y psicológica

de una persona para que así vaya construyendo su propio conocimiento y desarrollando sus nuevas competencias.

Finalmente, mencionamos a Zapataros (2015) que nos señala lo siguiente: “En lo que hay consenso es que el aprendizaje es el proceso o conjunto de procesos a través del cual, se adquieren o se modifican ideas, habilidades, destrezas, conductas o valores, como resultado o con el concurso del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento o la observación.

Después de haber consultado algunas definiciones de reconocidos autores podemos concluir que el aprendizaje depende de varios factores ya sean internos y/o externos para que el estudiante adquiera un aprendizaje significativo, de aquí que el aprendizaje pueda ser considerado como un producto y resultado de la educación y no de un simple prerequisite para que ella pueda generar aprendizajes.

Entonces para que exista un aprendizaje sea significativo por parte del estudiante, tiene que presentar lo siguiente:

- **Funcional:** Que los conocimientos que se van a adquirir por parte del estudiante tiene que utilizarse cuando las circunstancias lo requieran y lo exija el estudiante.
- **Proceso activo:** Que los conocimientos adquiridos por los estudiantes, no solo debe limitarse a su almacenamiento en su memoria, sino que los nuevos conocimientos deben organizarse, seleccionarse, estructurarse para poder asimilarlos en nuestra estructura cognitiva.
- **Proceso constructivo:** Esto quiere decir que las actividades de aprendizaje deben de estar orientadas a la construcción que significados que cada estudiante debe comprender, relacionando los conocimientos previos con los nuevos aprendizajes.

2.2.1 Estrategias de aprendizaje.

Actualmente existe una diversidad de conceptos en lo que se refiere a estrategias de aprendizaje, a continuación entre los conceptos más destacados de autores especializados en el campo, podemos mencionar a Weinstein y Mayer (2005: p.315) que nos afirma lo siguiente:

Que todas las estrategias de aprendizaje están compuestas por un conjunto de actividades físicas y/o mentales en las cuales toma de participe al estudiante en todo el proceso de aprendizaje teniendo como objetivo influir en el proceso de codificar de la información recibida. Por otro lado menciona hay otro nivel superior de estrategias llamadas meta cognitivas que los alumnos puedan realizar para así poder procesar el conjunto de información obtenida.

Adicionalmente, haciendo referencia a Puente (2008, p.296) que nos menciona lo siguiente acerca de las estrategias cognitivas que son un conjunto de procesos empleados por toda persona en un momento específico del aprendizaje para facilitar la adquisición de conocimientos”

Nisbett, Shucksmith y Danserau (1999) citado por Coll, Palacios y Marchesi (2005, p.201), conceptualizan a las estrategias de aprendizaje como un conjunto de secuencias articuladas por las actividades y/o procesos que tenemos que elegir con el propósito de facilitar la adquisición, almacenamiento y/o utilización de la información.

Luego de un análisis de los conceptos vertidos líneas atrás por los diferentes autores, se llega a la conclusión que las estrategias de aprendizaje permiten transformar la nueva información en conocimiento que el estudiante lo va a interiorizar y lo va a convertir en un aprendizaje significativo, además, le va a permitir a organizar la

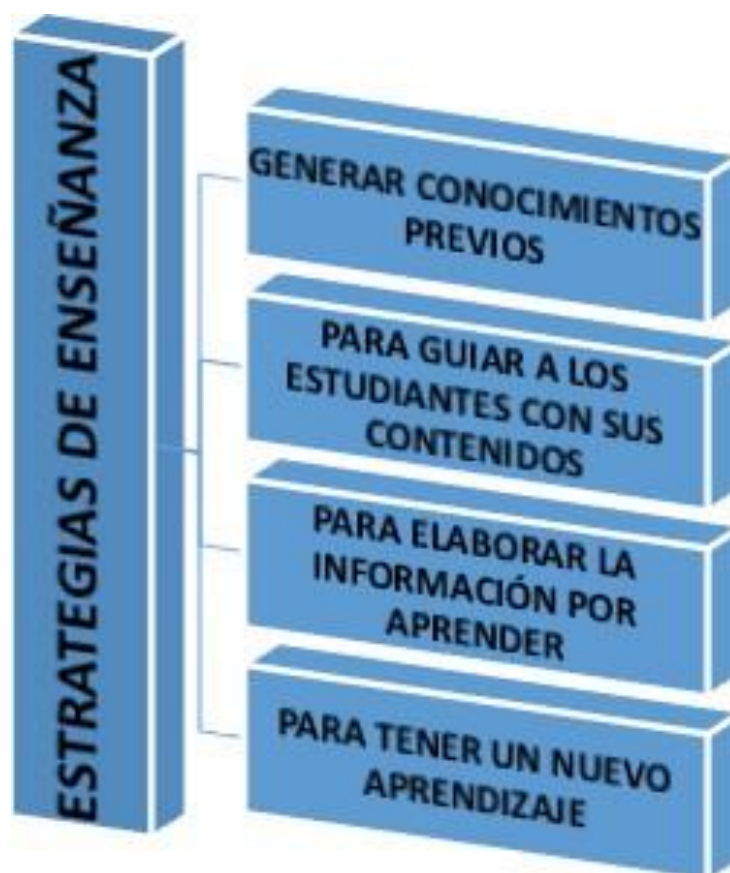
información en forma sistemática para que así facilite el proceso de aprender a aprender.

2.2.2 ¿Cuáles son las características que poseer todas las estrategias de aprendizaje?

A decir de Gonzales, Virginia (2001, p.3-4) nos brinda las siguientes características que toda estrategia de aprendizaje debe de tener:

- Aprender a formular cuestiones: Nisbet, Shucksmith (1987), nos menciona que el estudiante aprende a establecer hipótesis, fijar objetivos y parámetros para una tarea; además, el estudiante infiere nuevas cuestiones y relaciones desde una situación inicial y llevarla a su contexto; es decir, de acuerdo a su realidad.
- Saber simplificarse: El estudiante tiene que saber escoger las estrategias de enseñanza para que esta le ayude a la reducción de una tarea o un problema, siguiendo un conjunto de secuencias que le permitan el logro de dicho aprendizaje.
- Están articuladas con el monitoreo del aprendizaje, brindando una articulación de esfuerzos, respuestas y descubrimientos a partir de las cuestiones o propósitos que inicialmente se habían planteado.
- Nos permite reflexionar sobre las etapas e inconvenientes presentes en la realización de la tarea de aprendizaje
- Conocer procedimientos para la comprobación de los resultados obtenidos y de los esfuerzos empleados; es decir, que con esta característica nos va a permitir poder verificar los resultados obtenidos y de todos los esfuerzos que se han empleado, para ello se realiza una planificación de todo el procedimiento.

- Utilizar los métodos y procesos para que se realice la supervisión de las tareas y del aprendizaje realizado.



CAPÍTULO III

PROPUESTA DE PROYECTO DE EDUCATIVO

3.1 Propuesta de un proyecto innovador para los estudiantes de educación secundaria de la I.E.P. Milagrosa Nuestra Señora del Carmen

I. Datos generales del proyecto

TÍTULO DEL PROYECTO:

“CONÉCTATE Y APRENDE”

1.1 Institución Educativa : Milagrosa Nuestra del Carmen

1.2 UGEL : 05

1.3 DRE : Lima

1.4 Dirección : Urb. Las Flores

1.5 Distrito : San Juan de Lurigancho

1.6 Provincia : Lima

1.7 Región : Lima

1.8 Integrantes del comité de gestión:

- Atencio Pacheco, Luis
- Castilla Tasayco, Juan Carlos
- Escate, Eduardo

1.9 Fecha de inicio del proyecto : 12 de febrero del 2019

1.10 Fecha de finalización del proyecto : 20 de octubre del 2019

II. Descripción del proyecto

Martínez (2003) nos menciona:

La educación ha podido mantener con pocas variaciones su modelo clásico de enseñanza. De esta forma ha sobrevivido a los avances de la sociedad. Sin embargo las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), plantean nuevos escenarios, que requieren una revisión profunda de la educación en sus diversos aspectos. En efecto la modalidad de enseñanza, las metodologías, la forma de acceder y adquirir conocimientos, los recursos utilizados, entre otros aspectos son afectados por estas tecnologías.

Entre todas las herramientas que podemos encontrar con el uso de la TIC, podemos mencionar a dos de ellas que vamos a emplear en este presente proyecto titulado **“Conéctate y aprende”**, la primer son las plataformas educativas virtuales, dichas plataformas o también llamadas plataformas educativas de aprendizaje, tienen una perspectiva basada en la acción comunicativa, ya que el proceso comunicativo sincrónico (en forma simultánea) y asincrónico de lugar y tiempo, se desarrolla a través de hilos de discusión a partir de un mensaje original. Además, de acuerdo con Tobón (2007) nos señala que estas plataformas educativas virtuales van a permitir a los estudiantes a tener un rol más activo a cambio de un rol pasivo en el proceso de enseñanza aprendizaje. Adicionalmente, se puede hacer que el aprendizaje se realice al propio ritmo de cada estudiante, más independiente, más personalizado, y sobre todo que va a realizar un trabajo colaborativo construyendo su propio conocimiento, además estos entornos de aprendizaje tiene que responder a las necesidades de cada sujeto.

Como segunda plataforma educativa virtual que vamos a manejar en este presente proyecto de educativo es el uso de Second Life que es un entorno virtual donde cualquier persona puede participar creando su propio personaje el cual se le conoce como “avatar”. Todo lo que existe en Second Life es aquello que sus residentes crean y hacen. Diferentes interacciones se llevan a cabo en esta segunda vida y pueden ser objeto de estudios sociológicos diversos, aunque a lo largo del desarrollo de este proyecto educativo nos centraremos en discernir qué tipo de acciones de formación y aprendizaje se llevan a cabo y de qué manera. Para mayor comprensión del objeto final de estudio, el trabajo de este proyecto lo estamos estructurando en dos partes complementarias, una primera parte que nos habla de Second Life, su funcionamiento, sus puntos característicos y las estructuras sociales y de comunicación que ha generado, mientras que una segunda parte se centra en las tendencias emergentes de e-learning que podemos ver en marcha en este nuevo mundo que es Second Life.

Además podemos mencionar que la formación inicial de nosotros como docentes no deberíamos ignorar estos nuevos espacios de aprendizaje. Es decir; la actuación del profesorado no puede pensarse sólo en un aula situada en un espacio físico, entre los muros del aula. Por ellos, el rol del nuevo profesorado debe ir cambiando notablemente, lo que supone una formación mucho más centrada en el diseño de las situaciones y contextos de aprendizaje, en la mediación y tutorización, y en las estrategias comunicativas.

Actualmente son muchas las universidades, institutos e incluso colegios los que tienen presencia en Second Life, ya sea como centros totalmente virtuales o como alternativas complementarias de la praxis demostrativa presencial que desarrollan. Algunas de estas universidades son las de Texas, Harvard; nuestra

hermana vecina Colombia con su proyecto Sena; entre muchas más, que apuestan por experiencias y modelos de aprendizaje inmersivo.

Linden Lab, busca que los educadores consideren que las ventajas multimedia y de relaciones sociales a través de la red que ofrece Second Life (SL). Por ello, la empresa ofrece la posibilidad de alquiler de islas a precios bajos para educadores y organizaciones no lucrativas. Si los educadores quieren probar SL para realizar una clase, Linden Lab les cede un trozo de tierra de manera gratuita durante la duración de la clase.

No es lo mismo decir mañana nos reunimos en el laboratorio a las 9:00 de la mañana, a decir: mañana vistan su avatar que tenemos clases en SL, desde cualquier punto de la geografía mundial. Es allí, donde saltan las diferencias y las facilidades de los entornos virtuales de aprendizaje, máxime en un ambiente donde facilitadores y participantes se pueden reunir en un mundo paralelo para adquirir aprendizajes reales mediante tutoriales, simulaciones, orientaciones guiadas, descubrimientos grupales e individuales y demás; utilizando figuras digitales que muchas veces parecen reales.

El e-learning es un método educativo que fomenta e integra las TICs, y cuando esto se logra en un ambiente educativo virtual inmersivo como Second Life, muchos de los problemas que tenemos en la actualidad como el poco trabajo colaborativo; mediante actividades de experiencias guiadas por el docente o descubrimientos y experimentos, se puede superar, porque se vuelve atrayente el uso de avatares que estimulen la creatividad y el componente social del aprendizaje animando a los alumnos a colaborar y competir entre sí, sin espacios físicos definidos ni horarios rígidos.

Second Life, es un ambiente – plataforma completa que atrae al estudiante o usuario, permite la creación de actividades, experiencias y ambientes virtuales, además gusta a la generación de juego digital. Por tanto, ofrecemos algunas estrategias y facilidades educativas que se pueden considerar en este metaverso. El modelo adoptado para el desarrollo de la propuesta inmersiva de los estudiantes dentro de Second Life lo podemos dividir en cuatro partes:

- **Acceso y motivación**

En esta parte de la etapa está relacionada al acceso de los participantes al entorno virtual (Second Life) y la adquisición de competencias esenciales para el uso del entorno virtual.

- **Socialización**

La etapa de la socialización está orientada a la etapa donde nuestros estudiantes (participantes) configuran sus identidades en el mundo virtual, opción que luego les permitirá interactuar entre ellos y con el docente del curso.

- **Compartir información**

Parte de esta etapa del proyecto, es la que se presenta de modo preciso del contenido de las diferentes actividades a realizar en Second Life, acción que les permitirá a los participantes intercambiar información entre ellos.

- **Construcción del conocimiento**

En esta etapa, el grupo de participantes se relacionara a través de la discusión y la comunicación, los estudiantes no solo se limitaran a recibir

o entregar información; por el contrario los participantes intervendrán de un modo más activo en la construcción del conocimiento.

III. Identificación del problema

De acuerdo al análisis del contexto inmediato donde se desenvuelven los estudiantes de educación secundaria de la I.E.P. Milagrosa Nuestra Señora del Carmen, presentan ciertas dificultades para el desarrollo de las competencias y habilidades de las diversas áreas como por ejemplo: matemáticas, ciencias sociales, comunicación, etc. Por otra parte, se puede observar que el profesorado continúa con el uso de una metodología tradicional, además dichos docentes no tienen un buen uso de las plataformas educativas, por ende el estudiante no consiguen un aprendizaje significativo para su vida cotidiana. Detectando los siguientes problemas, principal y secundarios:

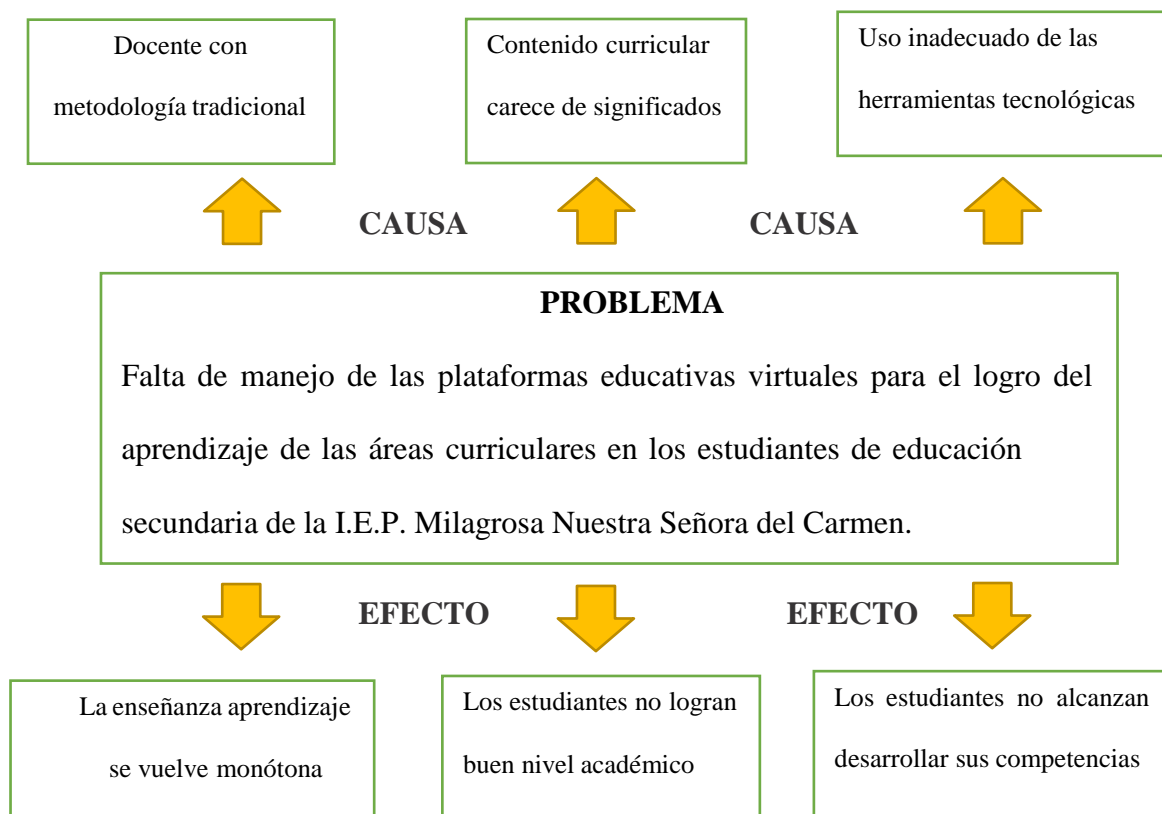
Problema principal

Falta de manejo de las plataformas educativas virtuales para el logro del aprendizaje de las áreas curriculares en los estudiantes de educación secundaria de la I.E.P. Milagrosa Nuestra Señora del Carmen.

Problemas secundarios

- La I.E.P. no cuenta con suficiente personal docente para la gestión pedagógica de las plataformas virtuales educativas.
- La falta de manejo de la I.E.P. con respecto a los mundos virtuales para la educación.
- Poco uso de las herramientas de la tecnología por parte del personal docente.

IV. La definición de las causas y efectos del problema



V. Justificación del proyecto

El proyecto **“Conéctate y aprende”** el cual lo vamos a implementar en la Institución Educativa Particular “Milagrosa Nuestra Señora del Carmen” que se encuentra ubicado en el distrito de San Juan de Lurigancho, con su mayor objetivo es de crear e implementar un espacio virtual para la enseñanza-aprendizaje de las diversas área curriculares. Por otro lado, se evidencia en los estudiantes un marcado desinterés y falta de afectividad correspondiente al área de matemática, comunicación y ciencias que impide la asimilación de conocimientos impartidos en el salón de clases; y por lo tanto afectan el desempeño académico que se traduce en un bajo rendimiento escolar.

Como ya se había mencionado anteriormente este proyecto educativo busca como resultado que el estudiante sea capaz de construir conocimiento con el profesor como guía y mentor, además el profesorado debe estar a la vanguardia para el manejo de las diversas plataformas educativas virtuales, para que así tenga la libertad necesaria para que explore el ambiente tecnológico.

Para dar inicio al desarrollo de este proyecto, tenemos que tener presente que según (Harasim, 2000; Hepp, 2003; Crook, 1998) “La inserción de las TICs en los contextos educativos puede reportar beneficios para todo el sistema educativo: alumnos, docente y la comunidad educativa en general. En el caso de los docentes, gracias a las tecnologías tienen a su disposición diversos recursos digitales: software, documentos, página web, etc., los que facilitan la participación en redes de docentes y apoyan el trabajo de proyectos en forma colaborativa con otros centros educativos”.

Asimismo, podemos mencionar que el proceso de enseñanza-aprendizaje se puede enriquecer con la inclusión de estas nuevas tecnologías, ya que para el estudiante la utilización del ordenador u otro medio o herramienta tecnológica supone un importante estímulo para el nuevo aprendizaje. Por otro lado, el uso de las tecnologías de la información y comunicación en la buena práctica docente requiere que todo el profesorado mantenga una actitud positiva hacia el cambio. La aplicación de la TIC requiere un nivel de información y capacitación docente continua en el manejo de estas herramientas.

La inclusión de las TICs en los planes de estudio en la formación docente no es sencilla, porque tenemos que romper paradigmas y cambiar nuestra malla curricular y ser el docente el primer cambio y apropiarse de una nueva pedagogía y las tecnologías que sean más pertinentes, también deben poseer las capacidades

que les permitan a sus estudiantes usar estas herramientas tecnológicas en cada una de sus clases, si bien la mayoría de ellos conocen la tecnología, les faltan las habilidades para poder manejarlas bien en clases, para así poder despertar el gran interés entre los estudiantes.

Finalmente citando “La Unión Europea y la UNESCO se han propuesto mejorar la calidad y la eficacia de los sistemas de educación y de formación, lo que implica garantizar el acceso de todos a las tecnologías de la información y la comunicación” (BOE, 2006: pp. 17160). Esto requiere que la incorporación de las nuevas tecnologías, van a facilitar la formación tanto de los docentes, así como la de los estudiantes para que puedan potencializar estas herramientas tecnológicas marcándose objetivos y metas nunca antes imaginadas.

VI. Beneficiarios del proyecto

TIPO DE BENEFICIARIO	METAS
Beneficiario directo:	
Estudiantes de educación secundaria	200
Beneficiario indirecto:	
Docentes	15
Padres de familia	500

VII. Objetivos del proyecto

Objetivo General

Promover el manejo de las plataformas educativas virtuales en los estudiantes de educación secundaria de la I.E.P. Milagrosa Nuestra Señora del Carmen.

Objetivos Específicos

- Establecer el manejo de la gestión pedagógica de las plataformas educativas virtuales para la comprensión conceptual de las áreas curriculares como matemáticas, comunicación y ciencias.
- Desarrollar el manejo de la gestión administrativa de las plataformas educativas virtuales para el desarrollo de las competencias y habilidades de los estudiantes de educación secundaria
- Implementar la gestión de cursos de las plataformas educativas virtuales para el desarrollo de actitudes positivas hacia la capacidad de los cursos de matemáticas, comunicación y ciencias de los estudiantes de secundaria

VIII. Resultados del proyecto

RESULTADO 1
El estudiante podrá descargar archivos multimedia, acceder a los foros en donde podrá realizar un trabajo colaborativo, además hará uso de los enlaces (links) de la web 2.0 mediante la plataforma Moodle.
RESULTADO 2
Que los docentes hagan un seguimiento por niveles y además tengan un mejor control en las matriculas de las diferentes asignaturas. Por otro lado el estudiante aprende a crear objetos de acuerdo al tema en la plataforma Second Life.
RESULTADO 3
Los estudiantes manejan los contenidos de los cursos en la plataforma moodle realizando las evaluaciones en líneas y además hace uso de los contenidos temáticos de acuerdo a cada asignatura en la plataforma de Second Life.

IX. Actividades, cronogramas y responsables del proyecto

ACTIVIDADES	CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES									RESPONSABLES
	F	M	A	M	J	J	A	S	O	
Sensibilización del proyecto.	X									Directora de la I.E.P y los docentes responsables del proyecto.
Planificación del proyecto “ Conéctate y aprende ”		X								Docentes responsables del proyecto.
Ejecución de las actividades: - Alquiler e instalación de la plataforma Moodle. - Descarga e instalación de la plataforma virtual Second Life. - Capacitación a los docentes de las plataformas educativas virtuales (Moodle) - Gestión pedagógica de las plataformas educativas virtuales. - Elaboración de los cursos en la plataforma Moodle. - Manejo de las diversas herramientas de la plataforma Moodle.			X							Docente responsable de la sala multimedia. Docente responsable de la sala multimedia. Docentes responsables del proyecto. Docentes responsables del proyecto. Docentes responsables de cada una de las áreas curriculares. Docente responsable del proyecto y jefes de cada área curricular.

- Capacitación a los docentes de las plataformas educativas virtuales (Second Life)							X			Docente responsable del proyecto.
- Visita de los diversos mundos virtuales para la educación dentro de Second Life							X	X		Docente responsable del proyecto y jefes de cada área curricular.
- Evaluación del proyecto							X	X	X	Docente responsable del proyecto.

X. Presupuesto

RESULTADO	ACTIVIDAD	CONCEPTO	COSTO UNITARIO	COSTO POR ACTIVIDAD
R-1	Proyecto de educativo			
Actividad 1	Sensibilización del proyecto educativo	Folletos complementarios (15)	2	30.00
Actividad 2	Capacitación al plantel docente	Capacitador	A cargo de los docentes responsables.	-
		Manuales de uso de la plataforma Moodle (15)	3	45.00
R – 2	Implementación de la plataforma educativa virtual			
Actividad 1	Alquiler del hosting.	Empresa especializada S.A. (1 año)	250.00	250.00

Actividad 2	Capacitación del personal docente.	Capacitador Manuales de uso de la plataforma Second Life (15)	- 3	- 45.00
R – 3	Concientizar a los agentes educativos			
Actividad 1	Sensibilización de los estudiantes de secundaria.	Capacitador (2horas)	70 -	140.00
Actividad 2	Charlas a los padres de familia.	Refrigerio Empanada y gaseosa.	2.50	250.00
COSTO TOTAL				S/.750.00

XI. Evaluación y monitoreo del proyecto

EVALUACIÓN	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN
<p>RESULTADO 1</p> <p>El estudiante podrá descargar archivos multimedia, acceder a los foros en donde podrá realizar un trabajo colaborativo, además hará uso de los enlaces (links) de la web 2.0 mediante la plataforma Moodle.</p>	<p>-El 90% de los estudiantes utilizan los foros propuestos por el docente para tener una participación activa entre sus compañeros de clase.</p> <p>- El 90% de los estudiantes de</p>	<p>Registro de participación y trabajo de los estudiantes en cada uno de los foros para debatir un tema de interés.</p>

	<p>secundaria participo activamente en la aplicación del proyecto educativo.</p>	
<p>RESULTADO 2</p> <p>Que los docentes hagan un seguimiento por niveles y además tengan un mejor control en las matriculas de las diferentes asignaturas. Por otro lado el estudiante aprende a crear objetos de acuerdo al tema en la plataforma Second Life.</p>	<p>-El 80% de la comunidad Educativa tuvo accesibilidad de la plataforma educativa.</p> <p>-El 70% de los estudiantes vista las diferentes comunidades virtuales.</p>	<p>Registro de asistencia de a cada uno de las comunidades virtuales para la educación.</p>
<p>RESULTADO 3</p> <p>Los estudiantes manejan los contenidos de los cursos en la plataforma Moodle realizando las evaluaciones en líneas y además hace uso de los contenidos temáticos de acuerdo a cada asignatura en la plataforma de Second Life.</p>	<p>-El 90% de alumnos participan en la aplicación del proyecto educativo desarrollando competencias y habilidades en cada una de sus asignaturas</p>	<p>Registro de trabajo y registro de sus notas en los diferentes exámenes en línea.</p>

Para este proyecto educativo se evaluará teniendo en cuenta los siguientes criterios mencionados a continuación:

- La evaluación del proceso que se va a considerar será el de evaluar el cumplimiento de cada una de las actividades propuestas, para así poder determinar si cada estudiante cumplió con cada una de sus actividades con lo planteado en esta propuesta educativa.
- La evaluación del resultado, se va a obtener al final de la ejecución del proyecto, verificando si se ha cumplido con los objetivos propuestos, además nos dará la visión necesaria si es que se va a tener que replantear el conjunto de actividades propuestas en el proyecto.
- Informe final, los docentes responsables del proyecto, al finalizar la aplicación, emitirá un informe final a la dirección de la I.E.P. Milagrosa Nuestra Señora del Carmen, para el fin de poner en conocimiento los logros y dificultades durante la ejecución del proyecto.

CONCLUSIONES

Primera: Las plataformas educativas virtuales como lo es el Moodle, son herramientas que se han desarrollado en torno al ambiente educativo, otorgando a este tipo de formación un gran interés pedagógico, que genera una educación muchas más personalizadas y diversidad de cursos adaptados a todos los perfiles de nuestros estudiantes.

Segunda: La incorporación de estas plataformas en el ámbito educacional, no solo debe centrarse en la inclusión de los materiales educativos, sino también en el trabajo colaborativo que fomentan estos entornos del aprendizaje, así como las habilidades didácticas que podamos generar con su aplicación.

Tercera: Lo que nos ofrece Second Life es un entorno único y flexible para nosotros como educadores que estamos a la vanguardia de mejorar la educación a distancia, y lograr un trabajo colaborativo, un aprendizaje experimental a través de un ordenador y la simulación de entornos educativos permitiendo a los estudiantes poner a prueba sus competencias, construir sus conocimientos, crear nuevas ideas y sobre todo aprender de nuestros errores.

Cuarta: La sociedad del conocimiento exige desarrollar competencias digitales siendo una alternativa importante en el entorno digital en 3D Second Life, que permite insertar, globalizar recursos educativos en un mundo paralelo, inmersivo e interactivo, promoviendo el aprendizaje y experiencias lúdicas.

SUGERENCIAS

Primera: Que el profesorado actualmente debe familiarizarse con los entornos de aprendizaje virtuales, además deben de tener de tener el conocimiento y manejo de materiales multimedia, como por ejemplo: archivos en Power Point, Word, contar con enlaces educativos relacionado a las áreas respectivas, para así contar con métodos eficaces de enseñanza y complementarlos con el aula virtual.

Segunda: La utilización de estas plataformas educativas va a permitir poder desarrollarse en forma integral, adquiriendo habilidades y competencias desenvolviéndose en otro escenario diferente al del salón de clases, siendo los estudiantes los mismos protagonistas de su propio aprendizaje y a la misma vez desarrollar el valor de la responsabilidad.

Tercera: Incentivar y promover con las diferentes herramientas que nos ofrece la tecnología a las instituciones de la Educación Básica Regular (EBR), para que la implementación de la Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación dentro de nuestro sistema educativo peruano, tenga sus inicios con una plataforma educativa virtual que sea adecuada a las necesidades que actualmente exige nuestros estudiantes.

Cuarta: Incitar a nuestros docentes a la creación y utilización de WebQuest, recursos disponibles en la red para la realización de una tarea, con el fin de impulsar en los estudiantes principalmente la capacidad de organizar, elegir y desarrollar sus propias investigaciones. Por otro lado, organizar a los docentes en grupos interdisciplinarios, los cuales llevaran a cargo el asesoramiento, mantenimiento y divulgación de las plataformas educativas virtuales en otras instituciones.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- SAPAG , Nassir y Reinaldo SAPAG CHAIN

1995 *Preparación y evaluación de proyectos*. Tercera edición. Colombia: Mc Graw Hill Latinoamérica. Consulta: 7 de agosto de 2018.

<http://www.utntyh.com/wp-content/uploads/2013/03/Preparacion-Y-Evaluacion-De-Proyectos-Sapag-Sapag.pdf>

- REAL ACADÉMIA ESPAÑOLA (RAE)

2005 *Diccionario panhispánico de dudas*. Madrid: Espasa/Santillana

- BACA, Gabriel

2001 *Evaluación de proyectos*. Cuarta edición. México: Mc Graw Hill Interamericana Editores. Consulta: 10 de agosto 2018.

<https://ianemartinez.files.wordpress.com/2012/09/evaluacion-de-proyectos-gabriel-baca-urbina-corregido.pdf>

- THOMPSON, Janneth

¿Qué es un proyecto? Consulta: 10 de agosto 2018

<http://todosobreproyectos.blogspot.com/2009/02/que-es-un-proyecto.html>

- WEISS, J.S. y WYSOCKI, H.P.

1994 *5-Phase Project Management*. Nueva York: Addison Wesley Publishing Co.

- SARMIENTO, Julio

2011 “Evaluación de proyectos”. En *Revista Virtual Pro*, pp. 1-5. Consulta: 3 de agosto 2018

<https://www.revistavirtualpro.com/download/evaluacion-de-proyectos.pdf>

- CASTRO, Fancy y Juana CASTRO
2013 Manual para el diseño de proyectos de gestión educacional. Chile: Universidad del Bio Bio.
- ESTAFANÍA, José Luis y Avelino, SARASÚA
1998 *Proyecto educativo de centro*. Madrid: CCS.
- OBS BUSSINES SCHOOL
Project Management. Consulta: 18 agosto 2018
<https://www.obs-edu.com/int/blog-project-management/administracion-de-proyectos/tipos-de-proyectos-y-sus-principales-caracteristicas>
- CAPELLA, Jorge
2002 *Política Educativa*. Lima: Impresos & Editores SAC
- FERNANDES, Eduardo y Dácio GUIMARES
2013 *Proyectos educativos y sociales: planificación, gestión, seguimiento y evaluación*. Madrid: NARCEA EDICIONES S.A.
- AGUERREBERE, José Maria Alonso
2010 *Manual para elaborar el proyecto educativo de la institución escolar*. México: Plaza y Valdés S.A. de C.V.
- MENDEZ, César
2000 “Qué es un proyecto educativo”. En *academia.edu*. Consulta: 12 de agosto 2013.
https://www.academia.edu/10578505/Que_es_un_Proyecto_Educativo.

ANEXOS

Manual de Instalación de Moodle 2.X



INSTALACIÓN DE UN SERVIDOR LOCAL

Paso 1

Descargar del portal web de WampServer (<http://www.wampserver.com/en/>), la última versión del software. Verificar el sistema operativo de la computadora a instalar si de 32 o 64 bits.

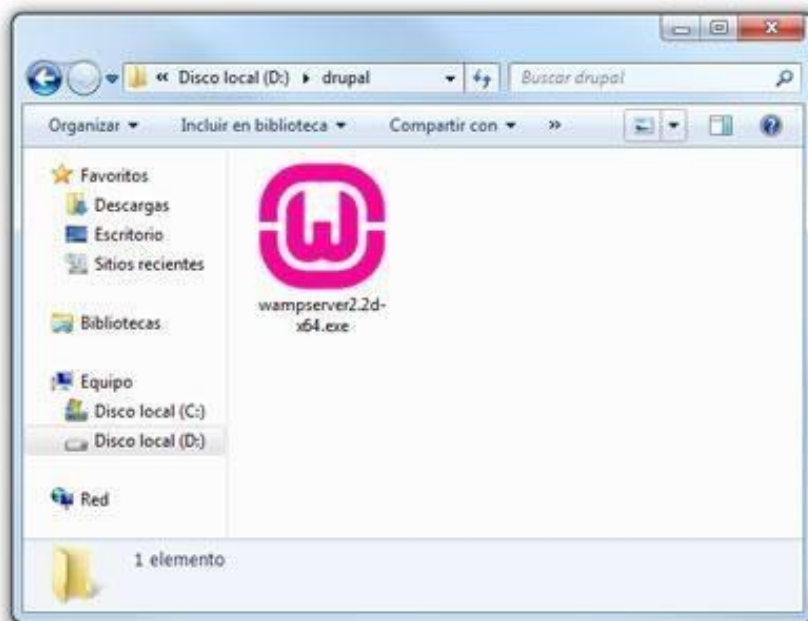


NOTA: Verificar que el sistema operativo cuente con las extensiones requeridas.



PASO 2

Ejecutar el instalador.



PASO 3

Clic en el botón “Next”.



PASO 4

Aceptar las condiciones del software y haga clic en el botón “Next”.



PASO 5

Elegir una ruta donde se guardarán todos los archivos del software.



PASO 6

Activar las casillas y hacer clic en el botón “Next”.



PASO 7

Clic en el botón “Install” , para que empiece la instalación.



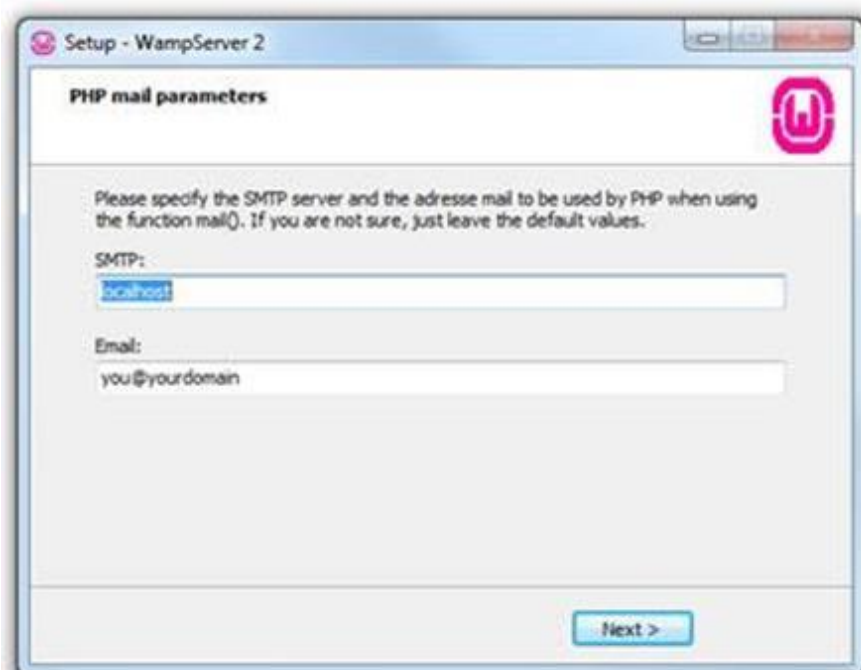
PASO 8

Probablemente se muestre una ventana de seguridad de Windows, haga clic en el botón “Permitir acceso”.



PASO 9

Clic en el botón “Next”.



PASO 10

Clic en el botón “Finish” para finalizar la instalación.



PASO 11

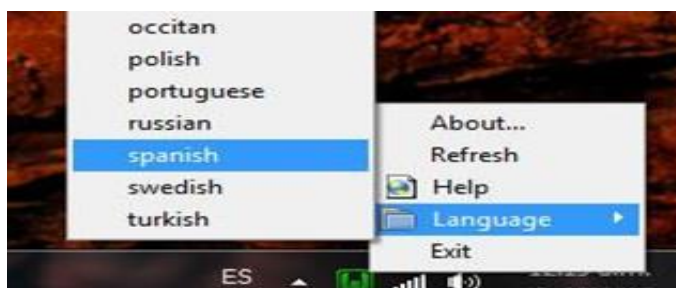
Aparecerá un icono  en la barra de tareas, hacer clic sobre este.



NOTA: Si el icono no aparece de color verde, es que la instalación no se ha realizado correctamente. Se sugiere desinstalar, eliminar la carpeta “wamp” creada y volver a revisar los pasos, verificando especialmente las extensiones que se menciona en la NOTA del PASO 1.

PASO 12

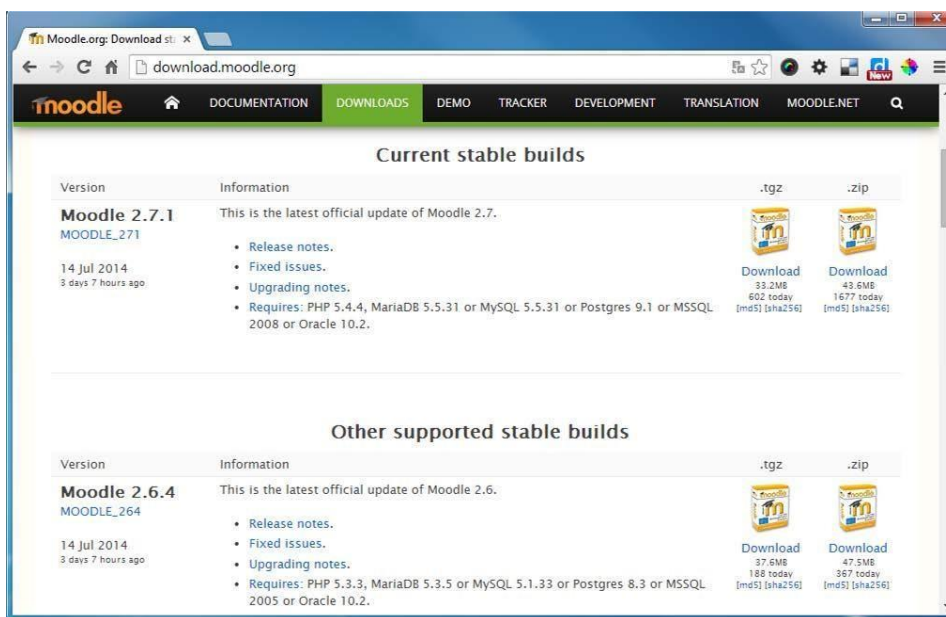
Para cambiar de idioma, clic derecho en el icono y desplegar la opción Language.



INSTALACION DE MOODLE 2.X

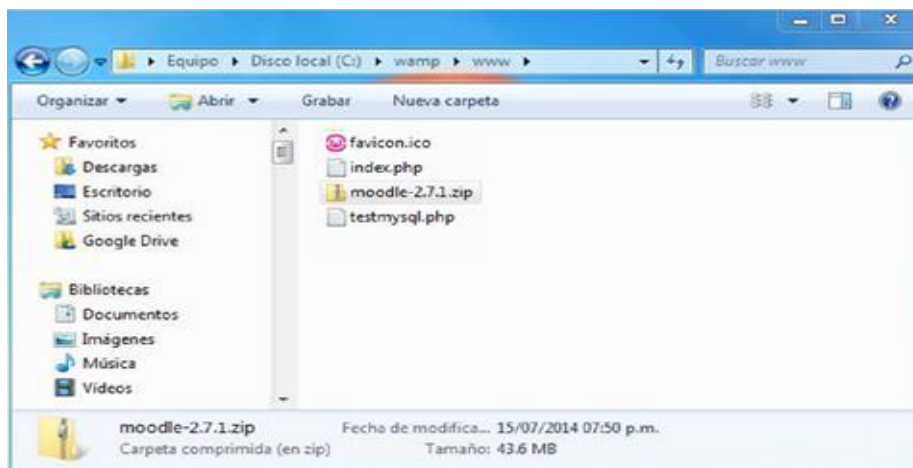
PASO 1

Descargar del portal web de Moodle (<http://download.moodle.org/>), la versión que se desea instalar. En este caso dar clic en la opción “.zip”.



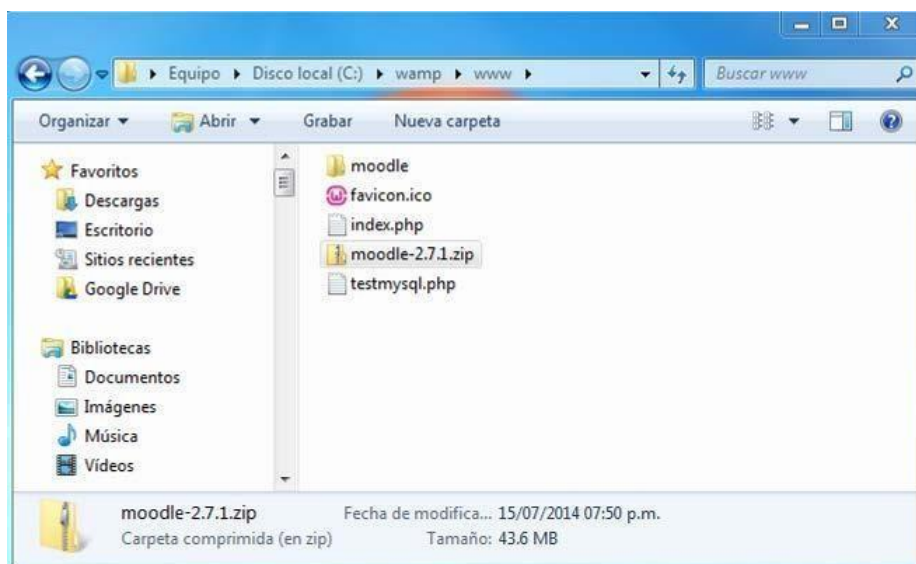
PASO 2

Colocar el archivo descargado (Moodle 2.7.1.zip) en la carpeta “www”, que se encuentra en la carpeta “wamp” que se creó al momento de instalar el servidor de prueba, en este caso se encuentra en el disco C.



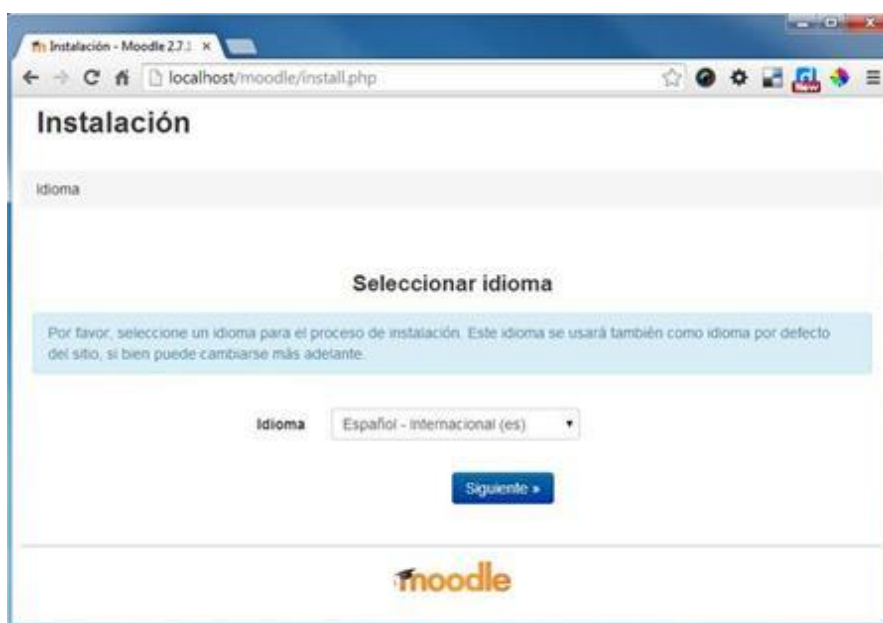
PASO 3

Descomprimir el archivo Moodle-2.7.1.zip. Se obtendrá una carpeta de nombre “moodle” que contiene todos los archivos del software.



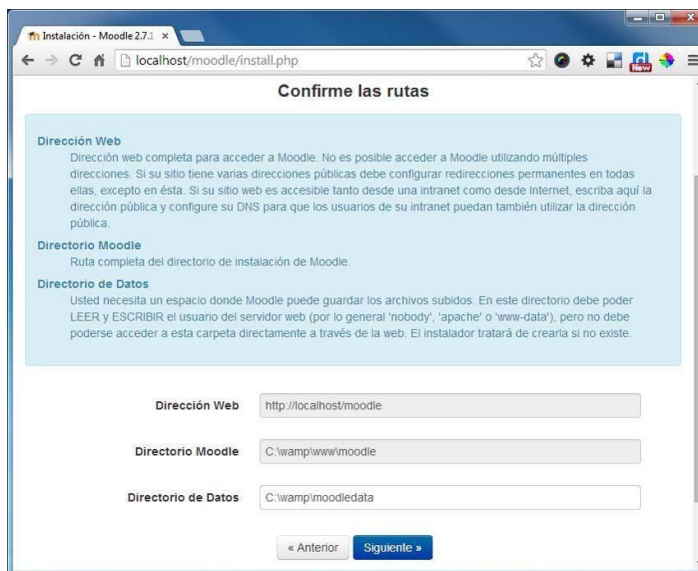
PASO 4

En el navegador web colocar “localhost/moodle” y presionar “Enter”. Se debe mostrar una página como la siguiente. Elegir el idioma y luego dar clic en “Siguiente”.



PASO 5

Verificar las direcciones. Cuando se instala Moodle en un entorno Local, no es necesario realizar ningún cambio. Dar clic en “Siguiente”.



The screenshot shows a web browser window titled 'Instalación - Moodle 2.7.1' with the URL 'localhost/moodle/install.php'. The page is titled 'Confirme las rutas' and contains the following text:

Dirección Web
Dirección web completa para acceder a Moodle. No es posible acceder a Moodle utilizando múltiples direcciones. Si su sitio tiene varias direcciones públicas debe configurar redirecciones permanentes en todas ellas, excepto en ésta. Si su sitio web es accesible tanto desde una intranet como desde Internet, escriba aquí la dirección pública y configure su DNS para que los usuarios de su intranet puedan también utilizar la dirección pública.

Directorio Moodle
Ruta completa del directorio de instalación de Moodle.

Directorio de Datos
Usted necesita un espacio donde Moodle puede guardar los archivos subidos. En este directorio debe poder LEER y ESCRIBIR el usuario del servidor web (por lo general 'nobody', 'apache' o 'www-data'), pero no debe poderse acceder a esta carpeta directamente a través de la web. El instalador tratará de crearla si no existe.

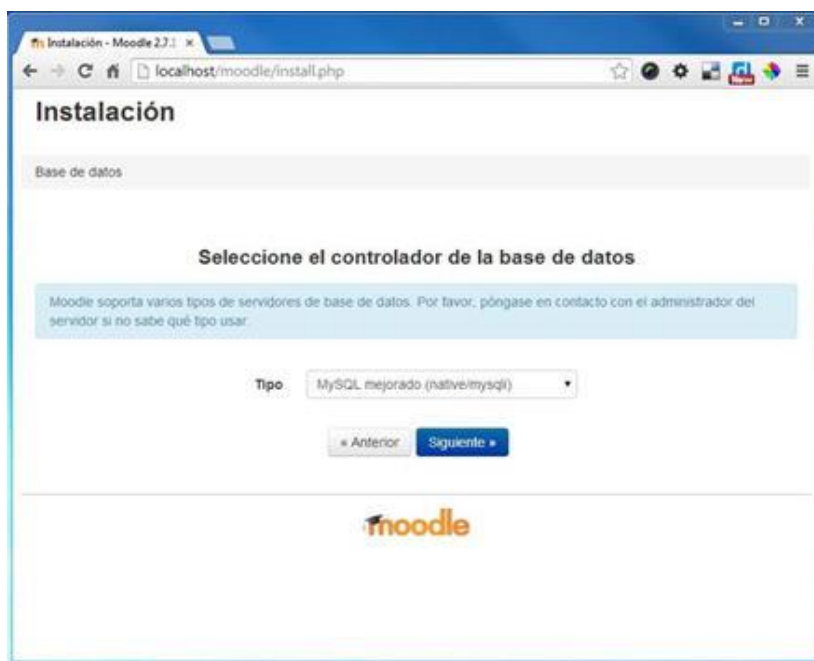
Below the text are three input fields:

- Dirección Web:** http://localhost/moodle
- Directorio Moodle:** C:\wamp\www\moodle
- Directorio de Datos:** C:\wamp\moodledata

At the bottom, there are two buttons: '« Anterior' and 'Siguiente »'.

PASO 6

Se debe elegir el motor de base de datos, en este caso se usará MySQL. Dar clic en “Siguiente”.



The screenshot shows a web browser window titled 'Instalación - Moodle 2.7.1' with the URL 'localhost/moodle/install.php'. The page is titled 'Instalación' and contains the following text:

Base de datos

Seleccione el controlador de la base de datos

Moodle soporta varios tipos de servidores de base de datos. Por favor, póngase en contacto con el administrador del servidor si no sabe qué tipo usar.

Below the text is a dropdown menu:

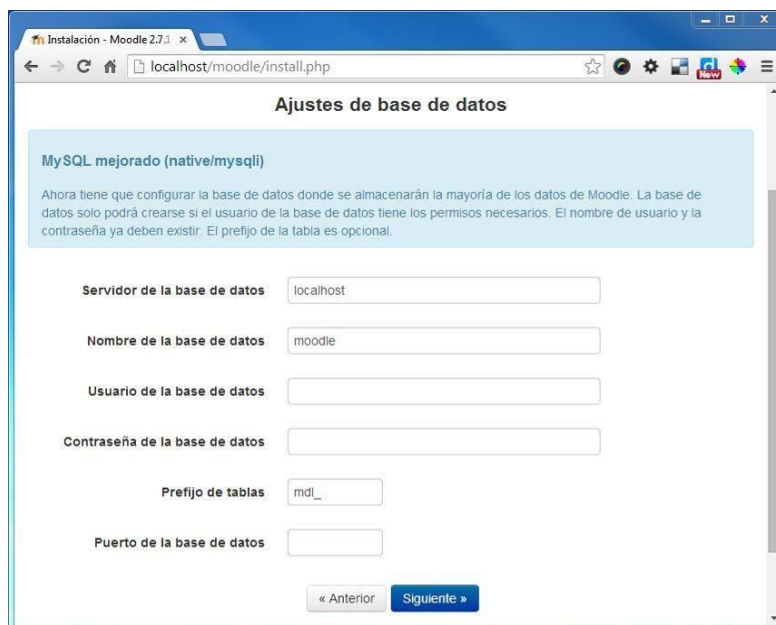
Tipo: MySQL mejorado (native/mysqli)

At the bottom, there are two buttons: '« Anterior' and 'Siguiente »'.

The Moodle logo is visible at the bottom of the page.


PASO 7

Se debe colocar los datos de la base de datos. Para esto se debe crear una base de datos en el phpMyAdmin del servidor de prueba.



The screenshot shows the 'Ajustes de base de datos' (Database Settings) page in the Moodle 2.7.1 installation process. The page is titled 'MySQL mejorado (native/mysqli)' and includes a note: 'Ahora tiene que configurar la base de datos donde se almacenarán la mayoría de los datos de Moodle. La base de datos solo podrá crearse si el usuario de la base de datos tiene los permisos necesarios. El nombre de usuario y la contraseña ya deben existir. El prefijo de la tabla es opcional.' Below the note are several input fields: 'Servidor de la base de datos' (localhost), 'Nombre de la base de datos' (moodle), 'Usuario de la base de datos' (empty), 'Contraseña de la base de datos' (empty), 'Prefijo de tablas' (mdl_), and 'Puerto de la base de datos' (empty). At the bottom, there are navigation buttons: '« Anterior' and 'Siguiete »'.

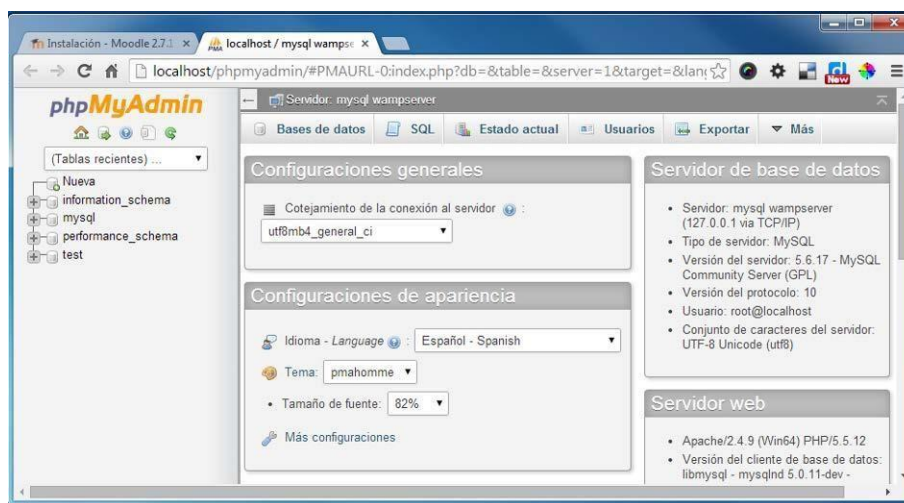
PASO 8

Clic en el icono  de la barra de tareas y elegir la opción “phpMyAdmin”.

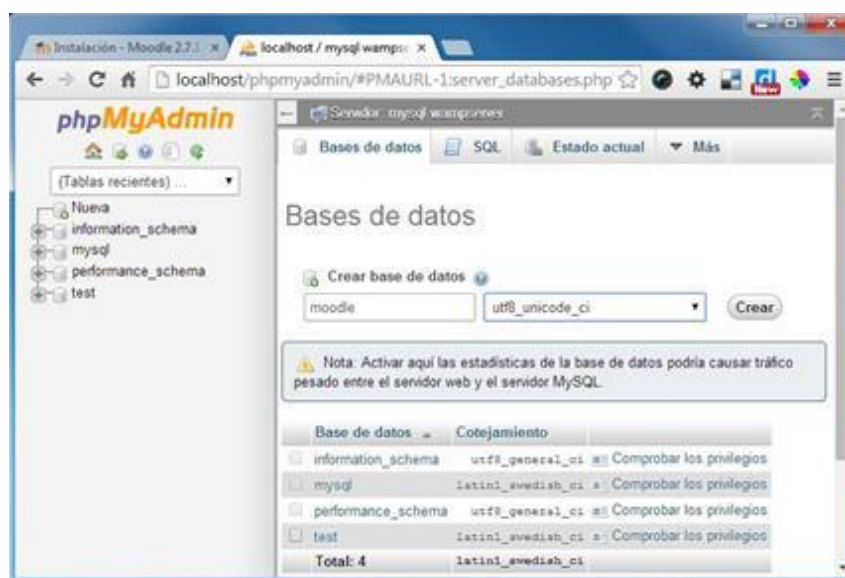


PASO 9

Aparecerá una pantalla como la siguiente en el navegador. Clic en “Base de datos”.



Luego colocar un nombre a la base de datos y seleccionar “utf8_unicode_ci”, luego hacer clic en “Crear”. Recuerde que son tres los datos que pide la instalación de Moodle, el primero es el nombre de la base de datos, que acabamos de crear, faltaría el usuario y su contraseña.



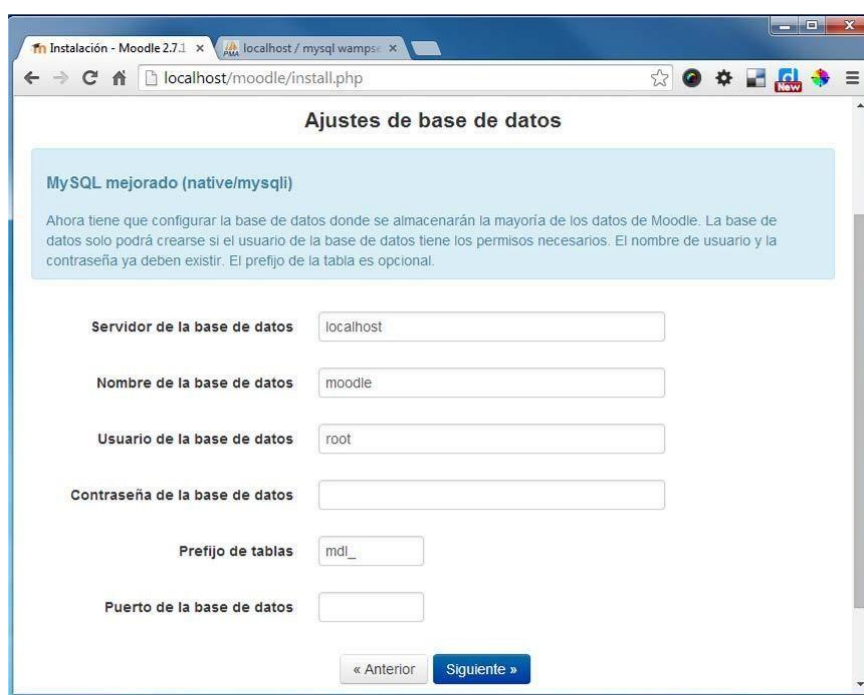
PASO 10

Después de crear la Base de datos, regresamos a la pantalla de instalación para seguir con la configuración.

En el campo de “Nombre de la base de datos” colocamos el nombre de la base de datos que acabamos de crear, en este caso “moodle”

En el campo de “Usuario de base de datos” colocamos el usuario de base de datos por defecto, en este caso “root”.

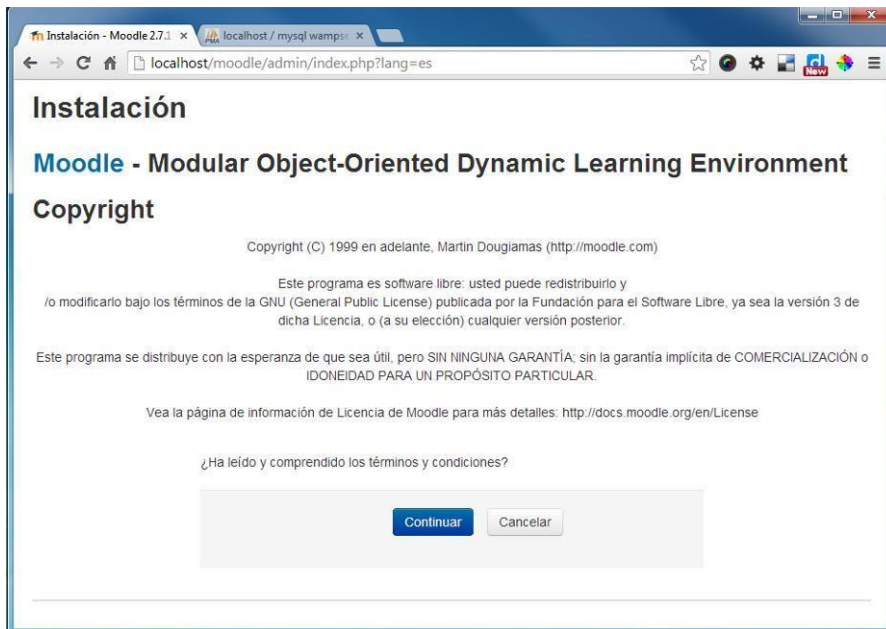
En el campo de “contraseña de la base de datos” lo dejamos vacío, ya que la contraseña del usuario “root” por defecto es vacío.



The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost/moodle/install.php`. The page title is "Ajustes de base de datos" (Database Settings). A blue box contains the text: "MySQL mejorado (native/mysqli). Ahora tiene que configurar la base de datos donde se almacenarán la mayoría de los datos de Moodle. La base de datos solo podrá crearse si el usuario de la base de datos tiene los permisos necesarios. El nombre de usuario y la contraseña ya deben existir. El prefijo de la tabla es opcional." Below this, there are several input fields: "Servidor de la base de datos" (localhost), "Nombre de la base de datos" (moodle), "Usuario de la base de datos" (root), "Contraseña de la base de datos" (empty), "Prefijo de tablas" (mdl_), and "Puerto de la base de datos" (empty). At the bottom, there are two buttons: "« Anterior" and "Siguiente »".

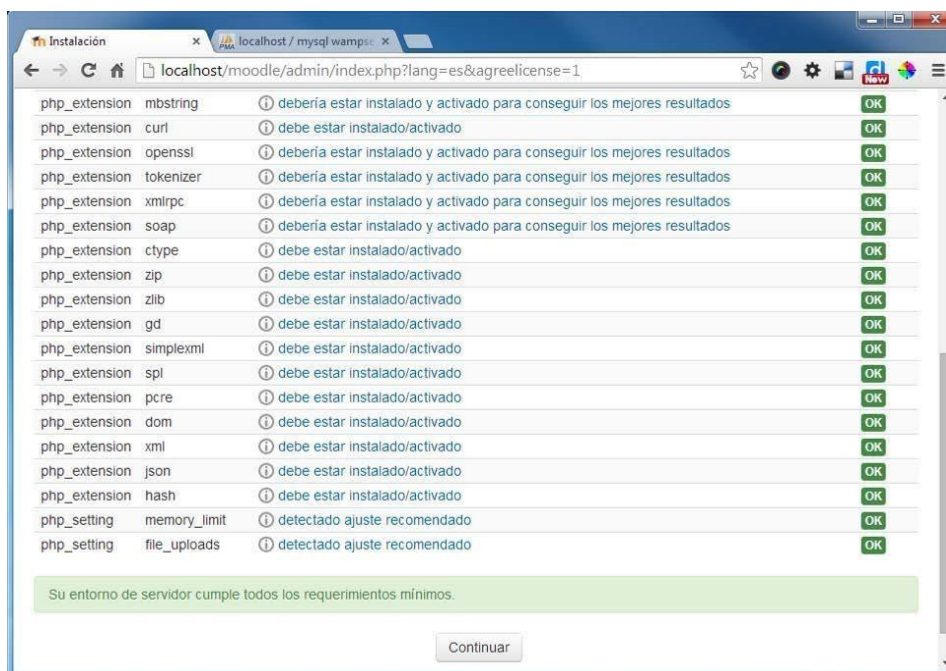
PASO 11

Si los datos ingresados son correctos, aparecerá la siguiente pantalla. Dar clic en “Continuar”.



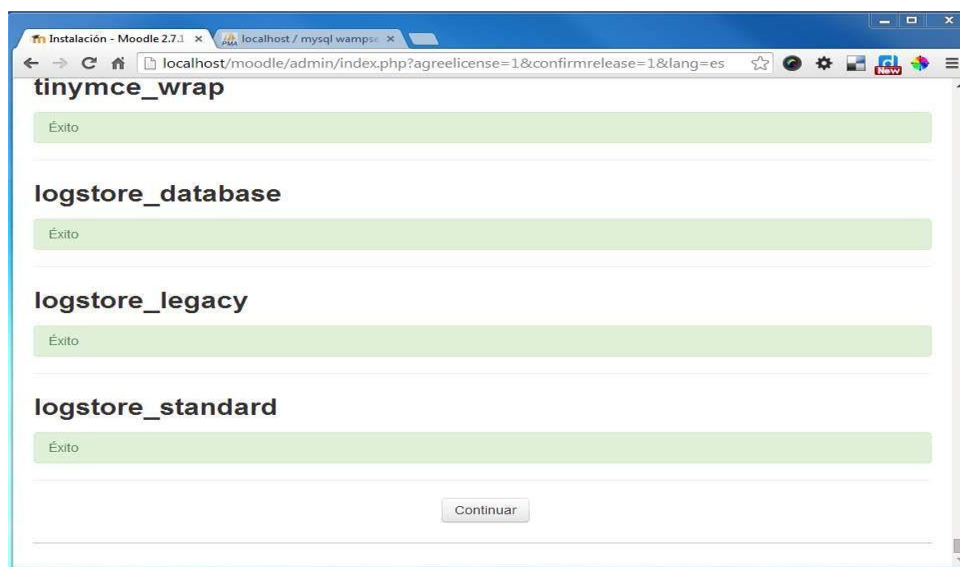
PASO 12

El sistema verificará que el servidor tenga activado todas las extensiones necesarias. Si algunas opciones sale en amarillo no hay problema. Clic en “Continuar”.



PASO 13

Luego de algunos minutos que se instale todos los módulos, en la parte final aparecerá un botón “Continuar”.



PASO 14

Luego saldrá una pantalla donde se tendrá que crear el usuario administrador de la plataforma que se está instalando. Solo es necesario llenar los campos obligatorios.

Tener en cuenta que la contraseña debe de ser 8 caracteres y debe tener 1 dígito, 1 minúscula, 1 mayúscula y 1 carácter alfa numérico.

Guardar la contraseña en un lugar seguro puesto que es la contraseña del “súper” administrador de la plataforma.

Instalación

En esta página debería configurar su cuenta de administrador principal, que le dará un control absoluto sobre el sitio. Asegúrese de que usa un nombre de usuario y contraseña seguros, así como una dirección de correo electrónico válida. Más adelante podrá crear más cuentas de administrador.

Expandir todo

General

Nombre de usuario* admin

Escoger un método de identificación: Cuentas manuales

La contraseña debería tener al menos 8 caracter(es), al menos 1 dígito(s), al menos 1 minúscula(s), al menos 1 mayúscula(s), al menos 1 caracter(es) no alfanuméricos

Nueva contraseña* 12345qQ@ Desenmascarar

Forzar cambio de contraseña

Nombre* Luis

Apellido(s)* Felix

Dirección de correo* luisfelix1983@gmail.com

PASO 15

Al final de esa pantalla buscar el botón “Actualizar información personal” para continuar.

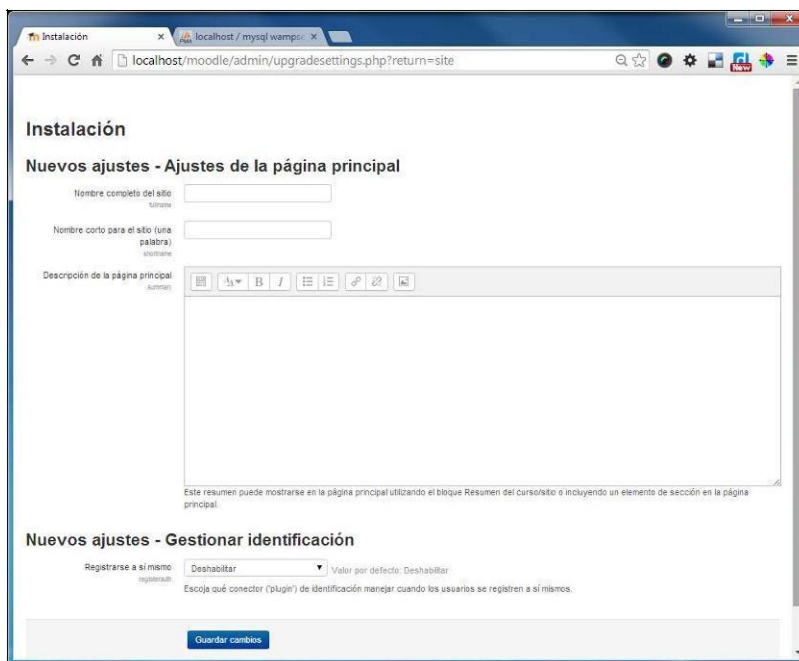
▸ Nombres adicionales

▸ Opcional

Actualizar información personal

En este formulario hay campos obligatorios *

Luego saldrá una última pantalla para colocar el nombre completo y corto del sitio. Ambos campos pueden ser iguales y pueden ser modificados posteriormente. Luego clic en “Guardar los cambios”.



Finalmente se tiene instalado un LMS Moodle en un servidor local.



¿CÓMO CAMBIAR LA CONTRASEÑA PARA QUE NO SEA EL PREDEFINIDO?

PASO 1

Hacer clic en “Administrador de sitio”



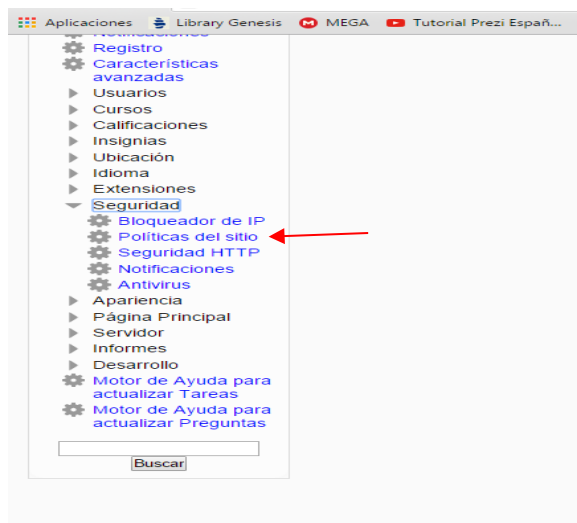
PASO 2

Le saldrá una pantalla como estas, después hacer clic en “Seguridad”



PASO 3

Clic “políticas de seguridad”



PASO 4

Aparecerá una pantalla está al lado derecho, bajar y buscar la opción “Políticas de contraseñas”, para luego proceder a quitar la pestaña.



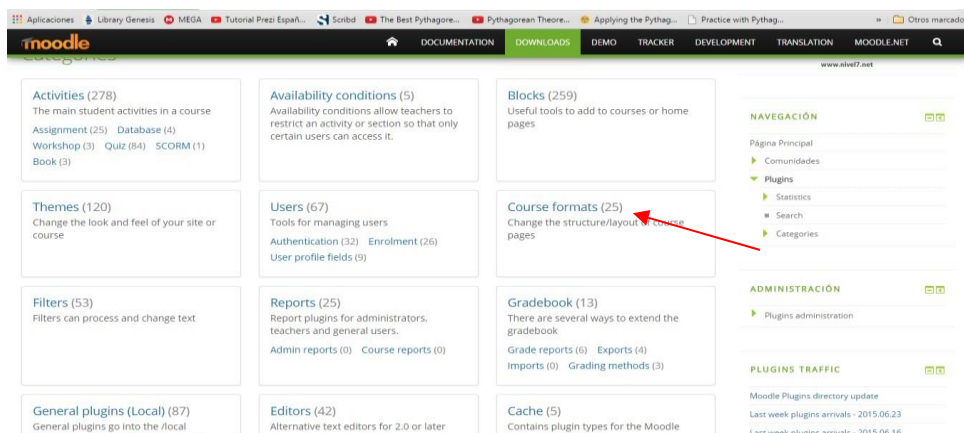
NOTA: De esta manera podemos matricular usuarios con la contraseña que uno desee, sin la necesidad de colocar: números, letras, mayúsculas, minúsculas y caracteres alfanuméricos.

MANUAL PARA CAMBIAR EL FORMATO DEL CURSO

PASO 1

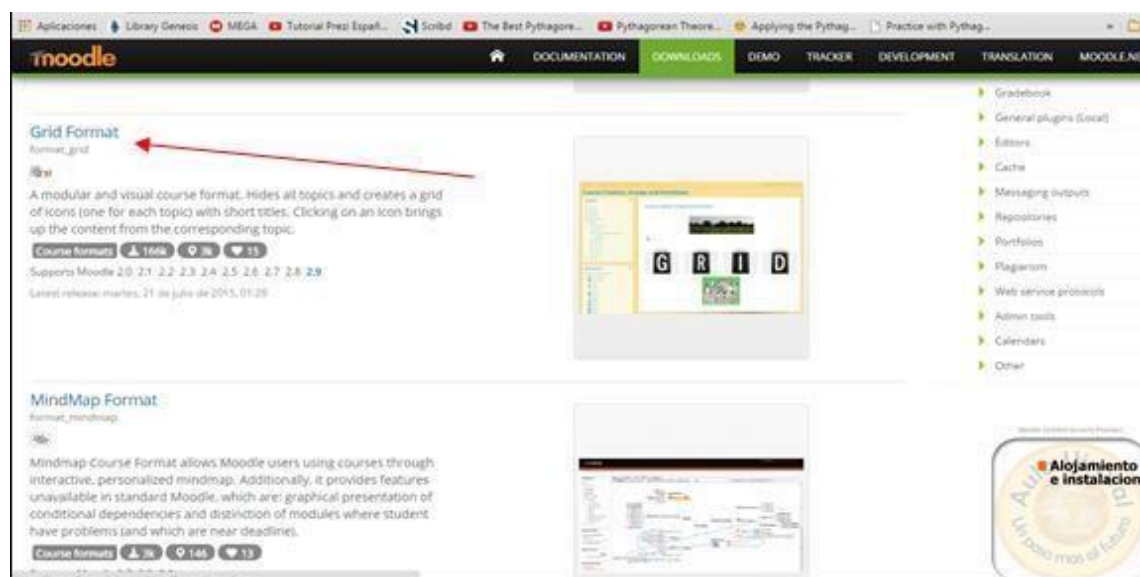
Colocar en la barra del buscador <https://moodle.org/plugins> y se mostrara una página en inglés como la mostrada, observamos que en esta página vamos a encontrar: actividades, themes, users, blocks, course format, etc.

Hacer clic en “Course format”



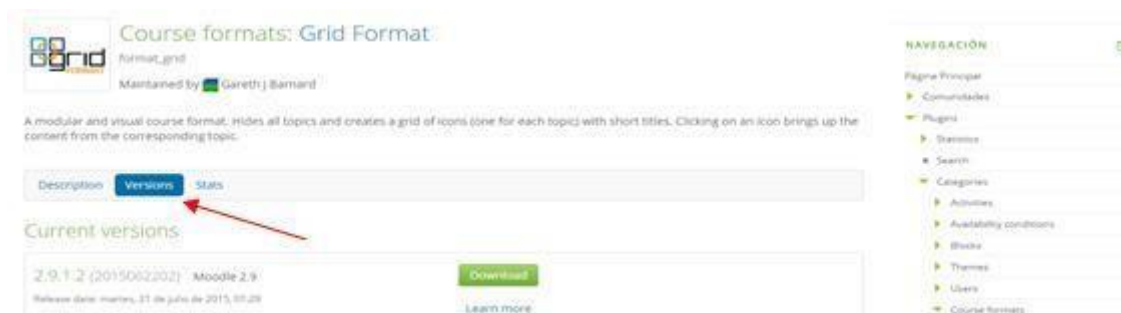
PASO 2

Después de haber hecho clic, observamos una serie de formatos en la cual podemos escoger cual es de nuestro agrado. Para nuestro caso clic en “Grid Format”

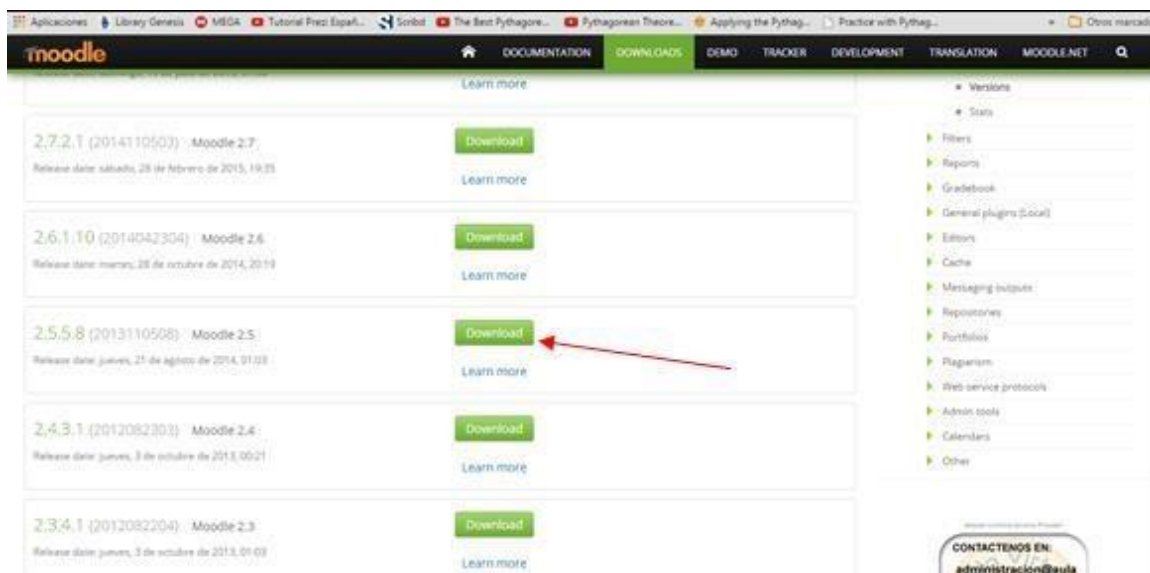


PASO 3

Entonces nos aparecerá una pantalla como la siguiente (en inglés) el cual nos da una breve descripción sobre lo es que el formato “Grid Format”. Luego hacemos clic en “versions” para poder descargar la versión del Moodle en el cual se está trabajando.



Nos va a salir una lista de las diferentes versiones del Moodle, en nuestro caso hacemos clic en Moodle 2.5.5.8-Download

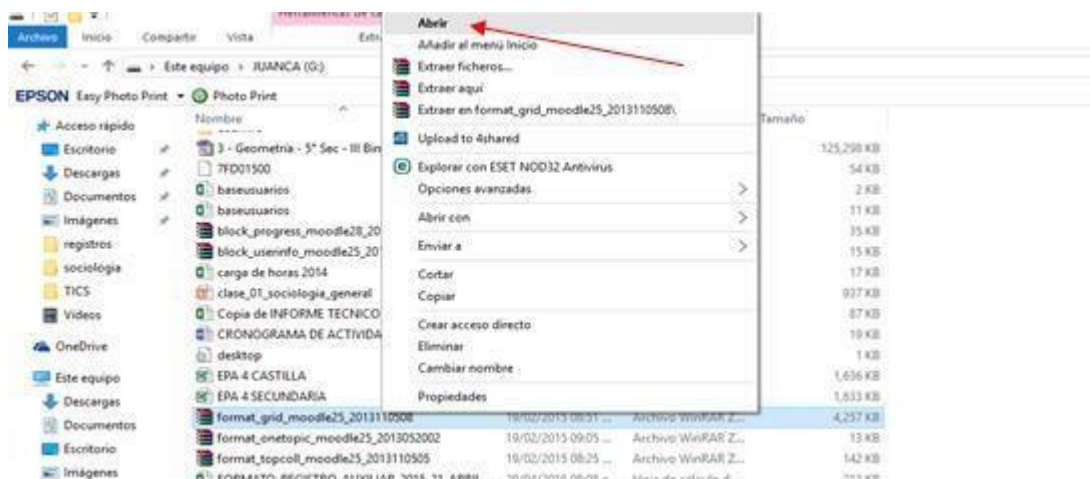


PASO 4

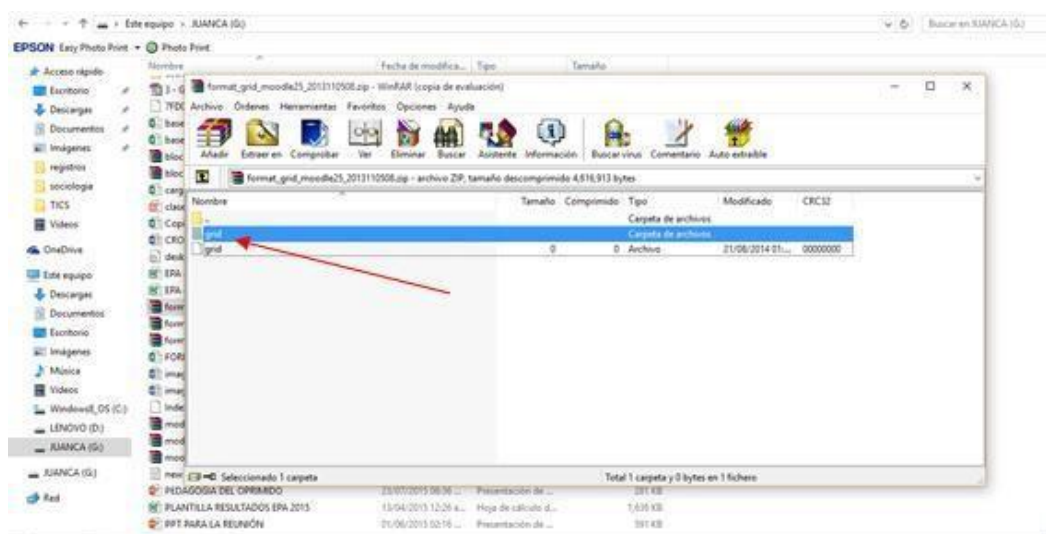
Se descarga un archivo comprimido con el siguiente nombre “format_grid_moodle25_2013110508” lo guardamos en la carpeta descarga.



Clic derecho, seleccionamos abrir:

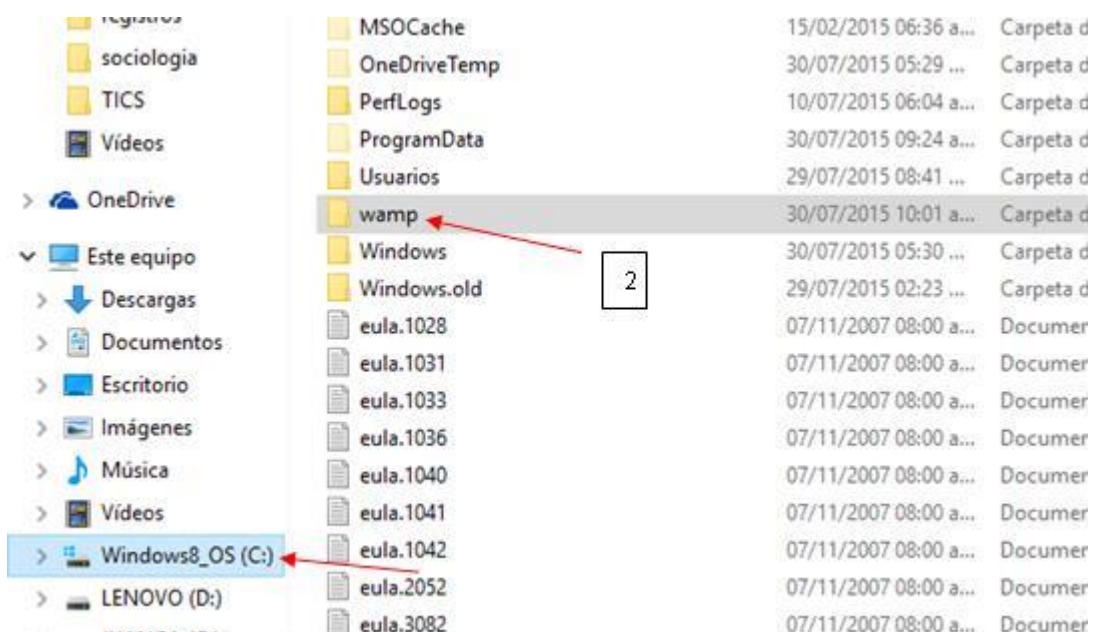


Nos saldrá una ventana como en la figura:

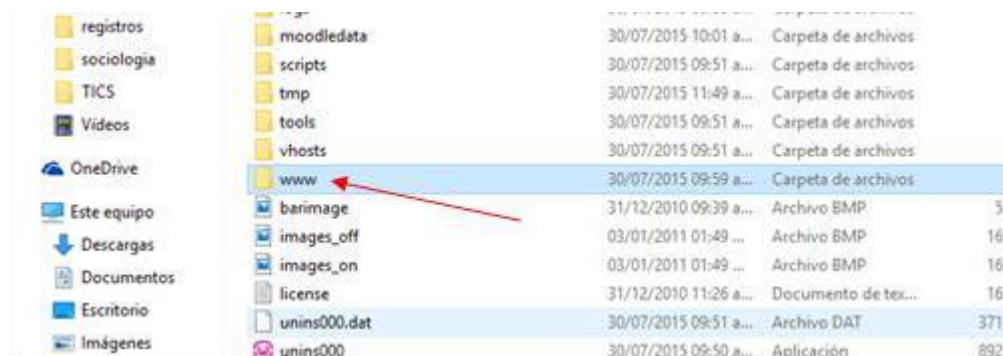


PASO 5

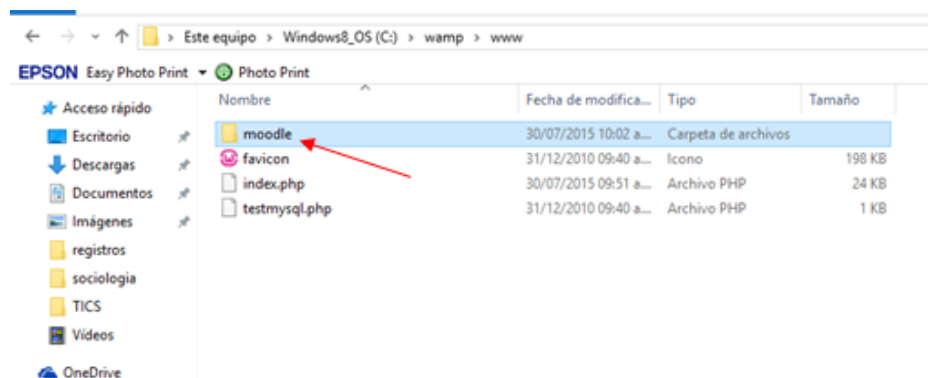
En este paso, tendremos que colocar la carpeta descomprimida en la siguiente ruta: hacemos primero clic en el disco C, en segundo lugar clic en wamp.



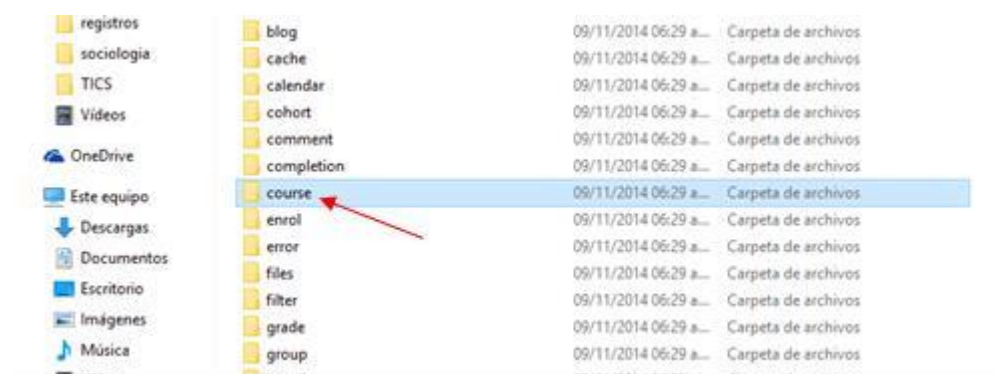
Clic en la carpeta “www”



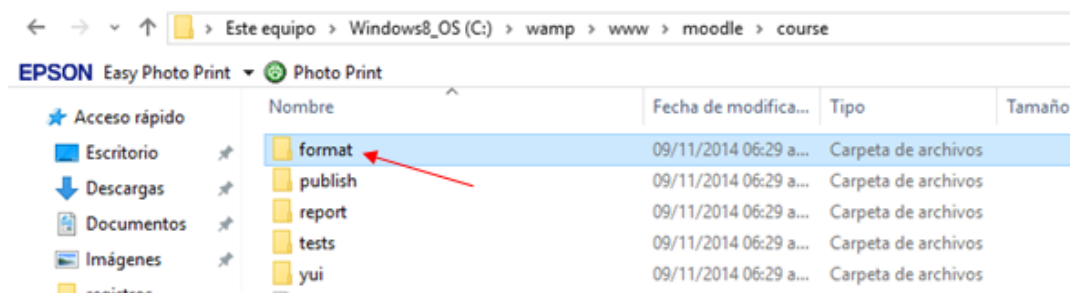
Clic en la carpeta “moodle”



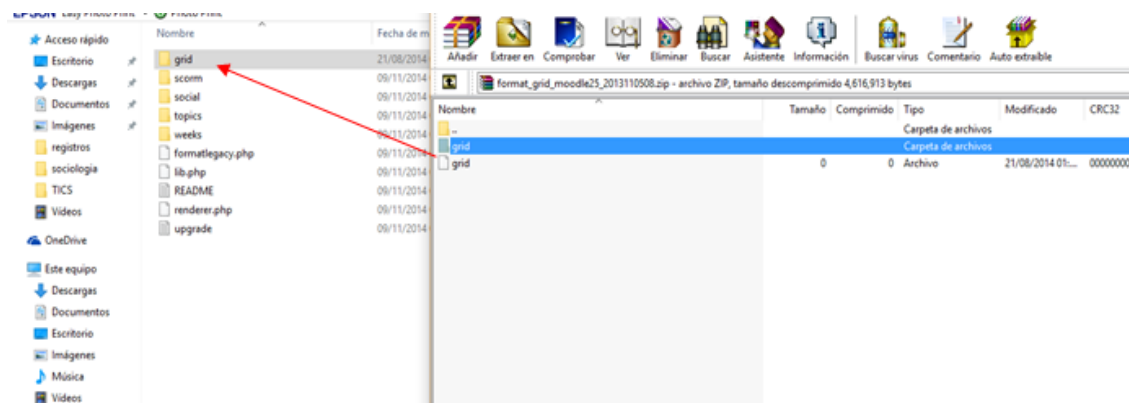
Clic en la carpeta “course”



Clic en la carpeta “format”



Trasladar la carpeta “Grid” dentro de la carpeta “format”



PASO 6

Después de haber colocado la carpeta “Grid” dentro de la carpeta “format”. En nuestra plataforma, le damos actualizar.

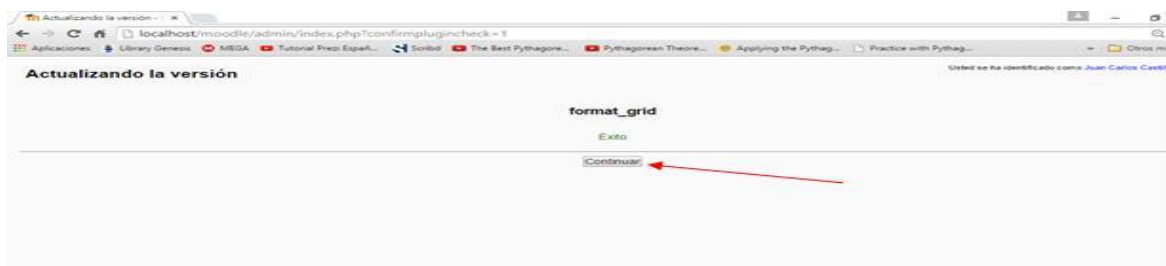


PASO 7

Nos aparece la siguiente ventana y le damos clic en “Actualizar base de datos Moodle ahora”



Clic en continuar



Clic en guardar cambios



PASO 8

Ahora para poder ver si se ha instalado correctamente la carpeta “Grip”, hacemos los siguientes pasos, vamos a nuestro curso, luego “administración de curso”, después “editar ajustes” y buscamos “formato de curso” y seleccionamos.



PASO 9

Luego observamos en esta nueva página que nos muestra lo siguiente, y así hemos instalado correctamente el formato “Grid”.



FODA DE LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PLATAFORMA EDUCATIVA

Se hace un análisis y diagnóstico en la implementación de la plataforma virtual Moodle, en el I.E.P. Milagrosa Nuestra Señora del Carmen.

FODA	
FORTALEZAS	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Facilita el trabajo y aprendizaje colaborativo entre docentes y estudiantes. ➤ No requiere el almacenamiento de los trabajos en unidades externas. ➤ Desarrollar una plataforma web que cumpla con las expectativas: fácil manejo y amigable para el usuario. ➤ La implementación de diversas herramientas virtuales, han permitido tanto al docente como al estudiante emplear diversos recursos (textuales, visuales, auditivos, audiovisuales, etc.) ➤ Un gran porcentaje de los maestros cuentan con computadoras personales con conexión a internet.
OPORTUNIDADES	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La posibilidad de brindar capacitaciones del uso y manejo de software para el manejo de cursos virtuales Moodle. ➤ Complementar el aprendizaje presencial buscando llegar a la excelencia académica. ➤ El interés y predisposición que tienen los alumnos y docentes en utilizar la plataforma virtual.

DEBILIDADES	<ul style="list-style-type: none">➤ Poco conocimiento sobre el uso y manejo de las plataformas virtuales (Moodle).➤ Resistencia al cambio por parte de los maestros tradicionalistas.➤ No se cuenta con una persona preparada para el manejo de cursos virtuales Moodle.➤ La realización del material didáctico para entornos virtuales requiere tiempo empleado por los docentes y demanda la actividad de personal.➤ Algunas herramientas (plugging) están en inglés, lo que dificulta e entienda a muchos usuarios.
AMENAZAS	<ul style="list-style-type: none">➤ Resistencia al cambio del mismo centro educativo.➤ El tiempo que se tarde en poner en funcionamiento la plataforma.➤ Otras instituciones educativas con mejores plataformas tecnológicas para la educación virtual.