

**USO DE LAS TIC PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA  
GESTIÓN CURRICULAR INTEGRAL EN LA CONSTRUCCIÓN  
DEL PROYECTO DE VIDA DE LOS ESTUDIANTES DE  
EDUCACIÓN MEDIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL  
COLOMBIA, DEL MUNICIPIO DE VILLAMARÍA -CALDAS**

**ALEXANDER GUTIERREZ HERNANDEZ**



**UNIVERSIDAD DE SANTANDER UDES  
CENTRO DE EDUCACIÓN VIRTUAL CVUDES  
MANIZALES  
20 MARZO DE 2018**

**USO DE LAS TIC PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA  
GESTIÓN CURRICULAR INTEGRAL EN LA CONSTRUCCIÓN  
DEL PROYECTO DE VIDA DE LOS ESTUDIANTES DE  
EDUCACIÓN MEDIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL  
COLOMBIA, DEL MUNICIPIO DE VILLAMARÍA -CALDAS**

**ALEXANDER GUTIERREZ HERNANDEZ**

**Trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al  
título de Magister en Gestión de la Tecnología Educativa**

**Director  
JORGE ENRIQUE REYES FERRÉ  
Contador Público (Magister en Educación)**

**UNIVERSIDAD DE SANTANDER UDES  
CENTRO DE EDUCACIÓN VIRTUAL CV-UDES  
MANIZALES  
20 MARZO DE 2017**

## **Nota de Aceptación**

---

---

---

---

Evaluador: Paul Andrés Ospina Marín

Manizales, Martes 20 de marzo de 2018.

## **Dedicatoria**

Gracias a mi familia por su paciencia y apoyo para alcanzar este logro, a mi esposa y mi primera hija Gabriela por motivarme a dar lo mejor y terminar con éxitos este proyecto. A toda la comunidad del Instituto Educativo Colombia, felicitarlos por su participación y por creer que la educación transforma nuestras vidas para un futuro mejor.

Alexander Gutiérrez Hernández

## **Agradecimientos**

A la Institución Educativa Colombia por creer en este proyecto investigativo, a sus directivos y en especial al Docente Licenciado Yonier Bedoya por permitir adelantar este proceso formativo con sus estudiantes dentro del plantel educativo.

A nuestro docente consultor Mg. Jorge Enrique Reyes Ferré, por su enseñanza, paciencia, tutoría y apoyo, ya que desde sus orientaciones cumplimos con el desarrollo del presente proyecto.

Agradecer a la Universidad de Santander, por el espacio académico y formativo que facilitó todos los medios profesionales, técnicos y tecnológicos, dirigidos a desarrollar en nosotros una formación profesional integral

Por último el mayor agradecimiento a la razón de ser de la educación sus estudiantes. A los jóvenes de grado décimo y undécimo, así como a los respectivos padres de familia, por permitirnos formarlos, todos ellos participaron activamente en las actividades planteadas desde el ambiente formativo y la plataforma virtual, lograron convertir dichos aprendizajes en herramientas que permiten fortalecer sus proyectos de vida.

# CONTENIDO

Pág.

INTRODUCCIÓN .....	12
1. PRESENTACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO .....	14
1.1 PROBLEMA.....	14
1.2 ALCANCE.....	16
1.3 OBJETIVOS.....	16
1.3.1 Objetivo general.....	16
1.3.2 Objetivos específicos.....	16
1.4 JUSTIFICACIÓN.....	17
2 MARCO DE REFERENCIA .....	18
2.1 ANTECEDENTES.....	18
2.2 MARCO LEGAL INVESTIGATIVO .....	21
2.3 MARCO TEÓRICO.....	28
2.4 MARCO CONCEPTUAL.....	29
2.5 MARCO TECNOLÓGICO.....	31
3 DISEÑO METODOLÓGICO.....	34
3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN .....	34
3.2 VARIABLES .....	34
3.3 HIPÓTESIS.....	34
3.4 POBLACIÓN.....	35
3.5 PROCEDIMIENTO .....	35
3.6 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN .....	35
3.7 TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE DATOS .....	36
4 CARACTERIZACIÓN de LA POBLACIÓN .....	52
5 AMBIENTE DE APRENDIZAJE .....	53
5.1 PROPUESTA PEDAGÓGICA.....	53
5.2 COMPONENTE TECNOLÓGICO.....	62

5.3	IMPLEMENTACIÓN.....	71
5.4	PROCEDIMIENTO.....	72
6	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS.....	105
7	CONCLUSIONES.....	113
8	IMPACTO SOCIAL DEL TRABAJO DE GRADO.....	115
9	LIMITACIONES.....	116
10	PROYECCIONES / TRABAJOS FUTUROS.....	117
	BIBLIOGRAFÍA.....	118
	ANEXOS.....	120

## LISTA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Sexo del Estudiante .....	37
Ilustración 2. Grado que cursa el estudiante .....	37
Ilustración 3. Uso equipos tecnológicos.....	38
Ilustración 4. Conocimientos Manejo del Computador .....	39
Ilustración 5. Uso del servicio de internet.....	39
Ilustración 6. Calidad del servicio de Internet.....	40
Ilustración 7. Conocimiento Acceso a Internet .....	40
Ilustración 8. Frecuencia de Uso de Internet.....	41
Ilustración 9. Salas de sistemas .....	41
Ilustración 10. Número de equipos de computo.....	42
Ilustración 11. Servicio de Internet .....	43
Ilustración 12. Calidad Servicio Internet.....	43
Ilustración 13. Herramientas Tecnológicas Disponibles .....	44
Ilustración 14. Espacios Virtuales Educativos .....	45
Ilustración 15. Uso de la sala de sistemas .....	46
Ilustración 16. Asignaturas realizadas con TIC .....	46
Ilustración 17. Asignaturas con el uso de las TIC.....	47
Ilustración 18. Actividades por Proyectos.....	48
Ilustración 19. Articulación varias áreas por proyecto.....	49
Ilustración 20. Profesión Proyecto de vida.....	50
Ilustración 21. Uso Herramientas tecnológicas.....	51
Ilustración 22. Formación integral del estudiante .....	53
Ilustración 23. Componente Tecnológico Proyecto .....	63
Ilustración 24. Acceso LMS Moodle .....	64
Ilustración 25. Moodle Institución Educativa Colombia .....	66
Ilustración 26. Espacio de formación Moodle .....	66
Ilustración 27. Inicio de formación .....	67
Ilustración 28. Información del programa.....	68
Ilustración 29. Procesador de Textos .....	69
Ilustración 30. Formularios – Diagnostico y encuestas.....	69
Ilustración 31. Manejo bases de datos estudiantes .....	70
Ilustración 32. Piezas graficas ambiente virtual aprendizaje .....	70
Ilustración 33. Aplicación Instrumentos proyecto .....	71
Ilustración 34. Instrumento evaluación estudiante.....	105
Ilustración 35. Participación estudiantes .....	106
Ilustración 36. Exponer Idea de proyecto.....	107
Ilustración 37. Integración de areas .....	107
Ilustración 38. Motivación de las actividades .....	108
Ilustración 39. Actividades claras .....	109
Ilustración 40. Ambientes de aprendizaje .....	110
Ilustración 41. Uso adecuado herramientas TIC .....	110
Ilustración 42. Escala final instrumento evaluativo .....	111

## LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Tabla técnicas análisis de datos.....	36
Tabla 2. Diseño Curricular Proyecto Investigativo.....	56
Tabla 3. Momentos de aprendizaje - Gestión Curricular Integral.....	68
Tabla 4. Cronograma de Actividades de Proyecto – Gestión curricular Integral.....	74
Tabla 5. Guía de Aprendizaje – Como me veo en el proyecto.....	75
Tabla 6. Guía de Aprendizaje – Miro mis compañeros para aprender de ellos.....	85
Tabla 7. Guía de Aprendizaje – Como me proyecto. ....	92

## **Resumen**

**TITULO: USO DE LAS TIC PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA GESTIÓN CURRICULAR INTEGRAL EN LA CONSTRUCCIÓN DEL PROYECTO DE VIDA DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN MEDIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL COLOMBIA, DEL MUNICIPIO DE VILLAMARÍA -CALDAS**

Autor: Alexander Gutiérrez Hernández.

Palabras claves: Articulación de áreas, aprendizaje, proyecto de vida, plataforma virtual, TIC.

El presente proyecto presenta una propuesta pedagógica innovadora a través de la integración de las diferentes áreas aplicadas a un proyecto, utilizando las tecnologías de la información y la comunicación con el propósito que los estudiantes desarrollen los saberes propios de cada área y motiven su aprendizaje para la planeación y construcción de sus proyectos de vida.

Como propósito principal este proyecto investigativo busca fortalecer las competencias del saber, el hacer, el ser y el convivir, en todos los estudiantes y sus familias, así como propiciar la gestión curricular integral e implementar las TIC por medio del uso de la plataforma virtual de aprendizaje de la institución en la planeación de los proyectos de vida de los estudiantes, dando solución a las necesidades propias de su entorno o comunidad, haciendo del proceso formativo una verdadera solución para el desarrollo integral de las competencias y una experiencia significativa en pro del desarrollo de su comunidad.

La población objetivo para ejecutar este proyecto son los estudiantes rurales de los grados décimo y undécimo de la Institución Educativa Colombia, en la vereda La Guayana del municipio de Villamaría, por medio de la implementación de un modelo de gestión de conocimiento, que propicie el aprendizaje utilizando técnicas didácticas activas, centradas en el estudiante como protagonista activo de su aprendizaje y motivándolo no solo a permanecer en el proceso de formación, sino a convertirse en la base de la transformación social y productiva de su localidad, generando arraigo y valoración por su tierra, mitigando así el desplazamiento desde la ruralidad hacia las zonas urbanas.

## **Abstract**

**TITLE: USE OF THE TIC FOR THE STRENGTHENING INTEGRAL CURRICULAR MANAGEMENT IN THE CONSTRUCTION OF THE LIFE PROJECT OF MIDDLE EDUCATION STUDENTS OF THE INSTITUTE COLOMBIA, OF THE MUNICIPALITY OF VILLAMARÍA –CALDAS**

Author: Alexander Gutiérrez Hernández.

Keyword: ICT, Life Project, learning, virtual platform, articulation of areas.

This project presents an innovative educative approach through which the integration of the different areas applied uses information and communication technologies. Taking this approach allows the students to develop the proper knowledge of each area and stimulate their learning for the planning and development of their life projects.

The main purpose of this research is to strengthen the knowledge of being and coexistence in all students and their families. In addition, it will promote integral curricular management while implementing TIC through the use of the virtual learning platform of the institution. This project will assist the students in planning their projects, giving them solutions to their own necessities of their surroundings and community. This life project supported by TIC will influence a true solution for the integral development of their knowledge and an enriching experience for the students by making an impact towards the development of their community.

For this project, students of the tenth and eleventh grade who live in rural areas and are apart of the Colombian Educational Institution located at the village of Guayana, Villamaria will be chosen. Encouraging learning through active teaching techniques, a knowledge management model will be implemented. It will allow the student to be an active protagonist while learning about their community and motivating others. They will grow as a student and as a person, becoming the basis of the social and productive transformation of their community. They will respect and appreciate their land, thus reducing the migration from rural to an urban area.

## INTRODUCCIÓN

Este proyecto investigativo, parte del análisis de la autoevaluación realizada en años anteriores para el mejoramiento institucional en el plantel educativo Colombia, donde se evidencia que la mayoría de los estudiantes muestran poco interés y desmotivación en los procesos tradicionales de aprendizaje y la falta de motivación en la planeación de su proyecto de vida, lo cual les genera dificultades para asimilar los procesos durante el desarrollo de la formación. Es así, como se implementa una estrategia de gestión curricular integral basada en una plataforma educativa virtual, que motiva a los estudiantes, gracias a la incorporación de las TIC en los procesos de formación integral, con el objetivo de realizar una gestión en la formación, para promover en ellos un mejor desempeño, fortalecer las estrategias didácticas y propiciar mayor motivación de los estudiantes hacia las diferentes áreas, ofreciendo nuevas alternativas de aprendizaje y ambientes propicios para el desarrollo de las habilidades y destrezas cognitivas que lo conduzcan a obtener un aprendizaje significativo y fortalecer la planeación de su proyecto de vida.

En el desarrollo de este proceso investigativo, se aplicó la metodología de aprendizaje basada en proyectos, la cual le permite al estudiante adquirir los conocimientos y competencias claves en nuestra actualidad, mediante el desarrollo de proyectos que den respuesta a necesidades o problemas de la vida real. Se promueve la gestión curricular integral en el ambiente de aprendizaje, apoyado en el uso de las diferentes herramientas TIC, para que los estudiantes construyan de manera colaborativa, el desarrollo de las competencias que ayuden a la planeación de sus proyectos de vida y aporten en el éxito de su crecimiento personal y profesional.

Se fortalecen las competencias del saber, el hacer, el ser y el convivir, en todos los estudiantes, así como propiciar la gestión integral de áreas, e implementar las TIC en la planeación de los proyectos de vida de los estudiantes, con los cuales ellos pueden aportar y dar solución a las necesidades propias de su entorno o comunidad y que con la dedicación necesaria y su implementación, aseguren una prospectiva personal, social, cultural y productiva de las localidades donde los estudiante residen, haciendo del proceso formativo una verdadera solución para el desarrollo integral de las competencias y una experiencia significativa, emprendedora e innovadora que se acomoda a los ritmos, tiempos, estilos y condiciones propias de cada individuo que a su vez se van fortaleciendo con el trabajo colaborativo y toma como centro el proyecto de vida de los estudiantes.

En la implementación del proyecto, utilizamos las tecnologías de la información y la comunicación como mecanismos de mediación para la autogestión y la construcción colectiva de aprendizajes y conocimiento. Se propuso trabajar de la siguiente manera:

Un módulo de formación de 30 horas. (18 presenciales y 12 virtuales de trabajo autónomo) distribuidos en tres sesiones con las siguientes intencionalidades y énfasis:

- Experiencia uno. ¿Cómo me veo en el proyecto?

En el cual se adquieren conocimientos, construyendo a partir de las mejores prácticas que cada uno de los participantes comparta desde el desarrollo de sus proyectos formativos, como estos le permiten potenciar su proyecto de vida.

- Experiencia dos. Miro a mis compañeros para aprender de ellos.

Se proyecta y se comparte el impacto de la labor educativa del estudiante, enmarcado desde la gestión curricular integral y este cómo se complementa en el desarrollo del proyecto de vida de los estudiantes.

- Experiencia tres. ¿Cómo me proyecto?

Se presentan las prospectivas y rutas de trabajo para orientar y aplicar la gestión integral del aprendizaje en el proyecto de vida de los estudiantes.

Vivenciar todo los logros de las actividades realizadas en el proyecto investigativo fue muy significativo, gracias a la participación activa y compromiso de toda la comunidad educativa, los estudiantes aportaron desde su conocimiento y experiencia, además compartieron como desde la integración de las áreas se puede construir y fortalecer sus proyectos de vida, valorar la importancia que tienen el uso de las TIC y las plataformas virtuales para alcanzar los objetivos de su formación integral en la planeación y ejecución de sus proyectos de vida.

# 1. PRESENTACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO

¿Cómo fortalecer la gestión curricular integral y la planeación de proyectos de vida utilizando la plataforma virtual de aprendizaje Moodle en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de décimo y undécimo de la Institución educativa Colombia de Villamaría-Caldas?

## 1.1 PROBLEMA

Actualmente el sector rural en Colombia sufre varias dificultades, estas son originadas en gran parte por la poca calidad y falta de cobertura del servicio educativo actual, ya que no se cumple adecuadamente las necesidades de nuestras comunidades rurales y no impacta de manera directa, para generar cambios positivos en la educación profesional de nuestros jóvenes campesinos. Esto se manifiesta en el creciente desempleo, el desplazamiento a las ciudades creando más pobreza y la violencia que se vive en muchas zonas rurales del país. Los diferentes programas de educación del gobierno, mitigan de alguna manera las necesidades latentes del sector educativo campesino, donde se pretende dar una educación de mejor calidad a los jóvenes rurales del país, se implementen acciones educativas y se fortalezca el desarrollo productivo y social de este sector. Otro gran conflicto que encontramos en el área rural, es que muchos jóvenes participan del trabajo infantil, como agentes del ingreso económico familiar, además el bajo nivel de educación de los padres, afecta de manera negativa el ingreso de los jóvenes a la educación, aumentando los niveles de deserción de estudiantes en la educación rural..

La Institución Educativa Colombia, ubicada en el municipio de Villamaría-Caldas, pertenece al Proyecto Nacional De Educación Rural, el cual se ejecuta desde el año 2005 y tiene como principal objetivo crear una gestión educativa descentralizada y construir un eje central del conocimiento mediante la implementación de proyectos, el uso de las tecnologías y la evaluación de opciones educativas estratégicas. Dentro de este plan, se diagnosticó para la institución educativa en el año 2016 y tomando como muestra los problemas escolares más relevantes, se proyectó realizar la investigación del uso de una metodológica que fortalezca la gestión curricular integral y la apropiación de las tecnologías de la información en la formación de estudiantes de la educación media del plantel educativo.

Verificando evidenciamos en el instrumento de autoevaluación de los años (2014 – 2015) para el mejoramiento institucional en el plantel educativo Colombia, aplicado aproximadamente a 25 estudiantes en los grados décimo y undécimo, el cual concluyo que la mayoría de los estudiantes muestran poco interés y desmotivación en los procesos tradicionales de aprendizaje y la falta de motivación en la planeación de su proyecto de vida, lo cual les genera dificultades para asimilar los procesos durante el desarrollo de la formación. Es así, como se propone una estrategia de gestión curricular integral basada en una plataforma digital, gracias al interés que despierta en los estudiantes la incorporación de las TIC en los procesos integrales de aprendizaje, con el objetivo de realizar una gestión en la formación, para promover en los estudiantes un mejor desempeño, fortalecer las estrategias didácticas y propiciar mayor motivación de los estudiantes hacia las diferentes áreas, ofreciéndoles nuevas alternativas de aprendizaje y ambientes propicios para el desarrollo de las habilidades y destrezas cognitivas que lo conduzcan a obtener un aprendizaje significativo y fortalecer la planeación de su proyecto de vida.

Es muy importante y significativo el problema en cuestión, ya que los jóvenes estudiantes en las zonas rurales, actualmente presentan indicadores muy altos en las tasas de deserción, trabajo informal y falta de competitividad en el medio laboral. Esto ocurre cuando los niños empiezan a tener la fuerza para realizar labores productivas y trabajo en sus núcleos y parcelas familiares con remuneración económicas durante las cosechas, o también en actividades derivadas del transporte de productos de la región. También es conocido que los jóvenes en zonas rurales tienen mayores costos indirectos relacionados con la educación secundaria o media, ya que sus recursos educativos son más limitados por ejemplo el acceso a materiales de formación, útiles, herramientas tecnológicas y el alto costo en los servicios de transporte debido a la dificultad en sus vías de acceso y tiempos de desplazamiento.

Actualmente los jóvenes estudiantes inmersos en la sociedad contemporánea se caracterizan por una serie de problemáticas que dificultan los procesos de enseñanza-aprendizaje, tanto en los ambientes de aprendizaje como en sus respectivos hogares, la falta de compromiso y de identificar sus logros en un proyecto de vida, repercuten en la carencia de metas a mediano y a largo plazo, en el aislamiento familiar, el ser sujetos de actividades que ponen en peligro sus vidas, el bienestar general de sus familias y de la sociedad. Adicionalmente, un uso inadecuado de las herramientas tecnológicas, trae consigo exposición a diferentes peligros tales como el acoso sexual, la pornografía infantil, secuestros, violaciones, entre otros.

Hoy se busca que todos los jóvenes estudiantes, tengan las mismas condiciones equitativas para acceder a la educación superior o a un trabajo calificado. Este cambio puede ser dado por la transición hacia un enfoque basado en el desarrollo de los estudiantes por competencias para la vida. Es imprescindible que el aprendizaje que los estudiantes adquieren en su proceso formativo, estén enmarcados dentro de los pilares de la educación: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a convivir, y aprender a ser. Sin duda, promover estos aprendizajes conlleva a replantear de manera profunda la educación, abandonando el enfoque de formación tradicional basado en la transmisión pasiva de conocimientos, para avanzar hacia un enfoque de formación integral que promueve competencias para la vida y abarca múltiples dimensiones del saber.

Actualmente el propósito de la institución educativa y sus directivos es que los egresados continúen con su formación técnica, tecnológica y profesional. Como éxito de esta gestión a partir de este año 2018, la institución participa en el programa universidad en el campo, el cual es promovido por el programa educación para la competitividad, una alianza público privada, conformada por la Gobernación de Caldas, el Comité Departamental de Cafeteros, CHEC y las Alcaldías Municipales. La Universidad en el Campo es una innovadora estrategia que permite que los estudiantes de Instituciones Educativas Rurales inicien en los grados 10° y 11° su formación universitaria en el nivel Técnico y Tecnológico. La Educación Superior la reciben en sus propias veredas, de forma gratuita y en ámbitos pertinentes con su entorno, contribuyendo a la competitividad de la zona rural, dando continuidad al ciclo formativo profesional, beneficiando a 25 estudiantes egresados y continuando en la formación en el área de administración en proyectos agropecuarios, permitiendo nuevas oportunidades de educación para los jóvenes en el país.

## **1.2 ALCANCE.**

La finalidad de esta investigación es poder aplicar la gestión curricular integral en el ambiente de aprendizaje, apoyados en el uso de las diferentes herramientas TIC, para que los estudiantes construyan de manera colaborativa, el desarrollo de las competencias que ayuden a la planeación de sus proyectos de vida y aporten en el éxito de su crecimiento personal y profesional.

Demostrar a toda la comunidad educativa en especial a los estudiantes y padres de familia la apropiación de una formación integral en los procesos de aprendizaje y la aplicación de las TIC en la educación.

La capacidad de que los estudiantes realicen un uso apropiado de la tecnología, utilizando un sistema gestión de contenidos virtuales, promoviendo la integralidad de los saberes en los ambientes de aprendizaje y facilitando el seguimiento, control y evaluación en los procesos de formación.

## **1.3 OBJETIVOS.**

### **1.3.1 Objetivo general.**

Diseñar un proceso formativo haciendo uso de la plataforma virtual Moodle, para el fortalecimiento de la gestión curricular integral en la construcción de los proyecto de vida de los estudiantes, de décimo y undécimo de la Institución Educativa Colombia, de la vereda la Guayana, Villamaría -Caldas.

### **1.3.2 Objetivos específicos.**

Diagnosticar el estado actual de los estudiantes, frente a los procesos de enseñanza aprendizaje mediado por las TIC y la integración de todas las áreas del conocimiento basadas en la formación de los proyectos de vida del estudiante.

Diseñar un módulo de formación para la comunidad educativa de tal manera que al finalizar el proceso educativo estén en capacidad de adaptarse a la gestión curricular integral y aplicarlo en la planeación de su proyecto de vida.

Implementar el proyecto utilizando la plataforma virtual de aprendizaje (Moodle) en la cual se facilite el seguimiento, control y evaluación de la formación en gestión curricular integral en la construcción del proyecto de vida de los estudiantes en el marco del círculo de calidad.

Evaluar el proceso de aprendizaje de los estudiantes e identificar y documentar las mejores prácticas, en la integración curricular desde la planeación de los proyectos de vida de los estudiantes.

## 1.4 JUSTIFICACIÓN.

Hoy en día las Instituciones Educativas deben estructurar y dar respuestas de interés y utilidad al proyecto de vida de los estudiantes, deben ser fuente en la cualificación del talento humano de sus estudiantes con base en las potencialidades y fortalezas productivas de la región o su entorno. Cumplir con estos retos requiere que nosotros como formadores, seamos parte activa en la formación de los estudiantes, replantearnos el accionar formativo, proponer nuevos espacios que generen innovación y propendan por la implementación de modelos de gestión del conocimiento y del aprendizaje amparados en metodologías flexibles y centrados en el estudiante, como protagonista activo del acto educativo, de tal manera, que lo motiven no solo a permanecer en el proceso de formación, sino a convertirse en la base de transformación social y productiva de su localidad, favoreciendo la construcción de una mirada positiva frente a su futuro, generando arraigo y valoración por su tierra, fortaleciendo las comunidades como polos de desarrollo a través de la educación y mitigando así el desplazamiento desde la ruralidad hacia las zonas urbanas.

La Institución Educativa Colombia, tiene como propósito primordial con esta investigación, fortalecer las competencias del saber, el hacer, el ser y el convivir, en todos los estudiantes, así como propiciar la gestión integral de áreas, e implementar las TIC en la planeación de los proyectos de vida de los estudiantes, con los cuales ellos pueden aportar y dar solución a las necesidades propias de su entorno o comunidad y que con la dedicación necesaria y su implementación, aseguren una prospectiva personal, social, cultural y productiva de las localidades donde los estudiante residen, haciendo del proceso formativo una verdadera solución para el desarrollo integral de las competencias y una experiencia significativa, emprendedora e innovadora que se acomoda a los ritmos, tiempos, estilos y condiciones propias de cada individuo que a su vez se van fortaleciendo con el trabajo colaborativo en pro del desarrollo de las comunidades en el marco de su contexto local, departamental e inclusive nacional.

Se pretende implementar un proceso formativo para propiciar la gestión curricular integral en la planeación de los proyectos de vida de los estudiantes, utilizando un sistema de gestión de contenidos digital (LMS), el cual apoya al logro de los resultados y nos enfoca tomar como centro el proyecto de vida de los estudiantes.

## 2 MARCO DE REFERENCIA

### 2.1 ANTECEDENTES

Si hoy observamos nuestros ambientes de aprendizaje, la totalidad de estudiantes con los que compartimos son nativos digitales, al unir la tecnología en la educación, esta nos puede ayudar y mejorar la productividad en la formación, así como aumentar el interés y el éxito en las actividades educativas. Gracias al Internet y al acceso a dispositivos móviles se ha desatado un cambio mundial en cuanto al uso de las tecnologías, ese cambio también se evidencia en la educación, en el que cada vez es más frecuente, todos los actores demandemos una dependencia tecnológica.

Para la ejecución de proyectos investigativos es indispensable el acceso a diversas fuentes de información disponibles en la Internet, la cual es una de las herramientas tecnológicas que mayor atención ha recibido en las últimas décadas. Esta es mucho más que una plataforma tecnológica para el intercambio de información. «Más específicamente, consiste en una tecno-estructura cultural comunicativa, que permite la resignificación de las experiencias, del conocimiento y de las prácticas de interacción humana» (Cabrera, 2004).

Las tecnologías de la información y la comunicación, incluyen diferentes medios para crear, modificar, grabar, intercambiar todo tipo de información, como imágenes, textos, multimedia, presentaciones, audios entre otros, son una relación entre diferentes herramientas digitales como computadoras, teléfonos inteligentes, programas y redes de comunicaciones, que nos permiten mejorar los diferentes procesos logísticos y productivos de personas y empresas en cualquier parte del mundo.

Debemos adaptarnos y estar al tanto de las nuevas innovaciones tecnológicas, tanto en la parte social, como en la educativa, vemos como surgen nuevos dispositivos tecnológicos y nuevas tecnologías de redes digitales, cuyos principales exponentes son los usuarios personales. Según estudios realizados por la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) “Los cambios y transformaciones que se están desarrollando de la mano de estas nuevas tecnologías están teniendo alcances y significados mucho más profundos, amplios y veloces que los producidos por cualquier otra invención tecnológica anterior en la historia”. (Jara, 2008).

Concebir los avances de las tecnologías de la información y la comunicación, en el siglo XX y el encadenamiento de estos en la educación, promueve la calidad y mejoran los medios para llegar a todos los estudiantes, fomentando la participación activa y el desarrollo de habilidades, competencias y destrezas que les permitan tener una formación profesional integral.

Integrar las TIC en los ambientes de aprendizaje y en los diferentes proyectos educativos, nos reta a identificar previamente los objetivos, alcances y recursos que son necesarios para poder incorporar esta metodología. Mejorar la calidad de la educación y llegar a todos los entornos es una oportunidad que nos dan las tecnologías de la comunicación y la información, esto nos permite que los estudiantes tengan acceso al conocimiento, incrementen su capacidad de aprender y puedan tener siempre la información al alcance de sus manos, incentivando su capacidad crítica y de reflexión sobre diversos temas, además nos ayuda a fomentar en ellos los diferentes valores humanos.

Implementar las TIC y el desarrollo de proyectos educativos, nos permiten realizar una gestión en el aprendizaje de los estudiantes, además que se incentiva y motiva el conocimiento. “Los ambientes de aprendizaje que resultan más efectivos son los que mezclan enfoques tradicionales y nuevos para facilitar el aprendizaje de contenidos pertinentes, a la vez que se satisfacen necesidades individuales. Ello implica que ciertas condiciones esenciales estén presentes en la formación y perfeccionamiento continuo de profesores.” (Sánchez y Ponce, 2004)

Las TIC se convierten en elemento básico de impulso y desarrollo de la denominada sociedad del conocimiento, y sería incongruente tener que formar nosotros a los alumnos para la misma y utilizar en el proceso tecnologías de la sociedad postindustrial, hasta la velocidad con que las mismas van apareciendo en nuestro entorno social mediático. De todas formas desde nuestro punto de vista, dos son los aspectos que hacen más necesaria la formación: uno, la diversidad de funciones que empiezan a desempeñar estas TIC, y dos su impacto en variables críticas de los procesos de enseñanza-aprendizaje, entre ellas sobre los diferentes roles que el profesor desempeñará en los mismos. (Cabero, 2004)

En Colombia existen diferentes referentes de integración de las TIC, por parte del ministerio de educación nacional y dentro del marco de política encontramos los siguientes documentos: Plan de desarrollo 2014-2108, Plan decenal de educación 2016-2026, Plan Ministerio Telecomunicaciones Min-TIC, Plan Sectorial de educación. Estos buscan brindar educación de calidad, formando mejores personas, con principios éticos, respetando los derechos humanos y fomentando una cultura de vivir en paz. Poder tener acceso a nuevas oportunidades de educación, que permitan la formación y el progreso de la gente, siendo personas más competitivas e innovadoras, además de disminuir la brecha digital en la población colombiana.

Como conocemos en las zonas rurales, la educación se ha caracterizado por no adecuarse a las condiciones socioeconómicas, políticas y culturales de la población, al contexto comunitario local en que esta se halla inmersa, a las necesidades de empleo y a las exigencias de la actividad económica campesina. No podemos desconocer las fallas de una educación que ha sido diseñada para responder a la realidad de otros contextos sociales y culturales, como los urbanos, descuidando las realidades del ámbito rural.

Si verificamos nuestro entorno, la educación que se imparte en muchas de las veredas de nuestro país escasamente cubre la Educación Básica Primaria, lo que hace que el joven campesino, tenga que abandonar el campo para continuar sus estudios o resignarse a vivir como sus progenitores. La ubicación urbana de los establecimientos que ofrecen Educación Básica Secundaria y Media, la dispersión y baja densidad de las poblaciones rurales ubicadas a grandes distancias de los centros urbanos, los bajos niveles de escolaridad presentados en la zona rural, la situación económica de escasez que obliga a laborar desde temprana edad y a abandonar el sistema educativo formal, sumado a la rigidez de los calendarios y horarios escolares, son factores que hacen que la educación, en las zonas rurales, no tenga una cobertura deseada. Además, los contenidos excesivamente tradicionales, muchas de las metodologías utilizadas no son las apropiadas a las necesidades y posibilidades de la gente del campo, la pérdida de la vocación y liderazgo de los docentes, son factores que tienen en entredicho la validez y calidad de la educación rural.

En la aplicación de nuestro proyecto investigativo somos conscientes de la importancia del fortalecimiento del acceso a las TIC, porque facilita y ayuda en la operación del modelo con población rural dispersa que se quieren incorporar en los procesos educativos y mejorar la calidad y pertinencia de la educación.

La actualidad tecnológica al servicio de la información y la comunicación y sus posibilidades, por no decir, necesidades de aplicación a los procesos educativos son urgentes a todos los niveles y contextos sociales. Los avances tecnológicos y la rapidez de estos en su aplicación a los procesos sociales y productivos se convierten en urgencias de procesos formativos que se demandan de todas para todas las instituciones educativas. Se urge no solo cambiar las prácticas y modernizar los instrumentos, sino además, pensar una nueva forma de enseñar.

Para la UNESCO una estrategia exitosa es impulsar las TIC en la educación, ya que estas fomentan el acceso a la información, brindan calidad de vida y permiten la interrelación de las diferentes comunidades. Además se potencia el acceso y la integración de la comunicación e información, la educación y las ciencias, contribuyen a la igualdad, al aprendizaje de calidad y al desarrollo de las comunidades educativas.

El gobierno nacional se ha comprometido con el plan nacional TIC al 2019, el cual busca que todos los colombianos estén conectados e informados y es un medio para lograr el salto a la inclusión social y la competitividad por medio de la apropiación y el uso adecuado de las TIC, en las diferentes instancias cotidianas, el gobierno nacional propone que para el 2019 “no haya ningún ciudadano en Colombia que no tenga la posibilidad de utilizar las TIC para lograr su inclusión social y mejorar su competitividad”, objetivo fundamental del Plan Nacional de TIC 2008- 2019 (PNTIC).

En el cual la educación se beneficia del compromiso de incluir las TIC en los procesos formativos, para llegar a mayor población, con calidad y pertinencia, todo esto dentro de las políticas educativas nacionales impactando nuevas oportunidades educativas y económicas para las comunidades.

En este marco de políticas y de búsquedas de fundamentación de la educación mediada y orientada a la formación de ciudadanos digitales, se incorpora las TIC como principio integrador de la operación misma de una propuesta educativa para la educación rural y las concibe como mediadoras determinantes en el proceso de gestión de aprendizaje, en tanto, da fundamento a sus procesos admirativos, administración de la información académica de los estudiantes, formación de su equipo de docentes y estudiantes a través de Ambientes Virtuales de aprendizaje.

Este ambiente virtual de aprendizaje es un servicio Web, que está integrado por múltiples herramientas digitales educativas, las cuales permiten la gestión y uso de información para dar respuesta a una comunidad virtual educativa. Este entorno posibilita la integración entre lo tecnológico y lo educativo, beneficiando a los usuarios de la plataforma virtual. Esta plataforma es llamada E-learnig o LMS “Learning Management System” o sistema de gestión del aprendizaje, la cual nos permite un uso educativo y es un ambiente propicio para los procesos de enseñanza aprendizaje. Como herramientas podemos encontrar espacios de anuncios, videoconferencias, cuestionarios y chats. Para la ejecución del proyecto investigativo el LMS a implementar es Moodle,

el cual es una plataforma gratuita y permanecerá instalada en un servidor gratuito, donde se dará uso de los diferentes procesos educativos institucionales.

El Uso de las TIC y el aprendizaje colaborativo mejora potencialmente el aprendizaje y el rendimiento de los estudiantes, y aumenta la motivación de éstos para llevar a cabo tareas grupales, lo que contribuye, a su vez, al aumento de la autoestima así como el desarrollo de habilidades de trabajo en equipo. En este sentido, los alumnos aprenden a ofrecer y a recibir ayuda de otros, a compartir el conocimiento, y a resolver dudas propias desde otro punto de vista, lo que les facilita más probabilidades para estar involucrados en aprender a exteriorizar sus propias ideas y reflexionar sobre la interacción producida, mientras interactúan con el resto de compañeros.

Uno de los mayores retos que se proyecta con el equipo de docentes y la comunidad educativa, es como poder lograr la integración de las diferentes áreas del conocimiento, esta es una intencionalidad que los estudiantes requieren, ya que se pueden adecuar los contenidos a las necesidades de la realidad social y sus entornos o comunidades. La transversalización de áreas no es algo nuevo. Varios autores han planteado la necesidad de integrar el conocimiento de tal forma que responda a las necesidades del estudiante y su entorno. Uno de ellos Michael Halliday desde el año 1975 aporta que los niños aprenden mejor a leer y a escribir cuando vivencian experiencias reales y significativas en su proceso de aprendizaje.

La integración de áreas motiva la forma de enseñar y como aprender de una manera integral y no fragmentada. Genera un enlace directo entre los saberes de diferentes áreas y ayuda que el conocimiento fluya con mayor facilidad, poniendo en práctica los aprendizajes logrados. Integrar diferentes áreas de formación permite un aprendizaje más significativo, ya que el estudiante puede asociar varios saberes, además de permitir y ampliar su conocimiento sobre distintos temas que se estén estudiando, además pueden poner en práctica en tiempo real lo aprendido y desarrollar destrezas o habilidades, que brindan oportunidades de participar en experiencias reales que permiten la aplicación de diversos estilos de aprendizaje, a través de estos conocimientos, se desarrollan ideas mayores que motivan y retan la imaginación tanto de los estudiantes como la de sus tutores. Se puede resumir, la esencia de la integración curricular al proponer: “La integración curricular constituye una buena práctica cuando las disciplinas se integran bajo la sombrilla de temas importantes y significativos por medio de los cuales se enlazan los asuntos estudiados y se crean conexiones con la vida de los estudiantes y su conocimiento previo.” Cynthia Colbert (1997)

## **2.2 MARCO LEGAL INVESTIGATIVO**

Partiendo de la normatividad colombiana, donde se resalta la importancia del pleno desarrollo de la personalidad de los estudiantes, teniendo en cuenta varias temáticas entre ellas una formación de calidad basada en el ser, además de generar conocimientos técnicos y avanzados que involucren lo humanístico y otras ciencias a partir de hábitos que promuevan el saber, se destaca la formación de seres críticos, reflexivos y analíticos, los cuales propiciarán el fortalecimiento de la ciencia y la tecnología en busca de mejorar la calidad de vida de la población colombiana. Es así como se hace

importante la formación del ser desde diferentes áreas del conocimiento, en este caso la integración de las diferentes áreas y la tecnología.

Las normas colombianas que definen, regulan y dan pautas para el diseño del currículo en los diferentes establecimientos educativos del país son directamente las siguientes:

- Ley General de Educación, Ley 115 de 1994
- Decreto 1860 de 1994 Resolución 2343 de 1996
- Decreto 1290 de 2009
- Lineamientos curriculares de las diferentes áreas
- Estándares básicos de competencias en diferentes áreas
- Ley General de Educación, Ley 115 de 1994

“Artículo 76. Concepto de currículo. Currículo es el conjunto de criterios, planes de estudio, programas, metodologías, y procesos que contribuyen a la formación integral y a la construcción de la identidad cultural nacional, regional y local, incluyendo también los recursos humanos, académicos y físicos para poner en práctica las políticas y llevar a cabo el proyecto educativo institucional.”

“Artículo 79. Plan de estudios. El plan de estudios es el esquema estructurado de las áreas obligatorias y fundamentales y de áreas optativas con sus respectivas asignaturas, que forman parte del currículo de los establecimientos educativos.”

“artículo 23. Áreas obligatorias y fundamentales. Para el logro de los objetivos de la educación básica se establecen áreas obligatorias y fundamentales del conocimiento y de la formación que necesariamente se tendrán que ofrecer de acuerdo con el currículo y el Proyecto Educativo Institucional.

Los grupos de áreas obligatorias y fundamentales que comprenderán un mínimo del 80% del plan de estudios, son los siguientes:

1. Ciencias naturales y educación ambiental.
2. Ciencias sociales, historia, geografía, constitución política y democrática.
3. Educación artística.
4. Educación ética y en valores humanos.
5. Educación física, recreación y deportes.
6. Educación religiosa.
7. Humanidades, lengua castellana e idiomas extranjeros.
8. Matemáticas.
9. Tecnología e informática.”

“artículo 13. Enseñanza obligatoria. En todos los establecimientos oficiales o privados que ofrezcan educación formal es obligatorio en los niveles de la educación preescolar, básica y media, cumplir con:

a. El estudio, la comprensión y la práctica de la Constitución y la instrucción cívica, de conformidad con el artículo 41 de la Constitución Política;

b. El aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas, la práctica de la educación física, la recreación y el deporte formativo, para a lo cual el Gobierno promoverá y estimulará su difusión y desarrollo;

c. La enseñanza de la protección del ambiente, la ecología y la preservación de los recursos naturales, de conformidad con lo establecido en el artículo 67 de la Constitución Política;

d. La educación para la justicia, la paz, la democracia, la solidaridad, la confraternidad, el cooperativismo y, en general, la formación en los valores humanos, y la educación sexual, impartida en cada caso de acuerdo con las necesidades psíquicas, físicas y afectivas de los educandos según su edad.”

Objetivos Específicos De La Educación Básica En El Ciclo De Secundaria (ART 22) Los cuatro (4) grados subsiguientes de la educación básica que constituyen el ciclo de secundaria, tendrán como objetivos específicos los siguientes:

a. El desarrollo de la capacidad para comprender textos y expresar correctamente mensajes complejos, orales y escritos en lengua castellana, así como para entender, mediante un estudio sistemático, los diferentes elementos constitutivos de la lengua;

b. La valoración y utilización de la lengua castellana como medio de expresión literaria y el estudio de la creación literaria en el país y en el mundo;

c. El desarrollo de las capacidades para el razonamiento lógico, mediante el dominio de los sistemas numéricos, geométricos, métricos, lógicos, analíticos, de conjuntos, de operaciones y relaciones, así como para su utilización en la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, de la tecnología y los de la vida cotidiana;

d. El avance en el conocimiento científico de los fenómenos físicos, químicos y biológicos, mediante la comprensión de las leyes, el planteamiento de problemas y la observación experimental;

e. El desarrollo de actitudes favorables al conocimiento, valoración y conservación de la naturaleza y el ambiente;

f. La comprensión de la dimensión práctica de los conocimientos teóricos, así como la dimensión teórica del conocimiento práctico y la capacidad para utilizarla en la solución de problemas;

g. La iniciación en los campos más avanzados de la tecnología moderna y el entrenamiento en disciplinas, procesos y técnicas que le permitan el ejercicio de una función socialmente útil;

h. El estudio científico de la historia nacional y mundial dirigido a comprender el desarrollo de la sociedad, y el estudio de las ciencias sociales, con miras al análisis de las condiciones actuales de la realidad social;

i. El estudio científico del universo, de la tierra, de su estructura física, de su división y organización política, del desarrollo económico de los países y de las diversas manifestaciones culturales de los pueblos;

j. La formación en el ejercicio de los deberes y derechos, el conocimiento de la Constitución Política y de las relaciones internacionales.

k. La apreciación artística, la comprensión estética, la creatividad, la familiarización con los diferentes medios de expresión artística y el conocimiento, valoración y respeto por los bienes artísticos y culturales;

l. La comprensión y capacidad de expresarse en una lengua extranjera; m. La valoración de la salud y de los hábitos relacionados con ella;

n. La utilización con sentido crítico de los distintos contenidos y formas de información y la búsqueda de nuevos conocimientos con su propio esfuerzo, y La educación física y la práctica de la recreación y los deportes, la participación y organización juvenil y la utilización adecuada del tiempo libre.

#### Objetivos Específicos De La Educación Media Académica (Art 30)

Son objetivos específicos de la educación media académica:

a. La profundización en un campo del conocimiento o en una actividad específica de acuerdo con los intereses y capacidades del educando;

b. La profundización en conocimientos avanzados de las ciencias naturales;

c. La incorporación de la investigación al proceso cognoscitivo, tanto de laboratorio como de la realidad nacional, en sus aspectos natural, económico, político y social;

d. El desarrollo de la capacidad para profundizar en un campo del conocimiento, de acuerdo con las potencialidades e intereses;

e. La vinculación a programas de desarrollo y organización social y comunitaria, orientados a dar solución a los problemas sociales de su entorno;

f. El fomento de la conciencia y la participación responsables del educando en acciones cívicas y de servicio social;

g. La capacidad reflexiva y crítica sobre los múltiples aspectos de la realidad y la comprensión de los valores éticos, morales, religiosos y de convivencia en sociedad.

El Ministerio de Educación Nacional dentro de sus Estrategias de la Política de Calidad Educativa: contempla la Formación para ciudadanía mediante el Fortalecimiento y expansión de los programas pedagógicos transversales y del programa de Competencias Ciudadanas.

Como ejemplos de Proyectos Pedagógicos Transversales establecidos en el art. 14 de la Ley 115 de 1994 son la: Educación Ambiental, Educación Sexual y Derechos Humanos (educación para la justicia, la paz, la democracia, la solidaridad, la confraternidad, el cooperativismo y la formación de valores humanos)

AGUDELO,FLORES (1.997): Es una estrategia de planificación de la enseñanza con un enfoque global, que toma en cuenta los componentes del currículo y se sustenta en las necesidades e intereses de los niños, niñas y jóvenes y de la escuela, a fin de proporcionarles una educación mejorada en cuanto a calidad y equidad.

Los proyectos pedagógicos transversales que se están implementando requieren apoyo para garantizar el desarrollo y afianzamiento de las actividades programadas por la mesa de trabajo, el docente o grupos de docentes responsables del proyecto, ejemplo: diligenciamiento y sistematización de encuestas a estudiantes, padres de familia y docentes, obra de teatro relacionadas con el temas del proyecto, actividades con otros estudiantes, entre otras para garantizar la mayor participación, eficiencia y cobertura.

Según el artículo 7º, del decreto 1743 de 1994, los alumnos de educación media de los establecimientos de educación formal oficial y no oficial, pueden prestar su SSEO (Servicio Social Educación Obligatoria) mediante la realización de los Proyectos Ambientales Escolares en el marco de diagnósticos ambientales en los niveles local, regional o nacional, con el propósito de coadyuvar en la resolución de problemas ambientales específicos.

Como ejemplo a estos proyectos transversales, las instituciones educativas pueden realizar un estudio de contexto con el fin de darles respuestas a estas realidades con proyectos pedagógicos los cuales deben estar dirigidos en este caso de ejemplo al desarrollo de las competencias ambientales en cuanto a la conservación y sostenibilidad del medio ambiente. Estos proyectos pedagógicos pueden estar orientados a la formación o consolidación de grupos ecológicos escolares o participando en temas ecológicos o ambientales como:

- Proyectos de reciclaje
- Cuencas hidrográficas
- Huertas Sostenibles
- Viveros ambientales

Podemos concluir que en el marco de la ley 115/94, al artículo 14 los proyectos formativos obviamente estarán integrados al PEI de las instituciones educativas, los cuales tienen como propósito el desarrollo integral humano de nuestros niños, niñas y jóvenes, así como la vinculación de la comunidad perteneciente a cada institución.

Es por ello que en este momento las temáticas de educación ambiental, educación sexual, prevención del consumo de sustancias psicoactivas y la educación para la justicia, la paz, la democracia y la solidaridad (formación en valores humanos) están apoyados por políticas nacionales.

La ley general de educación contempla en los fines de la educación y en los objetivos específicos de cada nivel de formación, los tópicos relacionados con los proyectos transversales que se han de formar en los estudiantes. Dichos tópicos son los siguientes:

Art. 5: Fines de la educación:

El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos.

La adquisición de una conciencia para la conservación, protección y mejoramiento del medio ambiente, de la calidad de la vida, del uso racional de los recursos naturales, de la prevención de desastres, dentro de una cultura ecológica y del riesgo y la defensa del patrimonio cultural de la Nación.

La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre.

## Art. 22: Objetivos Específicos de la Educación Básica Secundaria

El desarrollo de actitudes favorables al conocimiento, valoración y conservación de la naturaleza y el ambiente; La valoración de la salud y de los hábitos relacionados con ella;

## Art. 30: Objetivos Específicos de la Educación Media

La vinculación a programas de desarrollo y organización social y comunitaria, orientados a dar solución a los problemas sociales de su entorno; El fomento de la conciencia y la participación responsables del educando en acciones cívicas y de servicio social; La capacidad reflexiva y crítica sobre los múltiples aspectos de la realidad y la comprensión de los valores éticos, morales, religiosos y de convivencia en sociedad.

e) (Art. 22) El desarrollo de actitudes favorables al conocimiento, valoración y conservación de la naturaleza y el ambiente.

## Artículo 36. Proyectos Pedagógicos.

El proyecto pedagógico es una actividad dentro del plan de estudio que de manera planificada ejercita al educando en la solución de problemas cotidianos, seleccionados por tener relación directa con el entorno social, cultural, científico y tecnológico del alumno. Cumple la función de correlacionar, integrar y hacer activos los conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y valores logrados en el desarrollo de diversas áreas, así como de la experiencia acumulada. La enseñanza prevista en el artículo 14 de la Ley 115 de 1994, se cumplirá bajo la modalidad de proyectos pedagógicos.

Los proyectos pedagógicos también podrán estar orientados al diseño y elaboración de un producto, al aprovechamiento de un material o equipo, a la adquisición de dominio sobre una técnica o tecnología, a la solución de un caso de la vida académica, social, política o económica y en general, al desarrollo de intereses de los educandos que promuevan su espíritu investigativo y cualquier otro propósito que cumpla los fines y objetivos en el proyecto educativo institucional. La intensidad horaria y la duración de los proyectos pedagógicos se definirán en el respectivo plan de estudios.

Dentro del marco general de los objetivos del Plan Decenal se integran los ideales de dotación en infraestructura tecnológica que cuente con una conectividad de calidad. Así mismo se contempla dentro de sus objetivos el fortalecimiento de procesos pedagógicos a través de las TIC reconociendo la transversalidad curricular del uso de las TIC como fuente de fortalecimiento en los procesos de enseñanza, apoyándose en la investigación pedagógica.

De esta manera lo presenta la Ley 1341 de 2009 por la cual se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones –TIC, se crea la Agencia Nacional de Espectro y se dictan otras disposiciones. “El Estado reconoce que el acceso y uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, el despliegue y uso eficiente de la infraestructura, el desarrollo de contenidos y aplicaciones, la protección a los usuarios, la formación de talento humano en estas tecnologías y su carácter transversal, son pilares para la consolidación de las sociedades de la información y del conocimiento”.

## 2.3 MARCO TEÓRICO

Sobre finales del siglo pasado la determinación del proyecto de vida era impuesto por cada familia. Ya que generación tras generación el hombre estaba destinado a realizar el oficio que por tradición familiar se heredaba de los mayores a los más jóvenes. Es así como los padres transmitían su conocimiento a sus hijos y en el caso de la madre compartía sus deberes del hogar con sus hijas. Este era el caso habitual en las familias de escasos recursos económicos.

Sobre la historia se han generado diferentes cambios, sociales u organizacionales, en diferentes épocas llamados revoluciones, una de las más importantes fue la revolución industrial, que se fue un proceso de transformación, social, económico y tecnológico, escalando progresivamente, lo que trajo consigo que una gran población del área rural se desplazara hacia las ciudades en busca de trabajo. Las ciudades empezaron a convertirse en grandes núcleos poblacionales, debilitando los lazos familiares, la capacidad de autosuficiencia y los procesos dependieran del comercio y la industria. Esto conlleva a que la actividad productiva se separa de la actividad familiar y se rompe el ideal de la familia como protectora de sus miembros.

Gracias a este aumento económico en los bienes y servicios, las poblaciones experimentan una revolución en sus costumbres y aspiraciones. Sin embargo esto se convertiría en un retroceso para la escuela pues el hombre se empezó a sentir tan libre que huía de toda regla existente y prefería el modelo idealista en los jóvenes, desatando rápidamente un descontrol moral en la sociedad y una juventud que poco le interesaba la planeación de su futuro.

Con el paso del tiempo se empieza requerir una mayor capacitación para el uso de maquinarias y empieza a crecer la complejidad tecnológica, lo que promueve grandes cambios en la educación. La formación tecnológica requiere de la participación social para su viabilidad y consolidación y de manera inversa, la apertura de la tecnología a la comprensión y valores públicos requiere de una cultura de la innovación en sentido amplio. Apremiar adecuadamente la dimensión cultural y organizativa de la tecnología es ver en la innovación tecnológica una forma de innovación social y dada la extraordinaria importancia del cambio tecnológico en el mundo actual, ver también la innovación social como una forma de innovación tecnológica.

Dentro de esta innovación, las tecnologías de la educación posibilitan mejores espacios para propiciar los procesos de aprendizaje, la creación de nuevos ambientes de aprendizaje promueven la comunicación en todos los actores de la comunidad educativa, padres de familia, docentes, directivos y estudiantes. Surgen nuevos canales de información para que el conocimiento fluya en todo momento

y desde cualquier lugar. El uso adecuado de las nuevas tecnologías responde en gran medida de la educación, en la cultura digital y en la capacidad crítica de sus usuarios. Las nuevas tecnologías no tienen efectos mágicos sobre el aprendizaje, ni generan automáticamente innovación educativa, son un medio para facilitar el conocimiento y pueden usarse tanto para la búsqueda, consulta y elaboración de información, como también para relacionarse y comunicarse con otras personas. Es responsabilidad de los usuarios la correcta utilización de la tecnología, ya que es un medio abierto que los motiva a ser más competitivos y los prepara a los nuevos retos que plantea el mundo actual.

## 2.4 MARCO CONCEPTUAL

**Proyecto de vida.** “Se refiere a una serie de actividades planeadas en un orden específico que al ejecutarse se busca el desarrollo de una meta. Las personas planean las acciones que tomará en su existencia con el objetivo de cumplir con sus deseos y metas. Dentro del marco de situaciones normales, cuando una persona se dispone a escoger una determinada carrera universitaria, se enfrenta a una decisión que afectará su vida en muchos aspectos, desde el laboral hasta el social. Además, es necesario tener en cuenta que la elección tendrá como efecto inmediato el descarte del resto de opciones, y esto supone un desafío muy difícil de superar para muchos jóvenes” D’Angelo (2000).

**Gestión Curricular Integral:** “Es una respuesta que organizamos desde el sistema educativo para poner en contacto al estudiante con la realidad. Todos los sistemas educativos pretenden que el alumnado conozca la realidad y le presentamos esa realidad muy fragmentada en asignaturas. Cada asignatura es una forma de ver la realidad. Puedes hablar de la realidad históricamente, geográficamente, matemáticamente, artísticamente, literariamente. El problema que tiene el currículum tradicional es que, al final, acabas viendo esas distinciones que no existen en la realidad. El currículum integrado lo que hace es coger una parcela de la realidad, algo que sea significativo, y la investiga, así trae a colación ese conocimiento disciplinar y ve cómo está relacionado” J. Torres (2016)

**La sociedad de la información.** “Aquel lugar donde la información pasa a convertirse en el factor decisivo de la organización económica, como consecuencia de la nueva tecnología digital, y que genera con ellos cambios profundos en todos los ámbitos de la vida, sobre todo determinados por las condiciones espacio-temporales en las interacciones entre los miembros de esas sociedades” (Salvat y Serrano, 2011).

**Brecha digital.** “Las tecnologías de la información y comunicación han sido parte esencial de los recientes cambios en la economía y la sociedad. Todos estos cambios han acentuado la separación (brecha) de los sectores sociales de bajos ingresos con respecto de aquellos con mayores ingresos y con posibilidades y opciones de acceso a la información. Solo un bajo porcentaje de la población mundial ha sido beneficiado de las bondades de la tecnología y solo unos cuantos son los que tienen acceso a toda la gama de servicios que ésta ofrece. Esta condición es conocida como la brecha digital” (Serrano y Martínez, 2003).

**TIC.** “En líneas generales podríamos decir que las nuevas tecnologías de la información y comunicación son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran, no sólo de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva e interconectada, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas” (Cabero, 1998: 198).

**Ministerio tecnología.** El Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, según la Ley 1341 o Ley de TIC, es la entidad que se encarga de diseñar, adoptar y promover las políticas, planes, programas y proyectos del sector de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. Dentro de sus funciones está incrementar y facilitar el acceso de todos los habitantes del territorio nacional a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y a sus beneficios.

**Web 2.0.** Es el nombre que se le ha asignado al conjunto de herramientas que se encuentran disponibles en la web actual: interactiva y colaborativa. “Estas herramientas se caracterizan por las posibilidades que ofrecen a los usuarios de tener un doble rol: ser protagonistas y público de la información que circula por la web. Se destacan algunas de ellas, enfocadas desde la perspectiva pedagógica. Se pretende que los usuarios relacionados con el tratamiento del conocimiento encuentren una referencia para la iniciación en la selección y uso de dichas herramientas tanto en el ámbito docente como el personal o social en general”. (Montero, 1995).

**Portal web.** Un sitio web es un gran espacio documental organizado que la mayoría de las veces está típicamente dedicado a algún tema particular o propósito específico. “Cualquier sitio web puede contener hiperenlaces a cualquier otro sitio web, de manera que la distinción entre sitios individuales, percibido por el usuario, puede ser a veces borrosa. No debemos confundir sitio web con página web; esta última es sólo un archivo HTML, una unidad HTML, que forma parte de algún sitio web”. (Gros, 2000)

**Moodle.** Plataforma útil como herramienta para la enseñanza. Permite la gestión de la asignatura, y son muchas sus utilidades, desde colgar los más diversos contenidos multimedia (apuntes, videos, imágenes) hasta poder evaluar las diferentes tareas de nuestros alumnos o realizar exámenes online. Resulta esencial para crear “objetos de aprendizaje” o “unidades didácticas” y para fomentar el autoaprendizaje y el aprendizaje cooperativo. “También es la herramienta ideal para gestionar la organización de las comunidades educativas y permitir la comunicación y el trabajo en red entre sus distintos integrantes y con otros centros. Resultando especialmente útil para la integración e implementación de los currículos, la comunicación con las familias y su uso en el ámbito extraescolar.” (Ros, I. 2008).

## 2.5 MARCO TECNOLÓGICO

Actualmente el uso de la tecnología en los espacios educativos nos permite el uso de herramientas más interactivas, que mantienen el interés y una mayor motivación por parte de los estudiantes. El uso de las diferentes plataformas digitales permiten que los estudiantes puedan compartir diferentes puntos de vista y debatir sobre muchas ideas, esto propicia que los estudiantes desarrollen un pensamiento crítico y sean libre pensadores en sus procesos de formación.

Por otra parte la Institución puede beneficiarse mucho de los avances tecnológicos para hacer su trabajo más productivo y eficiente. Muchas actividades del día a día, pueden optimizarse con la ayuda de aplicaciones y tecnologías, permitiendo a los docentes puedan dedicar más tiempo a su formación, lo que a largo plazo, puede beneficiar a toda la comunidad educativa.

Dentro de las ventajas del uso de las plataformas tecnológicas en la educación, encontramos la flexibilidad y la capacidad de adaptación que los estudiantes puedan seguir en sus distintos ritmos de aprendizaje. Los estudiantes mejor preparados pueden tener a su disposición contenidos adicionales y aquellos que necesiten refuerzo, pueden recurrir a materiales de apoyo para repasar aquello que se les dificulta aprender en formación.

Como plataforma tecnológica se implementara el ambiente de aprendizaje (E-learning) o LMS Moodle, el cual nos permite disponer de un entorno virtual de aprendizaje permanente en red y con gestión de contenidos, que permite que los estudiantes, ingresen a la formación en cualquier momento y desde cualquier lugar. Moodle es una plataforma de distribución gratuita, se puede configurar cualquier tipo de ambiente de aprendizaje y soporta las tecnologías Web 2.0 actuales. Cuenta con el respaldo de estar distribuida en aproximadamente 46.000 sitios en todo el mundo y traducida a 91 idiomas.

La plataforma nos brinda una manera más dinámica de impartir la formación, con un enfoque constructivista, donde el conocimiento es construido de manera activa por el estudiante, donde es protagonista de su aprendizaje y a partir de la experiencia real va enriqueciendo su proceso de enseñanza.

En las actuales plataformas virtuales, se trasciende totalmente de la enseñanza tradicional, en donde el estudiante ocupaba un rol pasivo, poco proactivo y el conocimiento se centraba en el profesor, como única fuente de información. Gracias a los nuevos entornos virtuales de aprendizaje o sistemas de gestión del aprendizaje (LMS), se generan comunidades digitales, donde se fomenta la interacción en línea tanto de profesores como de estudiantes, además se rompen las barreras físicas y de tiempo para que las instituciones educativas puedan brindar acceso a sus usuarios desde cualquier lugar y en cualquier momento. Respecto a la evaluación del aprendizajes, es bastante efectivo puesto que permite diferentes roles y se pueden asignar responsables a cada proceso. El sistema permite que las evaluaciones puedan realizarse de manera automática, siempre y cuando los cuestionarios estén programados de manera correcta o pueden configurarse para ser evaluados de manera manual.

Este entorno de aprendizaje nos permite utilizar todas las herramientas que un estudiante necesita en el desarrollo de su proceso de aprendizaje, sea de manera individual o bien mediante la comunicación y trabajo colaborativo con los demás estudiantes. Los diferentes espacios de un entorno virtual de aprendizaje ofrecen gran variedad de herramientas diferentes posibilidades para impartir la formación como por ejemplo:

- Materiales de autoaprendizaje – Teoría – Simuladores – Casos de estudio – Evaluaciones.
- Materiales de apoyo – Bibliografía – Lecturas complementarias – Glosario – Enlaces otras web.
- Herramientas de comunicación – Foros- Mensajes – Videoconferencias – Email
- Trabajo colaborativo – Wikis - Blogs

Planeando de manera precisa un entorno tecnológico en la formación se amplían las posibilidades para crear un itinerario formativo que maximice los recursos disponibles alcanzando el objetivo final, que es la adquisición de conocimientos y habilidades por parte del estudiante

El éxito del proceso de aprendizaje dentro del sistema de formación digital se caracteriza por el uso de la plataforma virtual de aprendizaje. La cual es un entorno de software que posibilita la formación desde diferentes acciones formativas. Por otra parte los contenidos, que son los materiales educativos empleados para la puesta en marcha de las acciones formativas desde diferentes áreas.

La plataforma ofrece un conjunto de herramientas informáticas que permiten la aplicación de la formación en entornos virtuales o Web. En el mercado podemos encontrarlas con diferentes nombres, siendo el más habitual el de LMS (siglas de Learning Management System, o Sistema de Gestión del Aprendizaje). En el mercado podemos encontrar tres tipos diferentes de plataformas, en relación al origen y derechos de uso de las mismas:

Plataformas de código abierto (open source) – Se caracterizan por que su uso es gratuito, y su código es accesible y modificable. La más extendida en el momento actual es Moodle y es que sobre cual se encuentra implementado el proyecto.

Plataformas comerciales – Soluciones de e-learning ofrecidas por empresas de software. La empresa de formación contrata el servicio de uso de la plataforma, contratando el número de cursos y el número de estudiantes que participarán en ellos.

Plataformas de desarrollo propio – Desarrolladas por las instituciones o empresas de formación. Tienen la fortaleza de ser creadas a la medida.

La elección de una de estas plataformas es un aspecto de importancia y tiene lugar a partir de un análisis estratégico dentro de la institución. La potencialidad del uso e implementación de una plataforma comercial frente a las de código abierto es de gran utilidad. Actualmente ambas soluciones están bastante a la par en cuanto a las prestaciones que pueden ofrecer y dentro de cada grupo hay gran diversidad de plataformas con sus partidarios y detractores.

En ocasiones se usa el término plataforma haciendo referencia a lo que en realidad son grandes sistemas de gestión y espacios colaborativos de formación. Los contenidos, por su parte, son el conjunto de materiales educativos que se crean o se recopilan para construir una acción formativa, en base a una serie de objetivos de aprendizaje. Dichos contenidos abarcan toda una serie de formatos posibles: textos, imágenes, audio, vídeo, simulaciones interactivas, actividades y multimedias

Hoy en día, la elección de una plataforma influye de forma importante en los procesos de creación de contenidos digitales y en los medios didácticos empleados por sus instructores. Cuando se trata el tema de los estándares sobre creación de contenidos digitales también es muy importante considerar la plataforma en la que se impartirá la acción formativa. De nada servirá generar contenidos adaptados a un estándar concreto si la plataforma no es compatible con dicho estándar, puesto que no será capaz de entender y manejar los contenidos o en el mejor de los casos permitirá su impartición con posibilidades limitadas o con un funcionamiento diferente del previsto.

El uso exclusivo de la plataforma tecnológica, no nos garantiza el éxito de la investigación, es necesario utilizar todos los recursos tecnológicos que dispongamos a nuestro alcance en nuestro ambiente, como computadores, software ofimático, video proyectores, cámaras fotográficas, celulares, grabadores de sonido entre otras y así poder construir material didáctico que nos pueda ser útil como por ejemplo, imágenes, textos, videos, grabaciones, para la construcción de conocimientos, relacionados con el entorno y el contexto educativo o laboral, permitiéndonos como objetivo desarrollar una gestión curricular integral en el proyecto de vida de nuestros estudiantes.

## **3 DISEÑO METODOLÓGICO**

### **3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN**

La investigación está orientada a realizarse de manera cualitativa con un grupo de estudiantes del grado Décimo y Undécimo de la institución educativa rural Colombia del municipio de Villamaría-Caldas. Dentro del proyecto investigativo se realizara un seguimiento y acompañamiento en la formación de los estudiantes, buscando evaluar y mejorar el proceso formativo, y verificando desde un plan de acción, el estudio de este proceso investigativo, analizando, interpretando y brindando resultados de cómo aporta el proceso al proyecto de vida y a la calidad de la educación a los estudiantes de la institución educativa. Se realiza una investigación cualitativa para ser desarrollada bajo la metodología de investigación – acción, teniendo en cuenta la relación en el proceso formativo que realiza la Institución educativa y los proyectos de vida de los estudiantes, ya que se busca identificar y mejorar las deficiencias en la práctica actual

### **3.2 VARIABLES**

Aplicación de la gestión curricular Integral: La articulación integral de las diferentes áreas de conocimiento, aplicadas a la construcción del proyecto de vida del estudiante.

Indicadores:

Dependiente

- Aprendizaje significativo de saberes, por medio del fortalecimiento del proyecto de vida apoyado en el uso de las TIC, alcanzando una formación profesional integral.

Independientes

- Desmotivación por parte de los estudiantes en la aplicación de las diferentes áreas de conocimiento en la planeación de su proyecto de vida.
- Poco interés en la construcción de sus proyectos de vida, previo a terminar los estudios de la etapa de secundaria por parte de los estudiantes.
- Debilidades en la utilización de las TIC, para generar conocimiento en los diferentes espacios de enseñanza-aprendizaje en los ambientes de formación.

### **3.3 HIPÓTESIS**

La construcción del proyecto de vida de los estudiantes a través del fortalecimiento de la gestión curricular, apoyada en el uso de las TIC, propicia la formación integral de los diferentes saberes, logrando un aprendizaje significativo en los procesos formativos educativos de los estudiantes, de décimo y undécimo de la Institución Educativa Colombia, de la vereda la Guayana, Villamaría -Caldas.

### **3.4 POBLACIÓN**

Está conformada por estudiantes de los grados décimo y undécimo de la Institución Educativa Colombia sector rural de Villamaría - Caldas, la población a impactar serían estudiantes jóvenes campesinos, de sexo masculino y femenino, con edades desde los 14 años hasta los 18 años, ubicados en el entorno geográfico de la Vereda la Guayana, donde se concentran estudiantes de 7 veredas que limitan con el parque nacional de los nevados, aproximadamente a 2 horas de la cabecera municipal de Villamaría, con una vía de difícil acceso y donde la economía de su población se basa en productos como la papa, café y el comercio de la leche.

#### **Muestra**

Se utilizará la técnica de muestreo por conglomerado, es una técnica rápida y sencilla de implementar, nos da la opción de poder aumentar sujetos y es más asequible para aplicar a los 25 estudiantes de grado décimo y undécimo de la Institución Educativa Colombia.

### **3.5 PROCEDIMIENTO**

### **3.6 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN**

#### **Encuesta Diagnóstico TIC & Proyectos de Vida. [\(Anexo A\)](#)**

Es un instrumento que tiene como objetivo realizar un diagnóstico de la situación actual en relación a los proyectos de vida y el uso de las TIC, por parte de los estudiantes de la Institución Educativa Colombia en la Vereda la Guayana del Municipio de Villamaría Caldas. Este es un insumo al proyecto investigativo "Gestión Curricular Integral a partir del proyecto de vida, integrando las TIC", para aspirar al título de la maestría en gestión de la tecnología educativa de la Universidad de Santander.

### 3.7 TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE DATOS

Tabla 1. Tabla técnicas análisis de datos

Tipo de estudio	Variables	Instrumento	Pruebas aplicadas	Herramienta utilizada para el procesamiento
Estudio de Campo 25 estudiantes Institución educativa Colombia ubicada en Guayana Villamaría – Caldas	*Aprendizaje significativo de saberes, por medio del fortalecimiento del proyecto de vida	Encuesta a docentes y estudiantes	Encuesta Diagnostico TIC & Proyectos de Vida Técnica: Visualización de datos - Cualitativas	Para analizar estos datos se utilizó la herramienta de Google Apps Google Forms, brindando la posibilidad de recolectar y analizar los datos. <a href="https://goo.gl/zhr466">https://goo.gl/zhr466</a>
	*Desmotivación en la aplicación de las diferentes áreas de conocimiento en la planeación de su proyecto de vida.	Guía de observación	Informe de participación de los estudiantes en las diferentes actividades, en el proceso investigativo para fortalecer la gestión curricular integral aplicado al proyecto de vida.	Informe presentado en un procesador de texto, analizando el proceso y logró de objetivos del proyecto
	*Poco interés en la construcción de sus proyectos de vida, previo a terminar los estudios de la etapa de secundaria		Técnica: Visualización de datos - Cualitativas	
	*Debilidades en la utilización de las TIC, para generar conocimiento en los diferentes espacios de enseñanza-aprendizaje en los ambientes de formación.	Entrevista	Testimonios de cada uno de los estudiantes frente a la aplicación del proyecto investigativo. Ventajas y utilidad de la implementación de la plataforma tecnológica MOODLE. Técnica: Visualización de datos- Cualitativas	Utilizando un software editor multimedia, recopilar algunos testimonios del proceso investigativo del proyecto gestión curricular integral aplicado al proyecto de vida mediado por las TIC.

## Encuesta dirigida a estudiantes grados Décimo y Undécimo

**Objetivo:** El siguiente instrumento tiene como objetivo realizar un diagnóstico de la situación actual en relación a los proyectos de vida y el uso de las TIC, por parte de los estudiantes de la Institución Educativa Colombia en la Vereda la Guayana del Municipio de Villamaría Caldas. Este es un insumo al proyecto investigativo "Gestión Curricular Integral a partir del proyecto de vida, integrando las TIC", el cual nos permitirá analizar situación actual de los estudiantes en el establecimiento educativo.

En el diagnostico participaron 23 estudiantes de la institución educativa.

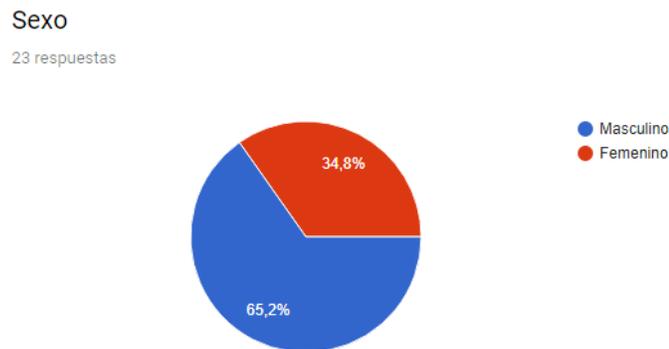


Ilustración 1. Sexo del Estudiante

De los cuales 15 eran de sexo masculino y 8 de sexo femenino.

## Grado que estudia?

23 respuestas

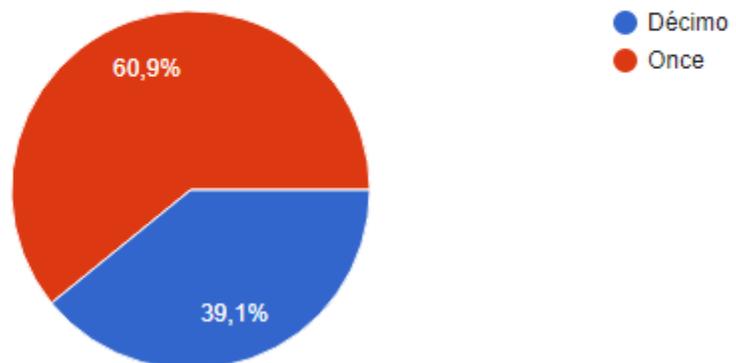


Ilustración 2. Grado que cursa el estudiante

De los cuales 14 son del grado Undécimo y 9 del grado decimo

Con el fin de presentar de manera clara la información, el siguiente análisis se presenta en 3 categorías.

### 1- ¿Uso de las Tics (Tecnologías Comunicación y la información) en su entorno educativo y familiar?

#### 1) Seleccione que equipos tecnológicos utiliza en su día a día?

23 respuestas

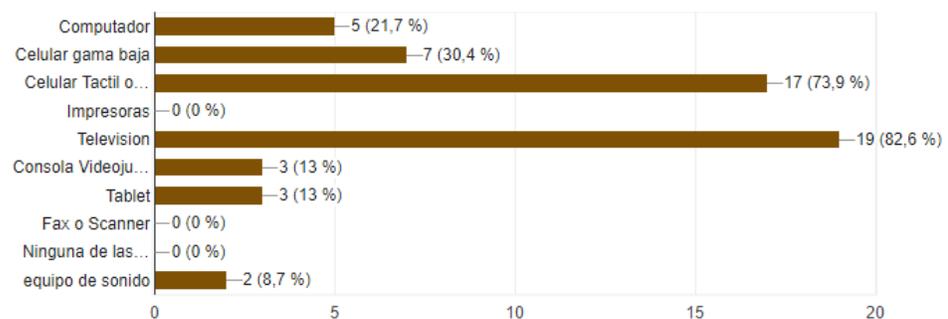


Ilustración 3. Uso equipos tecnológicos

**Análisis:** La gráfica refleja que los estudiantes encuestados utilizan equipos tecnológicos en su diario vivir, siendo los más utilizados. 82% el televisor, 73,9% el uso del celulares inteligentes, 30,4% celulares gama baja y el uso del computador el 21%.

**Interpretación:** Los resultados indican que la población con la que se va a desarrollar el siguiente trabajo hace mayor uso del televisor y celulares Smartphone a pesar de ser de bajos recursos económicos, muy pocos de ellos no tienen accesibilidad a herramientas tecnológicas, por lo que las actividades se deben desarrollar en el Plantel Educativo.

2- ¿Cómo evaluaría de 1 a 5, sus conocimientos para el manejo de un computador?

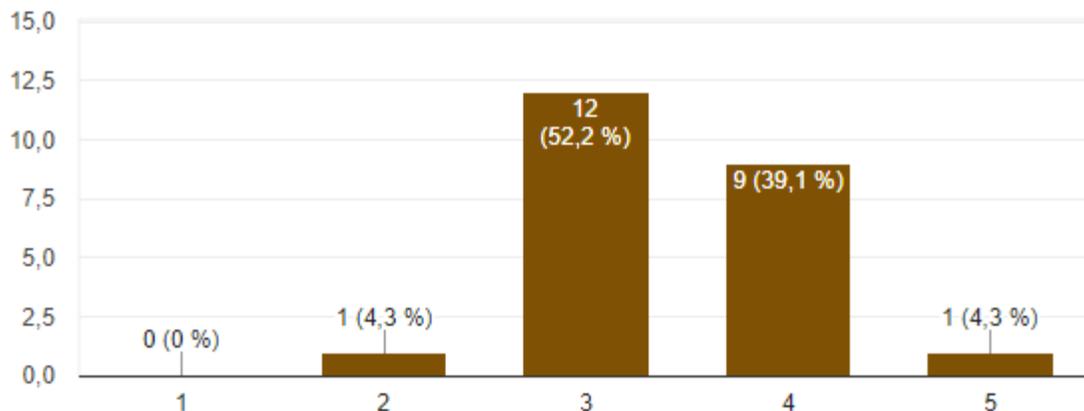


Ilustración 4. Conocimientos Manejo del Computador

**Análisis:** La gráfica refleja que la mayor parte de estudiantes encuestados, tienen conocimientos en el uso del computador como medio tecnológico, el 96% se siente en un buen nivel de manejo del equipo.

**Interpretación:** Los resultados indican que la población con la que se va a desarrollar el proyecto poseen las competencias básicas para el uso de equipos de cómputo.

3- ¿Actualmente cuenta o hace uso del servicio de Internet en su entorno?

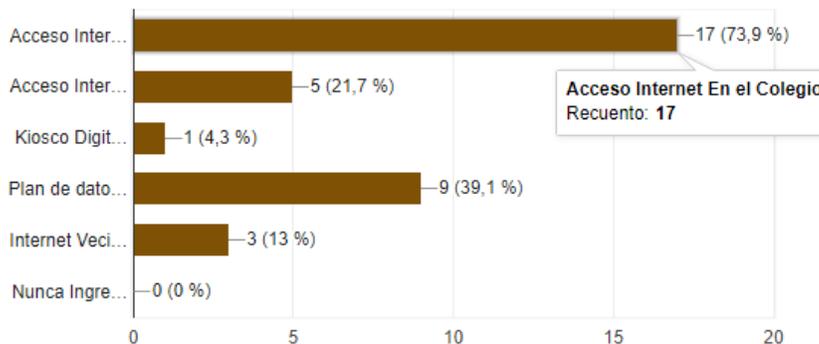


Ilustración 5. Uso del servicio de internet

**Análisis:** La gráfica refleja que la mayor parte de estudiantes, utilizan el servicio de internet desde la institución educativa cerca del 73,9%.

**Interpretación:** Los resultados indican que la población accede al servicio de Internet desde las instalaciones del plantel educativo, una poca cantidad hace uso del servicio desde planes de datos.

#### 4- ¿Calidad de la conexión y servicio de Internet en su entorno?

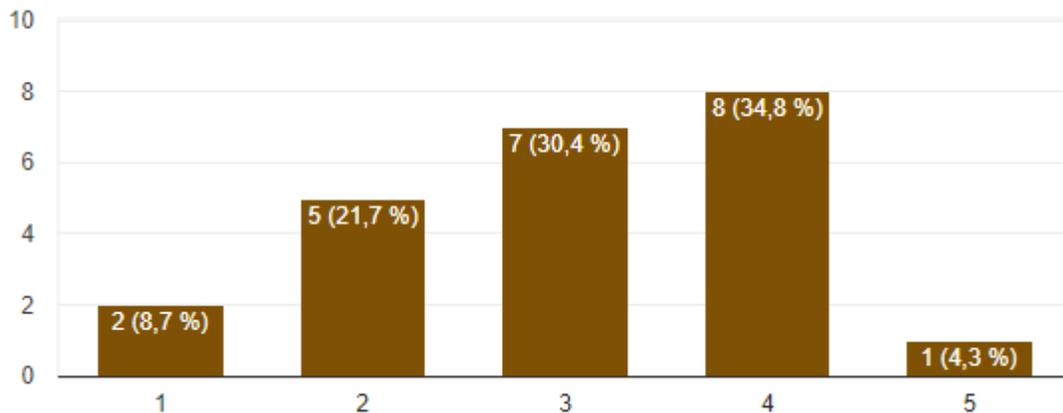


Ilustración 6. Calidad del servicio de Internet

**Análisis:** La gráfica refleja que la mayoría de usuarios, califica el servicio de una manera aceptable cerca del 65%.

**Interpretación:** Los resultados indican que la mayor parte de usuarios evalúan la calidad del servicio aceptable, esto nos asegura que es posible el uso e implementación de una plataforma tecnológica para el proceso de investigación.

#### 5- Como evaluaría su conocimiento en el acceso a Internet de manera general (búsqueda información - email - redes sociales - blogs - aplicaciones)

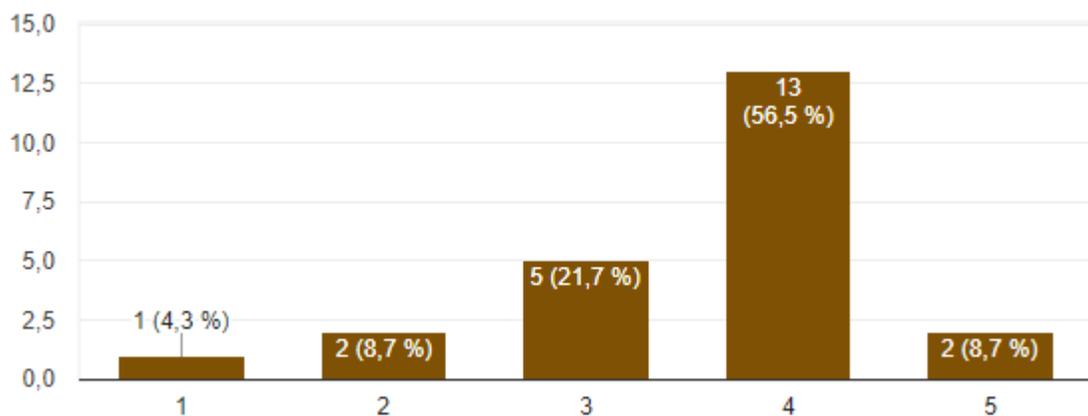


Ilustración 7. Conocimiento Acceso a Internet

**Análisis:** La gráfica refleja que cerca del 87%, se siente con conocimientos acerca del uso de diferentes herramientas para el manejo de internet, solo el 13% no tiene el conocimiento o certeza de estas herramientas.

**Interpretación:** Los resultados indican que 20 aprendices, identifican las competencias del manejo de herramientas para el uso internet, esto es muy importante para la implementación de la plataforma educativa del proyecto.

**6- ¿Con qué frecuencia ingresa a internet en su casa o institución?**



Ilustración 8. Frecuencia de Uso de Internet

**Análisis:** La gráfica refleja que cerca del 70% de los estudiantes, tienen acceso al internet más de una hora diaria. Muy poco porcentaje cerca del 8,7% ingresa solo una vez por semana. Siendo Nulo los estudiantes que nunca ingresan al internet.

**Interpretación:** Los resultados indican que más de 16 estudiantes, tienen un acceso constante diario a internet, y esta es una ventaja para el uso de plataforma tecnológica para el desarrollo del proyecto.

**Infraestructura Tecnológica de la Institución Educativa.**

**7- ¿Cuántas salas de sistemas hay en su Institución?**

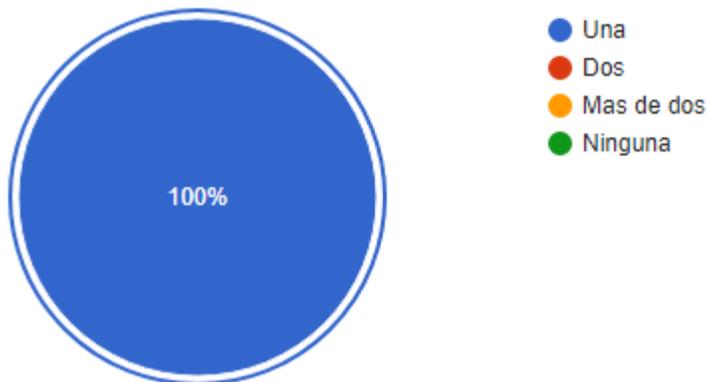


Ilustración 9. Salas de sistemas

**Análisis:** La gráfica refleja que el 100% de los estudiantes encuestados conocen cuantas salas de sistemas hay en la sede Educativa.

**Interpretación:** Los resultados indican una gran fortaleza para el desarrollo del presente trabajo de grado, debido a que la población estudiantil encuestada, tiene a su disposición un ambiente tecnológico donde se pueden implementar el proyecto.

#### 8- ¿Número de equipos de cómputo y Tablet funcionales en su institución?

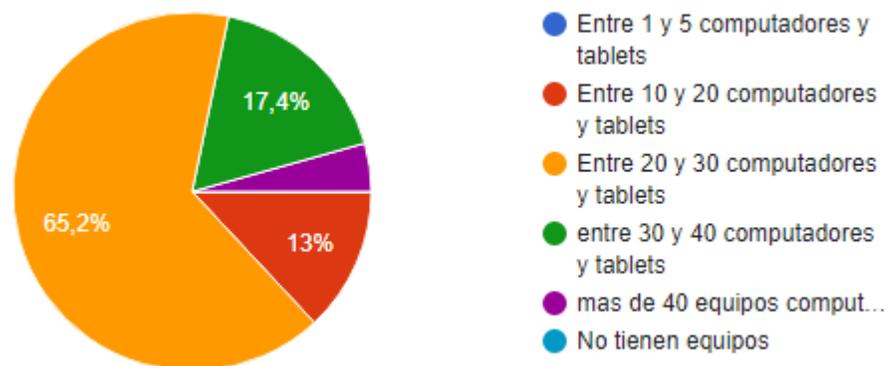


Ilustración 10. Número de equipos de cómputo

**Análisis:** La gráfica refleja que el 100% de los estudiantes encuestados conocen e identifican que la sala de sistemas dispone de más de 20 equipos de cómputo en la sede Educativa.

**Interpretación:** Los resultados indican gran conocimiento de los estudiantes en el número de equipos por sala de sistemas, denota que son llevados constantemente a las salas para diversas actividades en Tecnología.

9- ¿La institución cuenta con Internet?

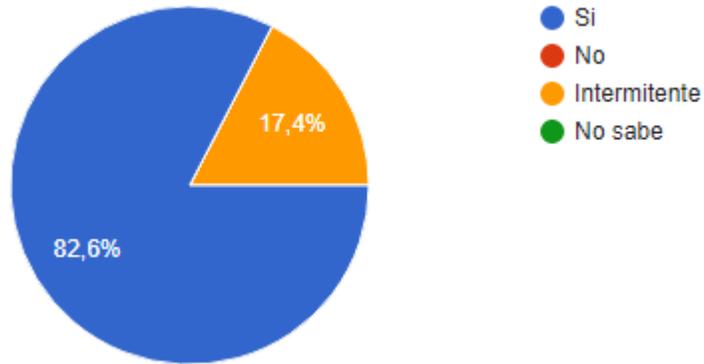


Ilustración 11. Servicio de Internet

**Análisis:** La gráfica refleja que el 82,6% de los estudiantes encuestados conocen e identifican que la sala de sistemas cuenta con servicio de Internet, el 17,4% identifican que el servicio no es constante.

**Interpretación:** Los resultados indican una gran desventaja, ya que en algunas sesiones de trabajo podríamos tener ausencia del servicio de internet, y no tener acceso a la plataforma propuesta de trabajo.

10- ¿De 1 a 5 cuanto es la calidad y disponibilidad del Internet de la Institución educativa?

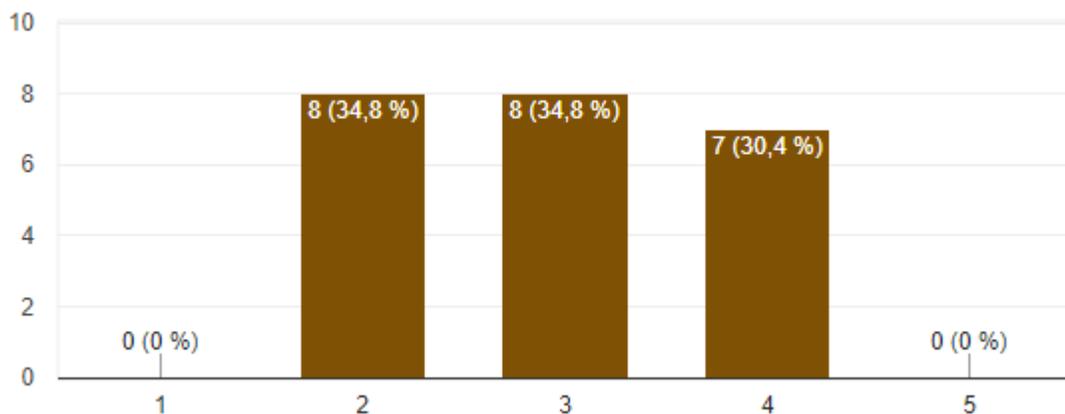


Ilustración 12. Calidad Servicio Internet

**Análisis:** La gráfica refleja que 100% de los estudiantes encuestados identifican que el servicio de internet en la institución educativa es de calidad aceptable.

**Interpretación:** Los resultados indican que para la finalidad del proyecto, así no exista una óptima conexión a internet, se pueda tener acceso a los materiales del proyecto en la plataforma educativa.

### 11. ¿Qué herramientas tecnológicas están disponibles para la formación la institución?

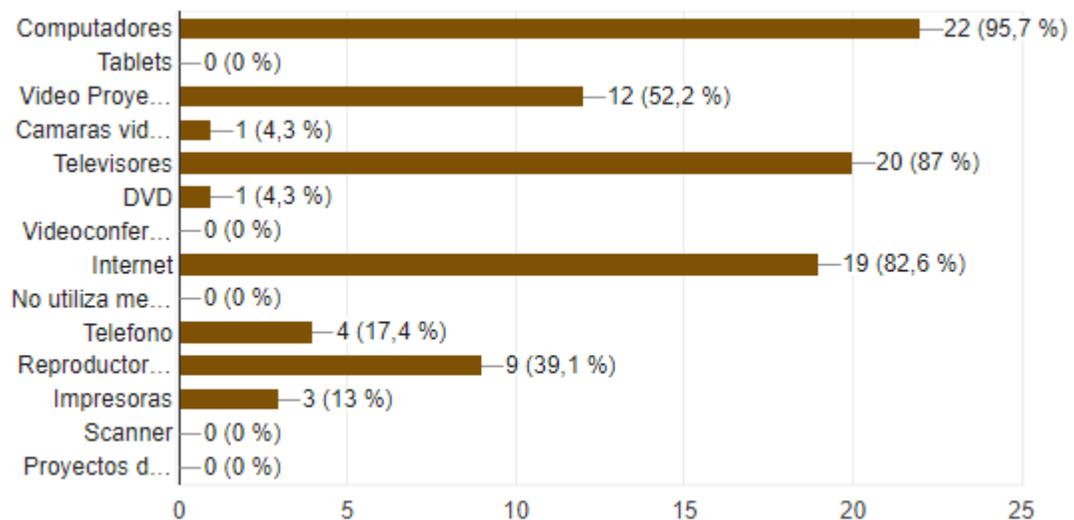


Ilustración 13. Herramientas Tecnológicas Disponibles

**Análisis:** La gráfica refleja las diferentes herramientas con las que cuenta la Institución educativa, en mayor porcentaje el uso de los computadores 95,7%, los televisores con un 87% y el uso de internet con un 82,6%.

**Interpretación:** Los resultados indican la gran variedad de equipos con los que el Plantel Educativo, lo que permite desarrollar actividades con las TIC desde cualquier proyecto o área de asignatura.

**12- Que espacios digitales o virtuales conoce donde se pueda consultar toda la información de la institución educativa. (Información general - recurso humano - redes sociales - guías de formación - documentos institucionales).**

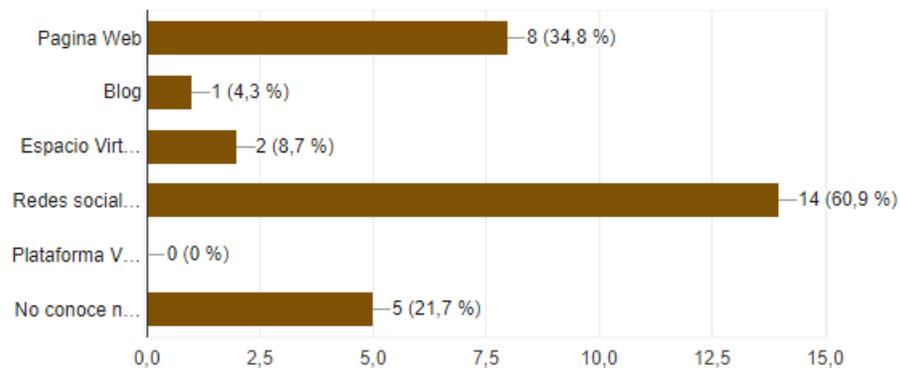


Ilustración 14. Espacios Virtuales Educativos

**Análisis:** La gráfica refleja que la mayor parte de los estudiantes refiere las redes sociales como fuente de información de la institución educativa, con cerca del 60,9 %, los otros refirieron una página web o blog.

**Interpretación:** El siguiente resultado es un punto de partida y una oportunidad para que la institución educativa, construya un punto único de información web, para el uso de la comunidad de aprendizaje del plantel educativo.

13- ¿Con qué frecuencia utilizan la sala de sistemas, para realizar prácticas formativas relacionadas en cualquiera de las áreas que se imparten al grupo?

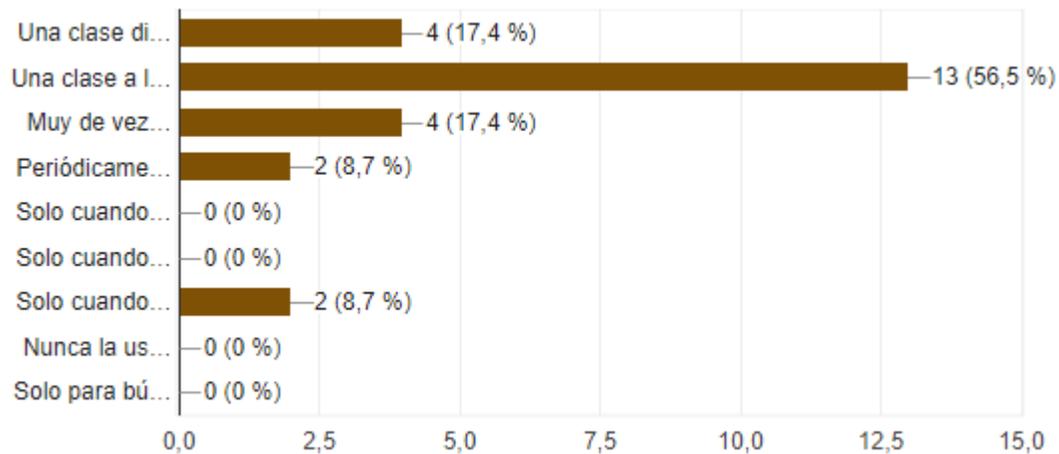


Ilustración 15. Uso de la sala de sistemas

**Análisis:** La gráfica refleja que el 82% de los estudiantes encuestados ha participado como mínimo de prácticas formativas en la sala de sistemas una vez a la semana, el resto de participantes lo percibe que sea de muy de vez en cuando o solo con el profesor de informática.

**Interpretación:** Los resultados indican una gran ventaja de parte de los estudiantes, están familiarizados con actividades desde todas las áreas de formación y no es exclusivo del área de informática.

14-¿De las visitas a la sala de sistemas, cuantas asignaturas desarrollan actividades con las TIC?

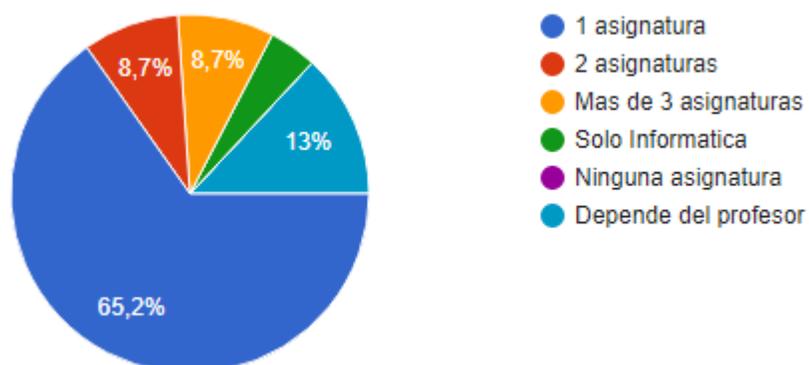


Ilustración 16. Asignaturas realizadas con TIC

**Análisis:** La gráfica refleja que el 80% de los estudiantes encuestados identifica que la participación de asignaturas en la sala de sistemas va relacionada con cualquier asignatura. Solo el 4% percibe que es utilizan la sala en clase de informática.

**Interpretación:** Los resultados indican que cada uno de los orientadores de las asignaturas, utilizan la sala de informática para sus áreas, esto es una fortaleza ya que no es exclusivo del profesor de informática.

**15- ¿En cuales asignaturas cree se podría utilizar la sala de sistemas, para fortalecer el aprendizaje?**

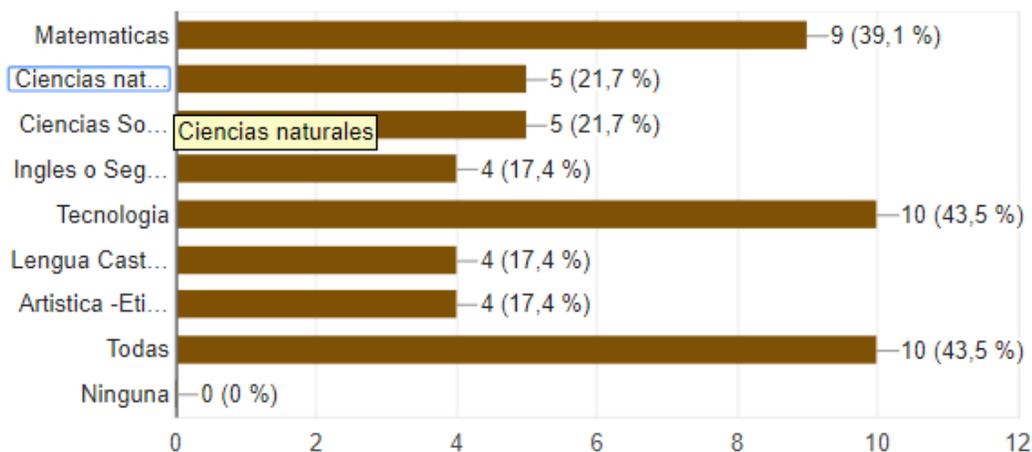


Ilustración 17. Asignaturas con el uso de las TIC

**Análisis:** La gráfica refleja que el 43% de los estudiantes encuestados identifica que el uso de la sala de sistemas se puede dar desde todas las áreas del saber. El otro mayor porcentaje es el área de informática con el 43%.

**Interpretación:** Los resultados indican que los estudiantes son conscientes que el uso de la sala no se restringe a un solo saber o asignatura, utilizan la sala en su formación de tecnología, pero es necesario para el uso de prácticas desde cualquiera de las asignaturas.

**16- ¿Ha realizado trabajo colaborativo, integración de asignaturas o actividades por proyectos con diferentes asignaturas en la institución?**

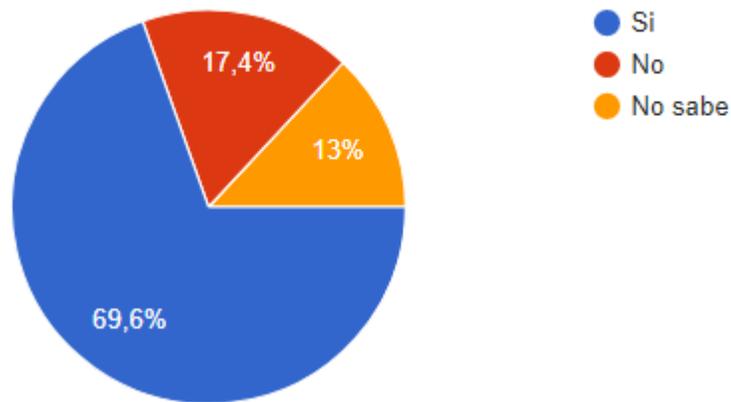


Ilustración 18. Actividades por Proyectos

**Análisis:** La gráfica refleja que el 70% de los estudiantes encuestados ha trabajado con integración de asignaturas o formación de proyectos, el 17% asume no ha trabajado en este tipo de procesos académicos.

**Interpretación:** El resultados de la encuesta indica que hay una muy buena percepción de que actualmente trabajan la integración de las diferentes áreas, esto es clave para que exista una gestión curricular integral y un éxito en el proyecto investigativo a desarrollar.

**17- ¿Considera importante se puedan articular varias asignaturas para la realizar un proyecto o actividad? Ejemplo un Proyecto de prensa escolar, un Proyecto Turístico en la región o un Proyecto ambiental**

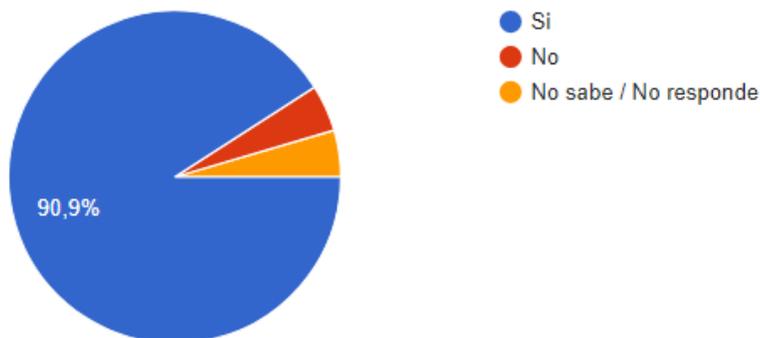


Ilustración 19. Articulación varias áreas por proyecto

**Análisis:** La gráfica refleja que el 90,9% del estudiante, le parece importante participar de una actividad o proyecto académico o educativo donde se articulen varias áreas formativas, un pequeño porcentaje 9% identifica no tener importancia de articular varias asignaturas.

**Interpretación:** El gran porcentaje de estudiantes, tiene una buena percepción sobre la articulación de las áreas, desde diferentes actividades o proyectos formativos, este indicador es crucial, ya que maneja la motivación de los estudiantes para poder aplicar una gestión curricular integral en el proyecto investigativo a implementar.

**18- ¿Visionándose a futuro en que sector profesional le gustaría planear su proyecto de vida?**

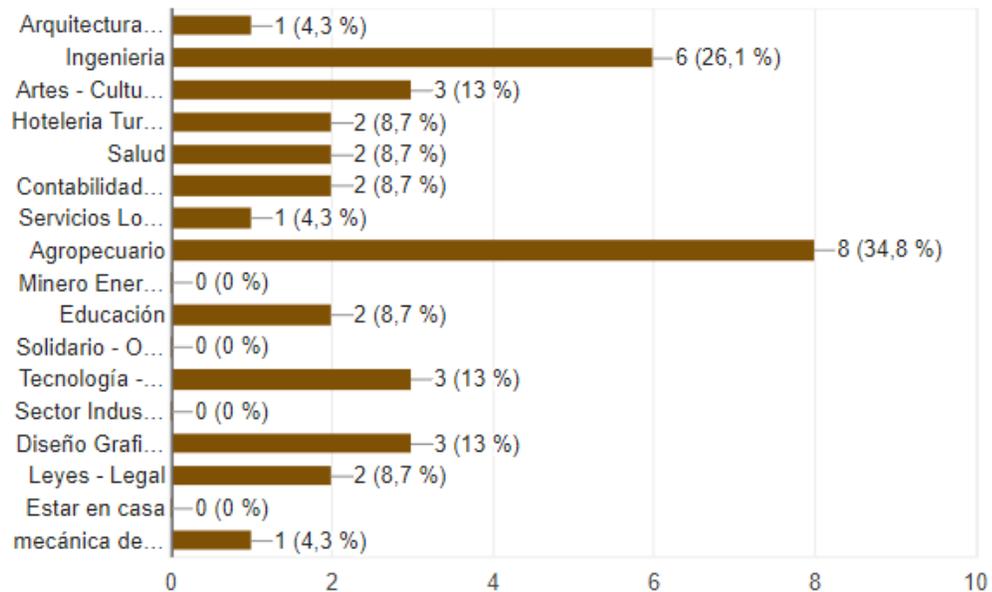


Ilustración 20. Profesión Proyecto de vida

**Análisis:** La gráfica refleja de que los sectores ocupacionales a los que se orientan los estudiantes están muy distribuidos, con mayor porcentaje el agropecuario 34,8% y el de las ingenierías 26,1 %, algunos sectores no obtuvieron ninguna selección. (minero-solidario-y estar en casa)

**Interpretación:** Dentro de la selección por tratarse de jóvenes rurales, un gran porcentaje selecciono el sector profesional del agropecuario, sin embargo existe una distribución en los demás profesiones, vale aclarar que ninguno selecciono la opción de solo quedarse en casa.

19- ¿Que recursos y herramientas tecnológicas podría emplear para poder desarrollar su proyecto de vida?

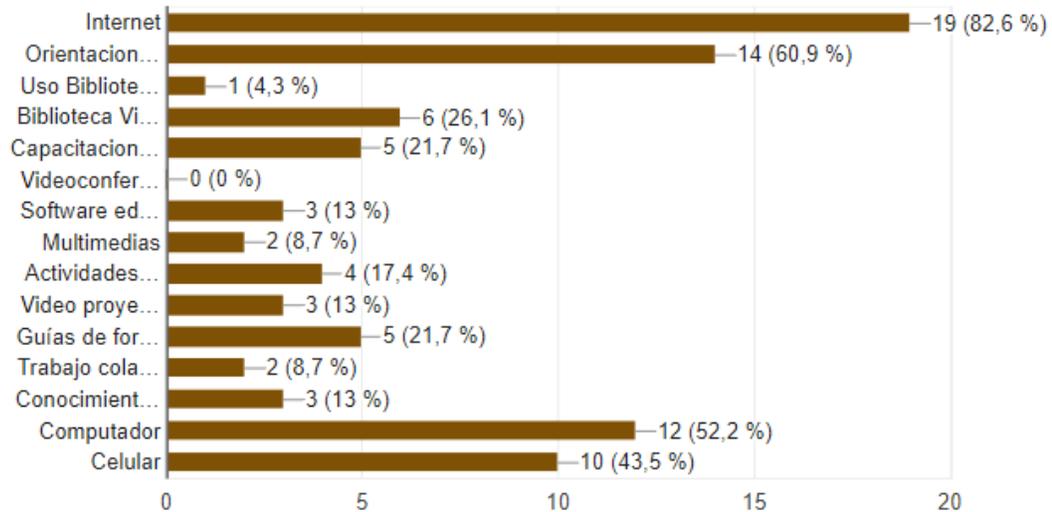


Ilustración 21. Uso Herramientas tecnológicas

**Análisis:** La gráfica refleja en mayor porcentaje que como insumo para desarrollar el proyecto de vida los estudiantes harán uso del Internet 82%, computador 60,9%, orientación del formador 60,9% y los demás recursos con los que cuenta la institución educativa.

**Interpretación:** El resultado de la encuesta refleja que los estudiantes son conscientes de los diferentes recursos que son necesarios para alcanzar su proyecto de vida, además se identifican que no cuentan con una sola fuente de saber, sino que es el conjunto de recursos y herramientas lo que les permitirá alcanzar su proyecto de vida.

## 4 CARACTERIZACIÓN DE LA POBLACIÓN

Está conformada por estudiantes de los grados décimo y undécimo de la Institución Educativa Colombia sector rural de Villamaría - Caldas, la población a impactar son estudiantes jóvenes campesinos, de sexo masculino y femenino, con edades desde los 14 años hasta los 18 años, La Institución Educativa se encuentra ubicada en la Vereda la Guayana, donde se concentran estudiantes de diferentes veredas cercanas, como son: Santo domingo, Papayal, Tejares, El Pindo, Alto Castillo, Barro Azul y la Guayana, estas limitan geográficamente y hacen parte del parque nacional de los nevados y pertenecen a la denominada Ruta del cóndor la cual es un trayecto donde se destacan la cultura, costumbres y tradiciones del pueblo cafetero, construyendo turismo comunitario y realizando un fortalecimiento empresarial a las familias aledañas, la región cuenta con un gran potencial turístico a explotar gracias a su exuberancia paisajística de alta y media montaña, está ubicada aproximadamente a 2 horas de la cabecera municipal de Villamaría, con una vía de difícil acceso y donde la economía de su población ha obtenido el mayor provecho a la fertilidad de sus suelos y es una de las principales despensas de productos agrícolas para el municipio y la capital caldense, con productos como cebolla, junca, tomate, cilantro, repollo, papa, gulupa, fresas, cultivo de café, criadero de trucha, ganadería y el comercio de la leche y sus derivados.

## 5 AMBIENTE DE APRENDIZAJE

### 5.1 PROPUESTA PEDAGÓGICA



Ilustración 22. Formación integral del estudiante

Para nuestra propuesta, partimos de la base teórica del aprendizaje basado en proyectos, este método de proyectos lo encontramos en los orígenes de la Escuela Nueva, el cual surge a finales del siglo XIX revolucionando el campo de la enseñanza aprendizaje y cambiando la manera tradicionalista de la enseñanza rígida y exponencial, dando oportunidad a una nueva metodología activa, participativa y motivadora. Con la necesidad de cambiar el paradigma del proceso de aprendizaje, que se desarrollaba en la escuela tradicional, donde los estudiantes no conocían un fin de lo que realizaban, surge un nuevo paradigma que da el protagonismo al estudiante, evitando su papel pasivo en el sistema de contenidos y trabajando desde su participación activa y crítica para que alcance los aspectos clave definidos en pro de un proyecto, el cual se transforma en un propósito y es un procedimiento de aprendizaje que permite alcanzar los objetivos a través de la propuesta práctica de una serie de acciones, interacciones y el uso de recursos, con el fin de resolver una situación o problema.

Esta propuesta investigativa se realiza bajo la implementación de la estrategia de formación por proyectos, la cual identifica un cambio de actitud en los estudiantes frente a su proceso de aprendizaje y se ve reflejada la facilidad de adquisición del conocimiento y mayor disposición a la autogestión de los contenidos, los cuales les permiten analizar contextos y reconocer estrategias de indagación sistemática, apropiando los valores de la investigación, conocimiento de campo, continuidad, crítica, compromiso con el problema y capacidad de trabajar en equipos colaborativos.

Para la aplicación de la propuesta pedagógica se debe contar con un ambiente de aprendizaje en el cual podamos hacer uso de las tecnologías de la información, buscando la motivación de los estudiantes en el proceso formativo y se desarrolle un aprendizaje de manera más innovadora, trascendiendo de esta manera la formación tradicional con un profesor que solo dicta un tema, propiciando el uso de estrategias o técnicas didácticas activas, para aplicar una propuesta de carácter metodológico que cree las condiciones propicias para que el estudiante asuma un rol activo en su proceso de aprendizaje y el Instructor sea un mediador de este proceso, para cumplir esto, el instrumento utilizado es la guía de aprendizaje, en el cual se orienta el proceso formativo, iniciando su recorrido por el mundo del aprendizaje con el fin de proponer posibles alternativas de solución viables, reales e innovadoras que se constituyen en el camino posibilitador en la generación de conocimiento y en el desarrollo de las competencias en el estudiante.

La Institución Educativa Colombia, participa y cree en esta propuesta investigativa, ya que genera respuestas de formación coherentes y pertinentes con las tendencias, necesidades y características de la población de estudiantes rurales, además ayuda mediante el proceso de aprendizaje, a que la comunidad educativa estructure respuestas de interés y utilidad para sus proyectos de vida y sirvan de alternativa en la cualificación del talento humano con base en las potencialidades y fortalezas productivas de la región dentro del departamento.

Desde la propuesta pedagógica se sugiere que en el proceso de formación, la institución asuma nuevos retos y nuevos espacios, que generen innovación y propendan por la implementación de modelos de gestión del conocimiento y del aprendizaje, utilizando técnicas didácticas activas y motivando al estudiante ser protagonista activo de su proceso de aprendizaje, como libre pensador, con capacidad crítica, líder, solidario, emprendedor y creativo.

- Libre pensador y con capacidad crítica, constructiva y respetuosa de las ideas propias y las de los demás, que con sus observaciones construye y aporta a la solución de los problemas.
- Solidario, en busca del bien común, que trabaja en equipo construyendo soluciones colectivas, se deja llevar por sus principios y valores, comprometido con la sociedad y el entorno, para que Colombia crezca a través de sus ideas, acciones y esfuerzo.
- Líder, es gestor de su propio proceso de formación, se atreve a impulsar un cambio social, al construir nuevos rumbos para transformar y mejorar la sociedad. Tiene su visión puesta en el futuro y dirige sus energías hacia el cambio con una actitud proactiva y optimista.
- Emprendedor y creativo, al realizar análisis complejos de las situaciones, formulando proyectos concretos y realizando actuaciones simples. Utiliza la creatividad como herramienta para solucionar de forma innovadora los retos que le impone la sociedad.

Esto motiva al estudiante no solo a permanecer en el proceso de formación, sino a convertirse en la base de la transformación social y productiva de su localidad, favoreciendo la construcción y mejoramiento de sus proyectos de vida, generando sentido de pertenencia por su entorno, fortaleciendo los proyectos colaborativos de su comunidad, para el desarrollo local y municipal desde los diferentes polos de su región.

La propuesta investigativa del proyecto gestión curricular integral a partir del proyecto de vida, mediado por las TIC, centra su metodología en el desarrollo de las competencias del Saber, el Hacer, El Ser y el Convivir del estudiante mediante la implementación de proyectos de vida integradores con los cuales se da solución a las necesidades propias de cada comunidad y que con su implementación aseguran prospectiva personal, social, cultural y productiva de las localidades rurales donde el estudiante reside, haciendo del proceso formativo una verdadera solución para el desarrollo integral de competencias y una experiencia significativa, emprendedora e innovadora que se acomoda a los ritmos, tiempos, estilos y condiciones propias de cada estudiante que a su vez se ve fortalecido con el trabajo colaborativo en pro del desarrollo de las comunidades en el marco de su contexto local, departamental y nacional.

Finalmente se espera que este proceso formativo estimule y fortalezca de manera permanente la autogestión del conocimiento, la reflexión y la construcción conjunta de conocimientos a partir de la interacción:

- Tutores y estudiantes
- Entorno
- TIC
- Trabajo colaborativo

Tabla 2. Diseño Curricular Proyecto Investigativo

<b>Diseño Curricular</b>	
<b>Información General Del Programa</b>	
<b>Código</b>	<b>Denominación</b>
<b>Proyecto_1</b>	<b>Gestión curricular integral a partir del Proyecto de vida, mediado por las tic</b>
<b>Ocupaciones asociadas</b>	Formación de docentes, estudiantes.
<b>Duración máxima</b>	30 horas

**Desde lo metodológico en la Instrucción educativa Colombia**

La Institución educativa Colombia a través de su plan educativo institucional, define la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación como una estrategia de fortalecimiento de su propuesta de operación, es así como a partir del proyecto de investigación gestión curricular integral a partir del proyecto de vida, mediado por las TIC, se realiza la implementación del módulo de formación para la comunidad educativa de tal manera que al finalizar el proceso educativo estén en capacidad de adaptarse a la gestión curricular integral y aplicarlo en la planeación de su proyecto de vida, a través de ambientes virtuales de aprendizaje mediante estrategias e-learning, b-learning y m-learning.

**Justificación**

Esta estrategia metodológica de formación, da resultados positivos en la estructuración de equipos de trabajo para las construcciones colectivas orientadas a los resultados de aprendizaje y metas de los proyectos en los que participan estudiantes y usuarios desde los diferentes saberes y responsabilidades.

Este proceso formativo permitirá aprender desde el modelo de la institución educativa a través de vivir la experiencia de formación y tiene como resultado esperado la construcción colectiva de la planeación del proyecto de vida y la definición de diferentes rutas para lograr el objetivo de aprendizaje.

---

**Requisitos De  
Ingreso**

- Pertenece a la Institución Educativa Colombia y estar vinculado en el listado para participar del proyecto de investigación gestión curricular integral a partir del proyecto de vida, mediado por las TIC.
  - Ser Estudiante, Docente, Coordinador Académico o Rector Vinculado a la Institución Educativa.
  - Dominio de las herramientas básicas en informática (procesadores de texto, hojas de cálculo, presentación de diapositivas). Tener acceso a internet y equipo de trabajo (pc)
  - Manejo de correo electrónico, chat, documentos compartidos.
-

---

Centrada en la construcción de autonomía para garantizar la calidad de la formación en el marco de la formación por competencias en el Ser, Hacer, Saber Y Convivir, el aprendizaje por proyectos o el uso de técnicas didácticas activas que estimulan el pensamiento para la resolución de problemas.

Estrategia de aprendizaje: aprendizaje basado en proyectos, que busca generar en los estudiantes y docentes de la institución:

- Desarrollo de competencias de exploración, observación, análisis y argumentación.
- Capacidad para la solución de problemas aplicando conocimientos centrados en la realidad.
- Capacidad para integración conocimientos de diferentes disciplinas, en la solución de problemas.
- Capacidad de auto reflexión.
- Planteamiento de objetivos y metas.

**Estrategia  
Metodológica**

Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación como mecanismos de mediación para la autogestión y la construcción colectiva de aprendizajes y conocimiento.

Duración del programa: 30 horas de formación (18 de presenciales y 12 virtuales de trabajo autónomo) distribuidos en tres sesiones con las siguientes intencionalidades y énfasis:

• **Experiencia uno. ¿Cómo me veo en el proyecto?**

Construyendo a partir de las mejores prácticas: cómo cada participante suma en el proyecto formativo y este como le permite potenciar su proyecto de vida.

• **Experiencia dos. Miro mis compañeros para aprender de ellos.**

Proyectando e impactando mi labor educativa dentro del Proyecto desde la gestión curricular y este cómo determina el proyecto de vida de los estudiantes.

• **Experiencia tres. ¿Cómo me proyecto?**

Prospectiva y rutas de trabajo para orientar la gestión del aprendizaje de los participantes del proyecto

---

## 1. competencia a desarrollar

<b>código</b>	<b>denominación</b>
240201044	Orientar procesos formativos presenciales con base en los planes de formación concertados.
<b>Elemento</b>	<b>Denominación</b>
240201044-01	Planear procesos formativos en la modalidad presencial de acuerdo con el plan de estudios, las características del estudiante y los lineamientos institucionales.
240201044-02	Ejecutar procesos formativos en la modalidad presencial aplicando estrategias metodológicas pertinentes según el estudiante.

## 2. resultados de aprendizaje

<b>descripción</b>
Diagnosticar y planear la formación de acuerdo al enfoque de competencias y aprendizaje basado en proyectos y acorde al PEI.
Implementar los procesos formativos de acuerdo a las planificaciones realizadas orientadas al proyecto vida de los estudiantes.
Diseñar y aplicar pruebas de evaluación y certificación del proceso formativo con base en el plan propuesto.
Generar procesos de autonomía y de trabajo colaborativo permanentes, fortaleciendo el equilibrio entre el pensamiento, las emociones y los sentimientos orientados hacia el desarrollo humano integral.
Asumir posiciones argumentativas y propositivas en función de la resolución de problemas de carácter productivo y social.
Desarrollar procesos comunicativos eficaces y asertivos que posibiliten la convivencia, el establecimiento de acuerdos, la construcción colectiva del conocimiento y la resolución de problemas de carácter productivo y social.

### 3. conocimientos

---

#### 3.1. conocimientos de conceptos y principios

---

- Plan estratégico Institucional y/o Proyecto Educativo Institucional (**PEI**).
  - Plan de mejoramiento de la media en Caldas.
  - Estilos de Aprendizaje: inteligencias múltiples, Trabajo autónomo, trabajo colaborativo.
  - Formación por competencias: Concepto, clasificación y características.
  - El proyecto de vida como centro del proceso formativo y guía de la orientación Vocacional desde la institución educativa.
  - Diseño y aplicación de pruebas de evaluación y certificación de procesos formativo.
  - Organización y sistematización de la información según lineamientos institucionales.
  - Herramientas y servicios de un ambiente virtual de aprendizaje: Foros, correo electrónico, wiki.
  - LMS Moodle - Ambientes Virtuales de Aprendizaje
- 

#### 3.2 conocimientos de proceso

---

- Definir proyectos formativos de aula asociados al proyecto de vida como eje integrador del currículo.
  - Integrar al rol y desempeño dentro de la institución el proyecto de mejoramiento de media en Caldas.
  - Aplicar el enfoque de la formación con base en competencias enmarcada en el proyecto de vida de los estudiantes.
  - Diseño y aplicación de pruebas de las competencias asociadas al proceso formativo, que contribuyan al mejoramiento del desempeño escolar de los estudiantes.
- 

### 4. criterios de evaluación

---

- Reconoce y valora sus saberes previos y los de sus compañeros, que permita los ajustes metodológicos para hacer posible la gestión curricular, enmarcada en el proyecto de vida propio de sus estudiantes.
  - Realiza aportes y propone acciones de mejora a los procesos formativos.
  - Incorpora la orientación al proyecto de vida y la orientación vocacional en su proceso de gestión curricular, teniendo en cuenta el PEI y las particularidades del contexto de la institución educativa.
  - Selecciona las técnicas didácticas activas de acuerdo con el problema a resolver.
  - Integra actividades de aprendizaje logrando el desarrollo integral de las competencias en el SER, SABER, HACER y convivir de los estudiantes.
  - Elabora material didáctico de acuerdo con las técnicas didácticas que respondan a los resultados de aprendizaje del programa.
  - Aplica coherentemente las herramientas, servicios y elementos de la plataforma frente a las actividades propuestas.
  - Promueve el uso racional y responsable de los recursos en el desarrollo de las actividades de aprendizaje y de evaluación.
-

**control del documento**

	<b>Nombre</b>	<b>Cargo</b>	<b>Fecha</b>
<b>Responsable</b>	Alexander Gutiérrez	Formador Administración del LMS MOODLE	Octubre 2 de 2017
<b>Aprobación</b>	Javier Arias Moreno	Rector	Octubre 6 de 2017

## 5.2 COMPONENTE TECNOLÓGICO

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación como herramientas mediadoras y generadoras del aprendizaje le apuntan a la disminución de brechas en la Sociedad del Conocimiento, para esta propuesta educativa se incorpora la modalidad Blended Learning (formación mixta) en la cual las plataformas virtuales cobran vida como escenario del desarrollo y gestión del conocimiento en pro de la generación de competencias académicas, personales y tecnológicas de los participantes.

La propuesta se verá evidenciada en un ambiente virtual de aprendizaje ubicado en el LMS Moodle, este será el escenario de aprendizaje virtual y estará ambientado mediante diferentes objetos de aprendizaje y contenido elaborados en diferentes formatos audiovisuales e hipermediales que aporten como instrumentos de mediación al proceso de aprendizaje.

Todo este conjunto de materiales, diseño curricular y planeación metodológica, estará disponible en la plataforma virtual de aprendizaje, como entregables y evidencias del proyecto investigativo.

**Funcionalidad de la plataforma virtual de aprendizaje Moodle, para alcanzar el objetivo en la implementación del proceso formativo.**

Se centra en la construcción e integración de saberes para garantizar la calidad de la formación en el marco de la formación por competencias, el aprendizaje por proyectos y el uso de técnicas didácticas activas que estimulan el pensamiento para la resolución de problemas simulados y reales; soportadas en el utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, integradas, en un ambiente educativo en los que se vincula al docente y estudiante con la realidad cotidiana en sus entornos educativos. El programa respeta los ritmos, estilos y condiciones propias de cada docente y estudiante, gracias a la implementación de la modalidad blended learning o formación mixta.

La interacción entre los actores se viabiliza y enriquece gracias a las ventajas tecnológicas del escenario virtual de aprendizaje - Lms Moodle (Learning Management System) que se ve fortalecida en los encuentros presenciales en los que se desarrollan los tres talleres y las asesorías con acompañamiento directo por parte del facilitador, tal como se plantea desde los modelos integrados en los que el estudiante gestiona los contenidos a su conveniencia y la institución educativa proporciona las medidas de garantía y control en la validación del conocimiento y la verificación de logros. A continuación se ilustra el sistema de interacción para este proyecto.



Ilustración 23. Componente Tecnológico Proyecto

El esquema ilustra cómo a partir de un escenario virtual operando en el LMS, el instructor y estudiantes refuerzan su proceso de gestión del conocimiento mediante acceso a contenidos multimediales y el desarrollo de actividades de tipo activo tales como: simulaciones, solución de problemas, análisis de casos, foros o encuentros de asesoría sincrónica o asincrónica.

Los tutores acompañan, motivan y asesoran los resultados y logros de aprendizajes alcanzados fruto del trabajo autónomo y colaborativo realizado; con ello se ratifica que el proyecto investigativo se centra en el estudiante y se sustenta en el liderazgo y responsabilidad de cada uno de ellos tiene frente a su proceso formativo, para ello se han definido diferentes estrategias educativas en las que se incorporan técnicas didácticas activas y las potencialidades educativas de las Tecnologías de la Información y la Comunicación mediante las cuales se les ofrecen al educando la posibilidad de realizar su aprendizaje en su ritmo, en su espacio, en su tiempo, en su estilo, bajo sus propias condiciones.

Con el fin de proporcionar alternativas de retención escolar esta propuesta potencia la flexibilidad educativa dada desde las diferentes modalidades de formación a distancia tales como blended learning (formación presencial-virtual) o apoyada a través de TIC (mediación de escenarios de aprendizajes digitales con acceso desde pc, tablets o dispositivos con internet) mediadas a través de un Entorno Virtual de Aprendizaje, dentro del cual el instructor se convierte en el acompañante de los intereses e inquietudes individuales y grupales y no en el centro mismo de ella.

Esta propuesta se ha estructurado a partir de la interrelación de todos los componentes: el Tecnológico, Metodológico y Administrativo académico del proceso de gestión curricular, los cuales funcionan de manera integral, sistémica y articulada orientada al logro de resultados para asegurar el éxito y la calidad del proceso de aprendizaje y que toma como Centro el Proyecto de Vida del Estudiante, con esta estructura, se facilita además la trazabilidad, sistematización, seguimiento, control y evaluación permanente del proyecto a la luz del ciclo PHVA (Planear-Hacer-Verificar-Actuar) como parte de la gestión de la calidad del mismo.

Para la implementación tecnológica del proyecto, como la institución educativa carece de recursos económicos para la suscripción a un Hosting web, se utilizara el servicio oficial de Hosting gratuito, llamado Moodle Cloud el cual tiene como enlace <https://moodlecloud.com/en/>

Este nos proporciona un entorno Moodle completo, con acceso a todos los usuarios del proyecto, está especialmente destinado para pequeñas instituciones y se acondiciona al proyecto investigativo ya que nos permite alojar los módulos de formación en el LMS (learning Management System).



Ilustración 24. Acceso LMS Moodle

Desde el componente tecnológico, el servicio por ser gratuito tiene algunas limitaciones:

- Máximo 50 usuarios en total.
- 200 Mb de espacio en disco.
- Sólo están disponibles los componentes o herramientas de la distribución estándar de Moodle.
- Sólo están disponibles los temas (diseños) de la versión estándar de Moodle.
- Se puede crear un sitio por cada número de teléfono facilitado. En ese sitio, no hay límite para el número de cursos que se quieran crear.

## **Infraestructura Tecnológica Empleada Moodle**

Actualmente está disponible para la Institución Educativa Colombia, un ambiente educativo virtual, con un sistema de gestión de cursos, de distribución libre, que brinda a la institución y a sus docentes una comunidad de aprendizaje en línea, donde se puede dar acompañamiento a los procesos formativos en la Institución. Dentro de las características de infraestructura cuenta con:

- Actualización de versiones - Actual 3.3.2.
- Sistema Flexible.
- Comunicación por correo electrónico.
- Seguridad usuarios.
- Administración de Cursos.
- Activación de tareas.
- Administración del Sitio.
- Diferentes roles de usuario.
- Foros de discusión.
- Creación de Cuestionarios.
- Envío de actividades.
- Licencia Pública General (GNU)
- Interoperabilidad SCORM, IMS

## Plataforma Educación Virtual LMS Moodle Institución Educativa Colombia.

<https://institucioncolombia.moodlecloud.com/>

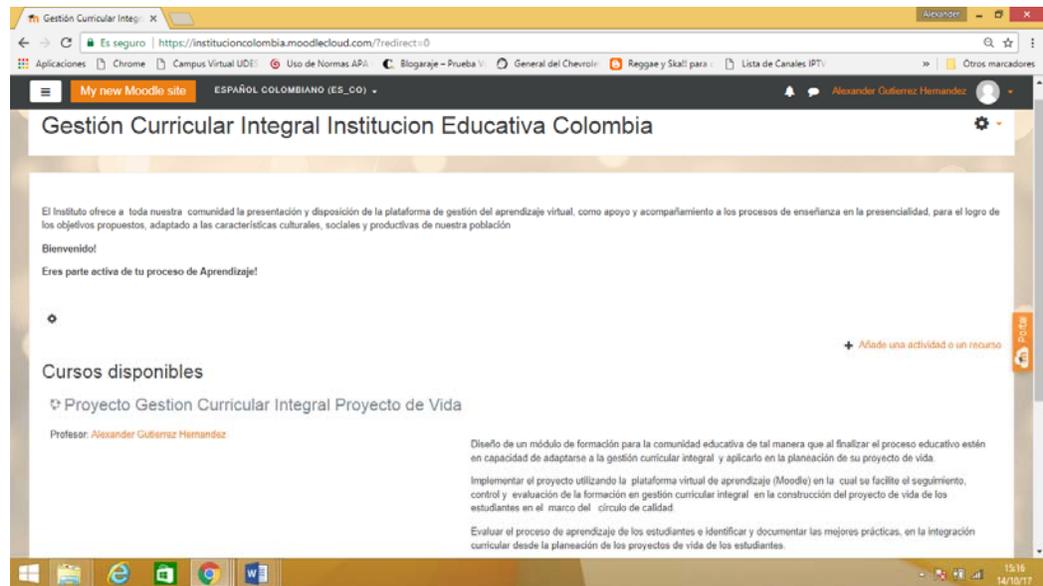


Ilustración 25. Moodle Institución Educativa Colombia

## Espacios Creados Modulo de formación. LMS Moodle



Ilustración 26. Espacio de formación Moodle

## Botón Como iniciar LMS Moodle



Ilustración 27. Inicio de formación

## Botón Información del programa LMS Moodle



Ilustración 28. Información del programa  
 Tabla 3. Momentos de aprendizaje - Gestión Curricular Integral  
**Momentos de Aprendizaje**

Experiencia 1 ¿Cómo me veo?	Experiencia 2 Miro a mis compañeros para aprender de ellos	Experiencia 3 ¿Cómo me proyecto?
<p>Experiencia 1</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Experiencia 1: ¿Cómo me veo?</li> <li>Guía de Gestión del Aprendizaje</li> <li>Guía gestión del aprendizaje experiencia 1</li> <li>Material didáctico</li> <li>Video: Lucha por tus sueños</li> <li>Video: El rincón de las listas</li> <li>Instrumentos de Evaluación</li> <li>Experiencia significativa</li> <li>Rúbrica construcción colaborativa como me veo</li> <li>Rúbrica para evaluar experiencias</li> <li>Foro</li> <li>Conocimiento a mis compañeros</li> <li>Foro dudas e inquietudes</li> </ul>	<p>Experiencia 2</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Experiencia 2: Miro a mis compañeros para aprender de ellos</li> <li>Guía de Gestión del Aprendizaje</li> <li>Guía gestión del aprendizaje experiencia 2</li> <li>Material didáctico</li> <li>Video: MINA-ESCUELA I.E. LOS ÁNGELES</li> <li>Instrumentos de Evaluación</li> <li>Instrumento para valorar elementos de la gestión curricular integral</li> <li>Rúbrica construcción colaborativa miro a mis compañeros</li> <li>Rúbrica para evaluar experiencias</li> <li>Evidencias</li> <li>Instrumento para valorar los elementos de la gestión curricular</li> </ul>	<p>Experiencia 3</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Experiencia 3: ¿Cómo me proyecto?</li> <li>Guía de Gestión del Aprendizaje</li> <li>Guía gestión del aprendizaje experiencia</li> <li>Material didáctico</li> <li>Video: Visión de los estudiantes hoy</li> <li>Instrumentos de Evaluación</li> <li>Rúbrica para valorar microsesión</li> <li>Foro</li> <li>Evidencias</li> <li>Construcción colaborativa ¿cómo me proyecto?</li> </ul>

**Uso Herramientas TIC Empleadas en la propuesta investigativa:**

Procesador de textos Microsoft Word. Elaboración de Actividades, instrumentos y guías de aprendizaje. Relatoría Estudiantes.

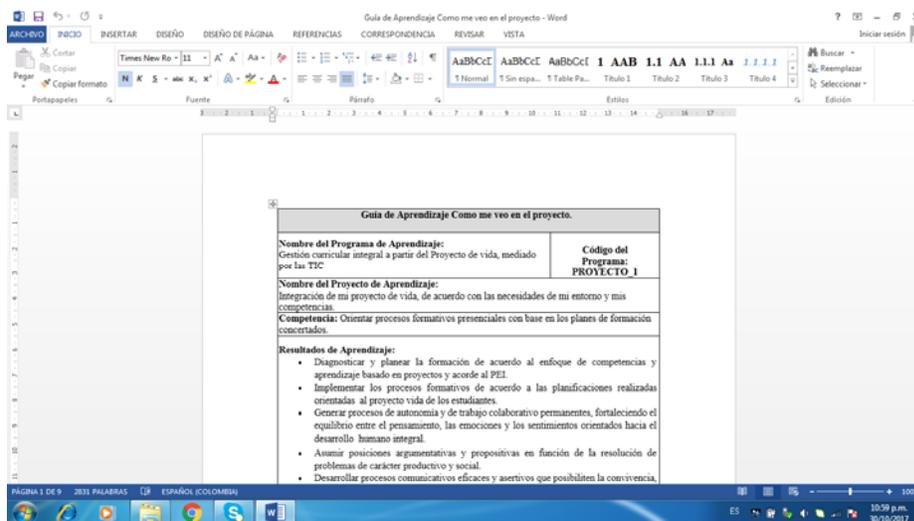


Ilustración 29. Procesador de Textos

Google Forms. Creación de formularios para diagnóstico y encuestas. Análisis de gráficos.

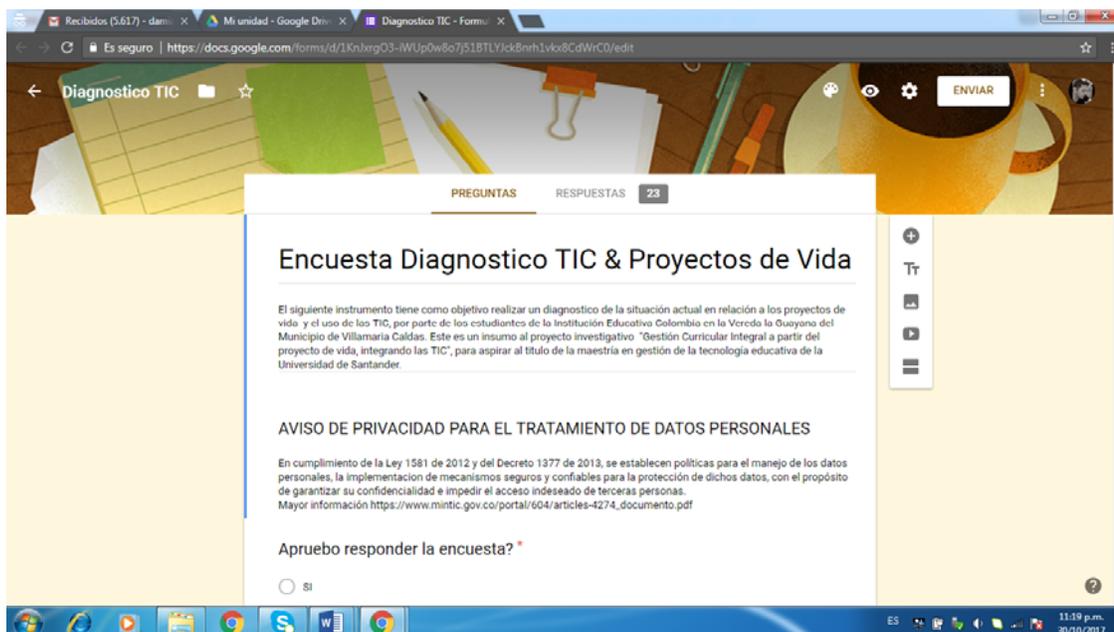


Ilustración 30. Formularios – Diagnostico y encuestas

Hojas de cálculo. Manejo bases de datos información de los estudiantes.

1	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	Marca temporal	Aprobó responder la er	Nombre Completo	Digite su Correo electrón	Sexo	Grado que estudia?	1)Seleccione que equipo	2)Como evaluaría de 1 a 3	Actualmente cue	
2	15/09/2017 12:42:46	SI	15/09/2017 karen dayana sanchez gallego		Femenino	Once	Celular Tactil o Smartphc	3	Acceso Internet En	
3	15/09/2017 12:42:46	SI	15/09/2017 jessica paola aguirre lonjessicap.aguirre123@gmail		Femenino	Once	Celular Tactil o Smartphc	3	Acceso Internet En	
4	15/09/2017 12:43:53	SI	15/09/2017 Elizabeth CastroTabares		Femenino	Once	Celular Tactil o Smartphc	2	Plan de datos celu	
5	15/09/2017 12:44:45	SI	15/09/2017 Juliana		Femenino	Once	Computador, Celular Tac	3	Acceso Internet En	
6	15/09/2017 12:48:23	SI	15/09/2017 geraldine arango calderon		Femenino	Once	Celular Tactil o Smartphc	4	Acceso Internet En	
7	15/09/2017 12:49:04	SI	15/09/2017 natalia sepulveda arenas		Femenino	Once	Celular Tactil o Smartphc	3	Acceso Internet En	
8	15/09/2017 12:49:05	SI	15/09/2017 jenifer alejandra rios murillo		Femenino	Décimo	Celular Tactil o Smartphc	3	Acceso Internet En	
9	15/09/2017 12:50:29	SI	15/09/2017 Maria Camila Rios Murillo		Femenino	Décimo	Celular gama baja, Telev	3	Acceso Internet En	
10	15/09/2017 13:02:22	SI	15/09/2017 ESTEBAN OROZCO CASTANO		Masculino	Once	Celular gama baja, Telev	5	Plan de datos celu	
11	15/09/2017 13:02:35	SI	15/09/2017 daniel Felipe Orozco casti daniel117@hotmail.com		Masculino	Once	Celular Tactil o Smartphc	4	Acceso Internet En	
12	15/09/2017 13:04:49	SI	15/09/2017 diego alejandra lopez lopez		Masculino	Once	Celular gama baja, Telev	4	Acceso Internet En	
13	15/09/2017 13:05:29	SI	15/09/2017 cnsathan camilo ramirez		Masculino	Once	Celular Tactil o Smartphc	4	Acceso Internet En	
14	15/09/2017 13:06:40	SI	15/09/2017 maycol david casallas tel maicolcasallas4@gmail		Masculino	Décimo	Computador, Celular Tac	4	Acceso Internet En	
15	15/09/2017 13:06:11	SI	15/09/2017 JOHAN CAMILO OSORIO MENDIETA		Masculino	Décimo	Celular Tactil o Smartphc	4	Acceso Internet En	
16	15/09/2017 13:06:48	SI	15/09/2017 diego prez rios		Masculino	Décimo	Television	3	Kosco Digital Vere	
17	15/09/2017 13:07:06	SI	12/09/2017 edison alejandro orozco aguirre		Masculino	Once	Celular gama baja	3	Acceso Internet En	
18	15/09/2017 13:14:52	SI	15/09/2017 jhonatan echeverry amur jhonatan.echeverry@hotmail		Masculino	Once	Computador, Celular Tac	4	Acceso Internet En	
19	15/09/2017 13:16:54	SI	15/09/2017 JHON ALEJANDRO GALI alejandro@hotmail.com		Masculino	Once	Computador, Celular Tac	4	Acceso Internet En	
20	15/09/2017 13:17:19	SI	15/09/2017 Juan Diego Graldo Arias		Masculino	Décimo	Celular gama baja, Celul	3	Acceso Internet En	
21	15/09/2017 13:18:46	SI	15/09/2017 esteban trujillo quintero		Masculino	Décimo	Celular Tactil o Smartphc	4	Acceso Internet En	
22	15/09/2017 13:19:33	SI	15/09/2017 jyan estiven trujillo rojas		Masculino	Décimo	Computador, Celular gan	3	Acceso Internet En	
23	15/09/2017 13:26:05	SI	15/09/2017 bryan andres baatidas marin		Masculino	Décimo	Television, Tablet	3	Acceso Internet En	
24	15/09/2017 13:31:41	SI	15/09/2017 Cnsathan Camilo Pastilo Florez		Masculino	Once	Celular gama baja, Celul	3	Acceso Internet En	

Ilustración 31. Manejo bases de datos estudiantes

Editor de imágenes. Piezas graficas Plataforma virtual



Ilustración 32. Piezas graficas ambiente virtual aprendizaje

## 5.3 IMPLEMENTACIÓN

### INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLOMBIA



Fotografía. Institución Educativa Colombia – Vereda La Guayana

**Inicio Proyecto Fase Diagnostica:** Como primer momento de la ejecución del proyecto investigativo se realizó la implementación de un instrumento de encuesta, la cual tiene como objetivo realizar un diagnóstico de la situación actual en relación a los proyectos de vida y el uso de las TIC, por parte de los estudiantes de la Institución Educativa Colombia en la Vereda la Guayana del Municipio de Villamaría Caldas.

#### Evidencia: Aplicación Instrumento Encuesta y listado de participantes

**Encuesta Diagnostico TIC & Proyectos de Vida**

El siguiente instrumento tiene como objetivo realizar un diagnóstico de la situación actual en relación a los proyectos de vida y el uso de las TIC, por parte de los estudiantes de la Institución Educativa Colombia en la Vereda la Guayana del Municipio de Villamaría Caldas. Este es un resumen al proyecto investigativo "Sesión Curricular Integral a partir del proyecto de vida, integrando las TIC", para aplicar al título de la maestría en gestión de la tecnología educativa de la Universidad de Boyacá.

**\*Obligatorio**

**AVISO DE PRIVACIDAD PARA EL TRATAMIENTO DE DATOS PERSONALES**

ID	Fecha respuesta	Apellido	Nombre	Completó	Digitó su Correcta elección	Sexo	Grado (que estudia)	Institución que estudia (Escriba el nombre de la institución)
1	15/08/2017 12:41:46	15/08/2017	Isabel Inespinosa	Completó	Si	Femenino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí
2	15/08/2017 12:42:48	15/08/2017	Isabel Inespinosa	Completó	Si	Femenino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí
3	15/08/2017 12:43:13	15/08/2017	Isabel Inespinosa	Completó	Si	Femenino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí
4	15/08/2017 12:43:13	15/08/2017	Isabel Inespinosa	Completó	Si	Femenino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí
5	15/08/2017 12:43:13	15/08/2017	Isabel Inespinosa	Completó	Si	Femenino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí
6	15/08/2017 12:43:25	15/08/2017	Isabel Inespinosa	Completó	Si	Femenino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí
7	15/08/2017 12:43:25	15/08/2017	Isabel Inespinosa	Completó	Si	Femenino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí
8	15/08/2017 12:43:25	15/08/2017	Isabel Inespinosa	Completó	Si	Femenino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí
9	15/08/2017 12:43:25	15/08/2017	Isabel Inespinosa	Completó	Si	Femenino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí
10	15/08/2017 12:43:25	15/08/2017	Isabel Inespinosa	Completó	Si	Femenino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí
11	15/08/2017 12:50:22	15/08/2017	ESTEBAN SANCHEZ SASTRANG	Completó	Si	Masculino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí
12	15/08/2017 13:02:20	15/08/2017	Isabel Inespinosa	Completó	Si	Femenino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí
13	15/08/2017 13:04:48	15/08/2017	Isabel Inespinosa	Completó	Si	Femenino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí
14	15/08/2017 13:04:48	15/08/2017	Isabel Inespinosa	Completó	Si	Femenino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí
15	15/08/2017 13:04:48	15/08/2017	Isabel Inespinosa	Completó	Si	Femenino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí
16	15/08/2017 13:04:48	15/08/2017	Isabel Inespinosa	Completó	Si	Femenino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí
17	15/08/2017 13:04:48	15/08/2017	Isabel Inespinosa	Completó	Si	Femenino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí
18	15/08/2017 13:04:48	15/08/2017	Isabel Inespinosa	Completó	Si	Femenino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí
19	15/08/2017 13:04:48	15/08/2017	Isabel Inespinosa	Completó	Si	Femenino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí
20	15/08/2017 13:04:48	15/08/2017	Isabel Inespinosa	Completó	Si	Femenino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí
21	15/08/2017 13:04:48	15/08/2017	Isabel Inespinosa	Completó	Si	Femenino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí
22	15/08/2017 13:04:48	15/08/2017	Isabel Inespinosa	Completó	Si	Femenino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí
23	15/08/2017 13:04:48	15/08/2017	Isabel Inespinosa	Completó	Si	Femenino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí
24	15/08/2017 13:04:48	15/08/2017	Isabel Inespinosa	Completó	Si	Femenino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí
25	15/08/2017 13:04:48	15/08/2017	Isabel Inespinosa	Completó	Si	Femenino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí
26	15/08/2017 13:04:48	15/08/2017	Isabel Inespinosa	Completó	Si	Femenino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí
27	15/08/2017 13:04:48	15/08/2017	Isabel Inespinosa	Completó	Si	Femenino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí
28	15/08/2017 13:04:48	15/08/2017	Isabel Inespinosa	Completó	Si	Femenino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí
29	15/08/2017 13:04:48	15/08/2017	Isabel Inespinosa	Completó	Si	Femenino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí
30	15/08/2017 13:04:48	15/08/2017	Isabel Inespinosa	Completó	Si	Femenino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí
31	15/08/2017 13:04:48	15/08/2017	Isabel Inespinosa	Completó	Si	Femenino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí
32	15/08/2017 13:04:48	15/08/2017	Isabel Inespinosa	Completó	Si	Femenino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí
33	15/08/2017 13:04:48	15/08/2017	Isabel Inespinosa	Completó	Si	Femenino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí
34	15/08/2017 13:04:48	15/08/2017	Isabel Inespinosa	Completó	Si	Femenino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí
35	15/08/2017 13:04:48	15/08/2017	Isabel Inespinosa	Completó	Si	Femenino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí
36	15/08/2017 13:04:48	15/08/2017	Isabel Inespinosa	Completó	Si	Femenino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí
37	15/08/2017 13:04:48	15/08/2017	Isabel Inespinosa	Completó	Si	Femenino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí
38	15/08/2017 13:04:48	15/08/2017	Isabel Inespinosa	Completó	Si	Femenino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí
39	15/08/2017 13:04:48	15/08/2017	Isabel Inespinosa	Completó	Si	Femenino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí
40	15/08/2017 13:04:48	15/08/2017	Isabel Inespinosa	Completó	Si	Femenino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí
41	15/08/2017 13:04:48	15/08/2017	Isabel Inespinosa	Completó	Si	Femenino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí
42	15/08/2017 13:04:48	15/08/2017	Isabel Inespinosa	Completó	Si	Femenino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí
43	15/08/2017 13:04:48	15/08/2017	Isabel Inespinosa	Completó	Si	Femenino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí
44	15/08/2017 13:04:48	15/08/2017	Isabel Inespinosa	Completó	Si	Femenino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí
45	15/08/2017 13:04:48	15/08/2017	Isabel Inespinosa	Completó	Si	Femenino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí
46	15/08/2017 13:04:48	15/08/2017	Isabel Inespinosa	Completó	Si	Femenino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí
47	15/08/2017 13:04:48	15/08/2017	Isabel Inespinosa	Completó	Si	Femenino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí
48	15/08/2017 13:04:48	15/08/2017	Isabel Inespinosa	Completó	Si	Femenino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí
49	15/08/2017 13:04:48	15/08/2017	Isabel Inespinosa	Completó	Si	Femenino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí
50	15/08/2017 13:04:48	15/08/2017	Isabel Inespinosa	Completó	Si	Femenino	Once	Coelmo Tello o Sarapiquí

Ilustración 33. Aplicación Instrumentos proyecto

## 5.4 PROCEDIMIENTO

### Planificación.

#### Etapa de análisis

Como ejercicio práctico antes de impartir la formación se realizó:

- Se consulta con el rector de la institución la planificación del grupo y se solicita autorización para trabajar algunas sesiones con el grupo de estudiantes de décimo y undécimo.
- Se verifica que se dispone de todos los materiales didácticos (presentaciones, instrumentos, formatos, entre otros) e insumos y recursos para la ejecución de la experiencia. Acceso a la sala de informática, Video proyector, Tablero, Marcadores entre otros.
- Previo a iniciar las actividades, se valida la disponibilidad de conectividad y el funcionamiento de la plataforma virtual de aprendizaje para la orientación del desarrollo del trabajo autónomo en el LMS Moodle.
- Se realiza el autodiagnóstico de situación actual de formación pro proyectos y uso de las TIC en los estudiantes.

#### Etapa diseño, alistamiento y personalización del ambiente de aprendizaje.

Se valida el acceso y el buen funcionamiento de los usuarios de los estudiantes para el ingreso al espacio de aprendizaje LMS Moodle.

- Se verifica que disponemos de todos los materiales didácticos e insumos para la ejecución de la experiencia.
- Se chequea la disponibilidad del espacio virtual LMS Moodle.

#### Etapa De ejecución – Seguimiento y evaluación del proyecto investigativo

**Inducción:** En este espacio se brinda a los participantes la información necesaria para el desarrollo del programa, este se realiza al inicio del proceso formativo con la participación activa del grupo de estudiantes de los grados décimo y undécimo, de tal manera que en este momento se les permita conocer la información general del programa, materiales didácticos, metodología, evaluación, además de realizar las comprobaciones de manejo tecnológico, definir tiempos de trabajo, horarios de estudio y alistar los recursos necesarios para el desarrollo del proyecto investigativo, en este espacio identifican las características particulares de cada uno de los estudiantes del grupo, sus fortalezas y debilidades a fin de brindar acompañamiento y orientación mucho más personalizada, pertinente y oportuna en el proceso formativo.

Adicionalmente este momento contribuye a la vinculación de los espacios de socialización, motivación e integración, favoreciendo así la mediación en el ambiente y generando un clima de confianza y oportunidad.

Se toma el Listado de Asistencia. Se explica a los participantes como diligenciar el formato de asistencia.

Brindo las instrucciones para el ingreso al ambiente virtual de aprendizaje, y se distribuyen los diferentes usuarios y contraseñas para ingresar a la plataforma virtual de aprendizaje, implementada en la institución para la ejecución del proyecto formativo:

<https://institucioncolombia.moodlecloud.com/>

**Actividades de Información:** Se dan al inicio de cada experiencia, durante el tiempo del desarrollo del aprendizaje y al finalizar el programa, corresponden a los anuncios informativos, motivacionales y de síntesis del proyecto investigativo a desarrollar.

**Actividades de Integración grupal:** Se da en el momento de la bienvenida, se hace la presentación por parte de los participantes y el instructor dando inicio a la agenda programada para el encuentro. Hacen parte de este momento las actividades de socialización y argumentación tales como: video - foros, las plenarias, foros de discusión a través de la herramientas tecnológicas del LMS.

**Seguimiento proyecto investigativo:** El momento de seguimiento se da durante todo el tiempo del proceso formativo, cómo facilitador se implementarán estrategias periódicas de retroalimentación, asesoría y acompañamiento temático para cada uno de los grupo de trabajo de los estudiantes, fundamentado en el cronograma de estudio establecido para cada uno de los encuentros establecidos, lo cual hace parte de la estrategia para la realización de la evaluación formativa y sumativa a fin de favorecer la orientación del aprendizaje, evidenciar el logro de las competencias propuestas en el proyecto investigativo y ayudar al estudiante a superar las deficiencias.

Para este momento se han definido instrumentos a partir de los cuales se estandariza la entrega de actividades, informes, formatos, listas de chequeo y demás documentos con los cuales el instructor llevará a cabo el seguimiento y evaluación de los participantes, los cuales estarán publicados en la plataforma virtual de aprendizaje de la siguiente manera

- Presentación Experiencia 1 ¿Cómo me veo?
- Presentación Experiencia 2 Miro mis compañeros para aprender de ellos.
- Presentación Experiencia 3 ¿Cómo me proyecto?

**Motivación:** Se debe evidenciar durante todo el desarrollo del proyecto investigativo, esta constituye un elemento trascendental para el éxito de la estrategia, por lo cual nosotros como instructor tendremos la responsabilidad de mantener contacto permanente con los estudiantes, de tal

manera que se sientan acompañados, orientados y guiados durante todo el desarrollo del proyecto investigativo. Para ello podremos mediatizar este acompañamiento, a través de las diferentes herramientas tecnológicas que nos brinda el LMS (Moodle), el correo electrónico, los chat entre otros canales de comunicación definidos con los estudiantes.

Tabla 4. Cronograma de Actividades de Proyecto – Gestión curricular Integral.

<b>CRONOGRAMA EXPERIENCIAS</b>			
<b>Gestión curricular integral a partir del Proyecto de vida, mediado por las TIC</b>			
<b>FASE</b>	<b>ENFASIS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>DURACION</b>
<b>Fase Uno:</b> Como me veo en el proyecto	Construyendo a partir de las mejores prácticas. Cada participante suma en el proyecto y este le permite sumar en el proyecto de vida	Bienvenida- Reconocimiento Diagnostico Saberes Previos Trabajo en equipo Inicio Mi viaje Pacto de convivencia Lucha por tus sueños Como me proyecto Evaluación de la experiencia	10 Horas (6 Presenciales 4 Virtuales)
<b>Fase Dos:</b> Miro Mis compañeros y aprendo de ellos	Proyectando mi labor Dentro del proyecto de gestión curricular integral y este como aporta al proyecto de vida	Proyecto de vida como proyecto integrador Como lo hago Disfruto la gestión curricular integral Evaluación de la Experiencia	10 Horas (6 Presenciales 4 Virtuales)
<b>Fase Tres:</b> Como me proyecto	Prospectiva, rutas de trabajo, experiencias. Gestión de aprendizajes de participantes en el proyecto de vida	Ecos del proyecto Construyendo mi vida Herramientas didácticas Experiencias Testimonios Evaluación experiencias	10 Horas (6 Presenciales 4 Virtuales)

## Diseño curricular – Guías de aprendizaje

A continuación se presentan las guías de aprendizaje, que se construyeron para trabajar en 3 sesiones el proyecto investigativo, Gestión curricular integral a partir del Proyecto de vida, mediado por las TIC en la Institución educativa Colombia.

Tabla 5. Guía de Aprendizaje – Como me veo en el proyecto.

<b>Guía de Aprendizaje. ¿Cómo me veo en el proyecto?</b>			
<b>Nombre del Programa de Aprendizaje:</b> Gestión curricular integral a partir del Proyecto de vida, mediado por las TIC		<b>Código del Programa:</b> <b>PROYECTO 1</b>	
<b>Nombre del Proyecto de Aprendizaje:</b> Integración de mi proyecto de vida, de acuerdo con las necesidades de mi entorno y mis competencias.			
<b>Competencia:</b> Orientar procesos formativos presenciales con base en los planes de formación concertados.			
<b>Resultados de Aprendizaje:</b>			
<ul style="list-style-type: none"><li>• Diagnosticar y planear la formación de acuerdo al enfoque de competencias y aprendizaje basado en proyectos y acorde al PEI.</li><li>• Implementar los procesos formativos de acuerdo a las planificaciones realizadas orientadas al proyecto vida de los estudiantes.</li><li>• Generar procesos de autonomía y de trabajo colaborativo permanentes, fortaleciendo el equilibrio entre el pensamiento, las emociones y los sentimientos orientados hacia el desarrollo humano integral.</li><li>• Asumir posiciones argumentativas y propositivas en función de la resolución de problemas de carácter productivo y social.</li><li>• Desarrollar procesos comunicativos eficaces y asertivos que posibiliten la convivencia, el establecimiento de acuerdos, la construcción colectiva del conocimiento y la resolución de problemas de carácter productivo y social.</li></ul>			
<b>Tiempo Estimado de Ejecución Presencial:</b>	6 horas	<b>Tiempo Estimado de Ejecución Desescolarizada:</b>	4 horas

---

**Introducción:** La educación es formación de sentido, en especial sentido personal, pues debe buscar la anticipación para brindar al estudiante las herramientas que le permitan enfrentarse a las necesidades de su entorno. Por ello el educador tiene una responsabilidad de generar una acción meditada y responsable sobre el lugar y tareas del estudiante en la sociedad y su autorrealización personal. Debe contribuir, por tanto, a la formación coherente de la identidad personal y social plenas.

Por tal motivo, la educación debe aportar a la construcción de sentido de vida. En este sentido, la sustentación en valores del proyecto de vida personal se complementa con el planteamiento de metas importantes en los diferentes ámbitos de la vida cotidiana y de lo social, que es expresión de aspiraciones y expectativas en relación con los valores asumidos y su posibilidad de realización en la situación real. De esta forma, un proyecto de vida eficiente no es concebible sin un desarrollo suficiente del pensamiento crítico que motive a la acción coherente entre el pensar, el sentir, el hablar y el actuar.

Es así como, el Docente como Gestor del Conocimiento debe estimular en el estudiante el desarrollo de habilidades de pensamiento que le permita responder a las preguntas ¿Cómo aprendo? ¿Qué aprendo? ¿Por qué aprendo? ¿Para qué aprendo? motivando el conocimiento de sí mismo y de su relación con el entorno, potenciando estrategias de transformación para responder a las demandas del medio de manera integral.

En esta Guía de Gestión del Aprendizaje, se busca la facilitar el proceso de aprendizaje para el desarrollo y articulación de competencias básicas en la gestión curricular necesarias para la formulación de proyecto de vida y orientación vocacional de los estudiante, conocer aspectos relacionados con el desarrollo de las competencias, las didácticas activas e instrumentos de evaluación por ello. Por ello se invita a los participantes a realizar cada una de las actividades de aprendizaje propuestas, para comprender e introducir los conceptos fundamentales que utilizará dentro de este enfoque educativo para que planee su quehacer docente contribuyendo en la formación coherente de la identidad y autorrealización personal, brindando herramientas que le permitan al aprendiz enfrentar las exigencias del entorno y satisfacer sus necesidades.

En esta primera experiencia, denominada ¿Cómo me veo?, busca que los estudiantes utilicen su potencial, tomen sus propias experiencias de vida y las de sus compañeros como elemento fundamental de diagnóstico que permita hacer posible la gestión curricular integral aplicada al proyecto de vida del estudiante.

---

## Actividades Y Estrategias De Aprendizaje:

### **Actividad De Aprendizaje: Me Dispongo A La Experiencia**

**Técnica Didáctica:** Audio foro

**Descripción:** De parte de mi facilitador recibo una venda para taparme los ojos, en caso de no existir permanezco en esta actividad con mis ojos cerrados. Escucho la canción “Puedes llegar”.

El facilitador entrega a los participantes una tarjeta, la cual deberán dividir en dos secciones, una para que dibuje su propia imagen (como se ve) y la otra sección está destinada para dar respuesta a la siguiente pregunta orientadora:

¿Qué enseñanzas personales desde la tecnología, lo académico y/o los métodos de aprendizaje han determinado cambios en su proyecto de vida personal y cómo estas experiencias pueden enriquecer su formación académica?

Participo en la socialización de la experiencia.

En mi trabajo autónomo inicio la realización de la construcción colaborativa que describa la motivación y coloco junto con mis compañeros los interrogantes y compromisos a mejorar frente al proceso que iniciamos.

**Resultados de Aprendizaje:** Desarrollar procesos comunicativos eficaces y asertivos que posibiliten la Convivencia, el establecimiento de acuerdos, la construcción colectiva del conocimiento y la resolución de problemas de carácter productivo y social.

**Duración de la actividad Presencial:** 30 minutos **Duración de la actividad Virtual:** 10 minutos

**Evidencia Presencial:** N. A.

**Evidencia en Plataforma:** Construcción colaborativa.

**Ambiente(s) requerido:** Ambiente de aprendizaje dotado mesas de trabajo.

**Medios y Recursos requeridos:** Canción “Puedes llegar”, vendas para los ojos, Mensaje en el sobre.

### **Evidencias Y Evaluación**

<b>Producto entregable:</b>	Construcción colaborativa (según rúbrica).
<b>Forma de entrega:</b>	En la plataforma institucional, a través de la pestaña ¿Cómo me veo?, se encuentra el link para el envío de la evidencia “Construcción colaborativa como me veo”. <b>NOTA:</b> La construcción colaborativa de todas las actividades, solo deberá quedar Evidenciada en un solo archivo.
<b>Criterios de Evaluación:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Reconoce y valora sus saberes previos y los de sus compañeros, que permita los ajustes metodológicos para hacer posible la gestión curricular, enmarcada en el proyecto de vida propio y de sus estudiantes.</li><li>• Realiza aportes y propone acciones de mejora a los procesos formativos.</li><li>• Aplica coherentemente las herramientas, servicios y elementos de la plataforma frente a las actividades propuestas.</li></ul>

**Actividad De Aprendizaje: Bienvenida Y Reconocimiento Con El Otro****Técnica Didáctica:** Lluvia de ideas, “El muro de la expresión escrita”**Descripción:** Participo en la bienvenida con el facilitador de la experiencia.

Participo en la presentación de los asistentes. Recibo cinco tarjetas de color diferente. En la verde coloco el nombre, en la amarilla las expectativas, en la rosada los retos y en la blanca mi experiencia significativa en la gestión curricular integral. La tarjeta azul la utilizaré en el momento de escribir un mensaje que desee dar al grupo.

Luego me presento, coloco las tarjetas en el “Muro de la expresión escrita” y recuerdo los nombres de los compañeros anteriores. Al terminar participo en la socialización de la experiencia.

**Resultados de Aprendizaje:** Generar procesos de autonomía y de trabajo colaborativo permanentes, Fortaleciendo el equilibrio entre el pensamiento, las emociones y los sentimientos orientados hacia el desarrollo humano integral.**Duración de la actividad Presencial:** 80 minutos**Duración de la actividad autónoma:** 20 minutos**Evidencia Presencial:** Construcción conjunta del muro de la expresión escrita.**Evidencia en Plataforma:** Construcción colaborativa.**Ambiente(s) requerido:** Ambiente de aprendizaje dotado mesas de trabajo.**Medios y Recursos requeridos:** Tarjetas de 5 colores diferentes, marcadores, papel craft o periódico, cinta de enmascarar.**Evidencias Y Evaluación****Producto entregable:** Construcción del “Muro de la Expresión Escrita”  
Construcción colaborativa (según rúbrica).**Forma de entrega:** “Muro de la Expresión Escrita”: Tarjetas físicas.  
En la plataforma institucional, a través de la pestaña ¿Cómo me veo?, se encuentra el link para el envío de la evidencia “Construcción colaborativa como me veo”.**Criterios de Evaluación:**

- Reconoce y valora sus saberes previos y los de sus compañeros, que permita los ajustes metodológicos para hacer posible la gestión curricular, enmarcada en el proyecto de vida propio y de sus estudiantes.
- Realiza aportes y propone acciones de mejora a los procesos formativos.
- Aplica coherentemente las herramientas, servicios y elementos de la plataforma frente a las actividades propuestas.

**Actividad de aprendizaje: diagnóstico de saberes previos.****Técnica Didáctica:** Plenaria

**Descripción:** Recibo de mi facilitador el formato para valorar mi saber y experiencia frente al a Gestión Curricular por competencias a partir del proyecto de vida del estudiantes. Para ello tengo en cuenta que este diagnóstico busca identificar la realidad de mi institución, para poder a partir de allí construir mi propuesta de proyecto de vida.

Participo en la socialización de este momento.

Como parte de mi construcción autónoma, resuelvo en línea el diagnóstico, para lo cual ingreso a la siguiente dirección: <http://goo.gl/Iw3HkQ>

**Resultados de Aprendizaje:** Diagnosticar y planear la formación de acuerdo al enfoque de competencias y Aprendizaje basado en proyectos y acorde al PEI.

**Duración de la actividad presencial:**

60 minutos

**Duración de la actividad autónoma:**

30 minutos

**Evidencia Presencial:** Diagnóstico de saberes previos.

**Evidencia en Virtual:** Desarrollo de instrumento virtual.

**Ambiente(s) requerido:** Ambiente de aprendizaje dotado con mesas de trabajo.

**Medios y Recursos requeridos:** Instrumento de evaluación y caracterización

**Evidencias Y Evaluación**

**Producto**

**entregable:**

Diagnóstico de saberes previos presencial.

**Forma de entrega:**

En la plataforma institucional, a través de la pestaña ¿Cómo me veo?, se encuentra el link para el envío de la evidencia “Diagnóstico de saberes previos”.

**Criterios**

**de**

**Evaluación:**

- Reconoce y valora sus saberes previos y los de sus compañeros, que permita los ajustes metodológicos para hacer posible la gestión curricular, enmarcada en el proyecto de vida propio y de sus estudiantes.
- Realiza aportes y propone acciones de mejora a los procesos formativos.
- Aplica coherentemente las herramientas, servicios y elementos de la plataforma frente a las actividades propuestas.

## **Actividad de aprendizaje: el trabajo en equipo.**

### **Técnica Didáctica: Juego “El Caracol”**

**Descripción:** Me ubico con 4 compañeros en el equipo en que voy a continuar el desarrollo de esta experiencia. Con ellos voy a la zona demarcada por mi facilitador y me organizo con mi grupo, sin tocar ni pisar la cinta de enmascarar o salir del espacio que está demarcado, de la siguiente manera:

- Por orden de estatura.
- Por orden alfabético de nuestros nombres.
- Por número en que termina la cédula.

Al terminar con mis demás compañeros de equipo, nos enrollamos en forma de caracol y el facilitador nos pondrá una cinta alrededor de todos nosotros. Luego nos desplazamos juntos hasta donde encontremos el objeto sugerido y lo recogemos. Tenemos en cuenta que gana el grupo que recoja primero el objeto, sin romper la cinta.

Participo en la socialización de esta actividad y en mi trabajo autónomo con el equipo, nos presentamos en el foro y reflexionamos sobre el trabajo en equipo.

Para realizar nuestra construcción colaborativa, observamos el video de “La Carreta” y escribimos nuestra reflexión sobre ¿cómo trabajamos en equipo?

### **Resultados de Aprendizaje:**

- Generar procesos de autonomía y de trabajo colaborativo permanentes, fortaleciendo el equilibrio entre el pensamiento, las emociones y los sentimientos orientados hacia el desarrollo humano integral.
- Desarrollar procesos comunicativos eficaces y asertivos que posibiliten la convivencia, el establecimiento de acuerdos, la construcción colectiva del conocimiento y la resolución de problemas de carácter productivo y social.

**Duración de la actividad presencial:**

60 minutos

**Duración de la actividad autónoma:**

40 minutos

**Evidencia Presencial:** N.A.

**Evidencia en Plataforma:** Foro y construcción colaborativa

**Ambiente(s) requerido:** Ambiente de aprendizaje abierto

**Medios y Recursos requeridos:** Cinta de enmascarar.

### **Evidencias Y Evaluación**

<b>Producto entregable:</b>	Participación en el foro: conociendo a mis compañeros. Construcción colaborativa (según rúbrica).
<b>Forma de entrega:</b>	A través de la pestaña ¿Cómo me veo?, se encuentran disponibles los link para las evidencias: <ul style="list-style-type: none"><li>• Foro: conociendo a mis compañeros.</li><li>• Construcción colaborativa como me veo.</li></ul>
<b>Criterios de Evaluación:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Reconoce y valora sus saberes previos y los de sus compañeros, que permita los ajustes metodológicos para hacer posible la gestión curricular, enmarcada en el proyecto de vida propio y de los estudiantes.</li><li>• Realiza aportes y propone acciones de mejora a los procesos formativos.</li><li>• Aplica coherentemente las herramientas, servicios y elementos de la plataforma frente a las actividades propuestas.</li></ul>

**Actividad de aprendizaje: hagamos un pacto.**

**Técnica Didáctica: Debate y concertación**

**Descripción:** Con mis compañeros y facilitador construyo el pacto de convivencia y de manejo de las experiencias que compartiremos juntos.

Tengo en cuenta que existen unas premisas fundamentales para el logro del objetivo del proyecto.

**Resultados de Aprendizaje:** Desarrollar procesos comunicativos eficaces y asertivos que posibiliten la convivencia, el establecimiento de acuerdos, la construcción colectiva del conocimiento y la resolución de problemas de carácter productivo y social.

**Duración de la actividad presencial:**  
40 minutos

**Duración de la actividad autónoma:**  
10 minutos

**Evidencia Presencial:** Pacto de convivencia colectivo.

**Evidencia en Plataforma:** Construcción colaborativa.

**Ambiente(s) requerido:** Ambiente de aprendizaje dotado con mesas de trabajo

**Medios y Recursos requeridos:** Marcadores, papelógrafo y presentación.

**Evidencias Y Evaluación**

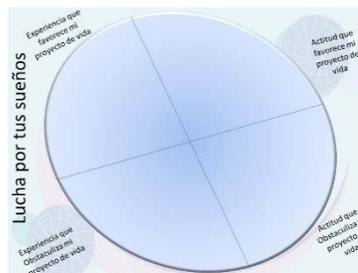
<b>Producto entregable:</b>	Presentación con el pacto de convivencia. Construcción colaborativa (según rúbrica).
<b>Forma de entrega:</b>	En la plataforma institucional, a través de la pestaña ¿Cómo me veo?, se encuentra el link para el envío de la evidencia “Construcción colaborativa como me veo”.
<b>Criterios de Evaluación:</b>	Realiza aportes y propone acciones de mejora a los procesos formativos. Aplica coherentemente las herramientas, servicios y elementos de la plataforma frente a las actividades propuestas.

**Actividad de aprendizaje: lucha por tus sueños.**

**Técnica Didáctica: Vídeo foro**

**Descripción:** Observo el vídeo tomado de: [https://www.youtube.com/watch?feature=player\\_embedded&v=Q7kBpPfAzr8](https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=Q7kBpPfAzr8)

Terminado el vídeo, en el Instrumento dado por mi facilitador realizo mi auto reflexión sobre las actitudes de las personas que han facilitado y obstaculizado mi proyecto de vida. Socializo mi experiencia.



---

**Resultados de Aprendizaje:**

- Implementar los procesos formativos de acuerdo a las planificaciones realizadas orientadas al proyecto vida de los estudiantes.
- Asumir posiciones argumentativas y propositivas en función de la resolución de problemas de carácter productivo y social.

---

**Duración de la actividad presencial:**  
70 minutos**Duración de la actividad autónoma:**  
40 minutos

---

**Evidencia Presencial:** Reflexión sobre actitudes

---

**Evidencia en Plataforma:** Relatoría

---

**Ambiente(s) requerido:** Ambiente de aprendizaje dotado con mesas de trabajo

---

**Medios y Recursos requeridos:** Video proyector, computador, bafles, video, instrumentos para las actividades

---

**Evidencias Y Evaluación**

---

**Producto entregable:** Reflexión personal (aunque no se recoge)  
Construcción colaborativa (según rúbrica).

---

**Forma de entrega:** En la plataforma institucional, a través de la pestaña ¿Cómo me veo?, se encuentra el  
Link para el envío de la evidencia “Construcción colaborativa como me veo”.

---

**Criterios de Evaluación:**

- Realiza aportes y propone acciones de mejora a los procesos formativos.
- Aplica coherentemente las herramientas, servicios y elementos de la plataforma frente a las actividades propuestas.

---

**Actividad de aprendizaje: ¿cómo me proyecto?**

---

**Técnica Didáctica:** Construcción individual y plenaria

---

**Descripción:** Veo el Video “El rincón de los tiestos”:  
<http://www.youtube.com/watch?v=AVRU3V5gyv0>

Con mi equipo colaborativo elijo una buena práctica frente a la Gestión Curricular integral aplicada al proyecto de vida. Con ello diligenciamos el instrumento “experiencia significativa”, el cual lo encuentro disponible en la pestaña ¿Cómo me veo? dentro del espacio de Instrumentos. Este documento lo termino de diligenciar de manera autónoma y colaborativa, para posteriormente enviarlo a través del link destinado para ello.

Participo en la socialización de este momento.

---

**Resultados de Aprendizaje:**

- Implementar los procesos formativos de acuerdo a las planificaciones realizadas orientadas al proyecto vida de los estudiantes.
- Asumir posiciones argumentativas y propositivas en función de la resolución de problemas de carácter productivo y social.

---

**Duración de la actividad presencial:**  
90 minutos**Duración de la actividad autónoma:**  
30 minutos

---

**Evidencia Presencial:** Buenas prácticas de gestión curricular por competencias.  
Caracterización del currículo integrado por competencias.

---

**Evidencia en Plataforma:** Construcción colaborativa.

---

**Ambiente(s) requerido:** Ambiente de aprendizaje dotado con mesas de trabajo

---

**Medios y Recursos requeridos:** PEI Institucional, Propuesta de diseño curricular por competencias para la formato experiencias significativas, video “el rincón de los tiestos”.

### Evidencias Y Evaluación

<b>Producto entregable:</b>	Buenas prácticas de gestión curricular integral. Caracterización del currículo integrado por competencias. Construcción colaborativa (según rúbrica).
<b>Forma de entrega:</b>	En la plataforma institucional, a través de la pestaña ¿Cómo me veo?, se encuentra el link para el envío de la evidencia “Construcción colaborativa como me veo”.
<b>Criterios de Evaluación:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza aportes y propone acciones de mejora a los procesos formativos.</li> <li>• Reconoce y valora sus saberes previos y los de sus compañeros, que permita los ajustes metodológicos para hacer posible la gestión curricular integral, enmarcada en el proyecto de vida propio y de sus estudiantes.</li> <li>• Realiza aportes y propone acciones de mejora a los procesos formativos.</li> <li>• Integra actividades de aprendizaje logrando el desarrollo integral de las competencias en el ser, saber, hacer y convivir de los estudiantes. Aplica coherentemente las herramientas, servicios y elementos de la plataforma frente a las actividades propuestas.</li> </ul>

#### Actividad De Aprendizaje: Evaluación De La Sección Desde La Planeación Curricular

**Técnica Didáctica:** Lluvia de ideas

**Descripción:** Como evaluación de la sesión diligencio la “rúbrica para valorar la experiencia” con mi equipo colaborativo. Además valoro la sesión teniendo en cuenta que, los aspectos positivos los tendré en cuenta como sol y los aspectos por mejorar como nube, para lo cual recibo dos tarjetas que colocaré en un espacio identificado para esta experiencia.

Recuerdo diligenciar con mi equipo la evaluación de la Experiencia y Participo en la socialización de todos los soles (Aspectos positivos) y nubes (aspectos por mejorar) del encuentro. En mi trabajo autónomo incluyo esta valoración en la construcción colaborativa.

**Resultados de Aprendizaje:** N.A.

**Duración de la actividad presencial:**  
60 minutos

**Duración de la actividad autónoma:**  
30 Minutos

**Evidencia Presencial:** Sol y Nube, rúbrica para valorar la experiencia, evaluación

**Evidencia en Plataforma:** Construcción colaborativa.

**Ambiente(s) requerido:** Ambiente de aprendizaje dotado con mesas de trabajo

**Medios y Recursos requeridos:** Fichas (soles y nubes).

### Evidencias Y Evaluación

<b>Producto entregable:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tarjeta Sol y Nube.</li> <li>• Rúbrica para evaluar la experiencia (por equipos).</li> <li>• Evaluación por parte de la Gobernación de Antioquia (por equipos).</li> <li>• Construcción colaborativa (según rúbrica).</li> </ul>
<b>Forma de entrega:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mural sol y nubes.</li> <li>• Rúbrica para evaluar la experiencia diligenciada completamente.</li> <li>• Evaluación Formación.</li> <li>• En la plataforma institucional, a través de la pestaña ¿Cómo me veo?, se encuentra el link para el envío de la evidencia “Construcción colaborativa como me veo”.</li> </ul>

---

<b>Criterios de Evaluación:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Realiza aportes y propone acciones de mejora a los procesos formativos.</li><li>• Reconoce y valora sus saberes previos y los de sus compañeros, que permita los ajustes metodológicos para hacer posible la gestión curricular, enmarcada en el proyecto de vida propio y de sus estudiantes.</li><li>• Realiza aportes y propone acciones de mejora a los procesos formativos.</li><li>• Integra actividades de aprendizaje logrando el desarrollo integral de las competencias en el ser, saber, hacer y convivir de los estudiantes.</li><li>• Aplica coherentemente las herramientas, servicios y elementos de la plataforma frente a las actividades propuestas.</li></ul>
---	--

---

Tabla 6. Guía de Aprendizaje – Miro mis compañeros para aprender de ellos.

Guía de Aprendizaje: Miro mis compañeros para aprender de ellos			
<b>Nombre del Programa de Aprendizaje:</b> Gestión curricular integral a partir del Proyecto de vida, mediado por las TIC.		<b>Código del Programa:</b> <b>PROYECTO_1</b>	
<b>Nombre del Proyecto de Aprendizaje:</b> Integración de mi proyecto de vida, de acuerdo con las necesidades de mi entorno y mis competencias.			
<b>Competencia:</b> Orientar procesos formativos presenciales con base en los planes de formación concertados.			
<b>Resultados de Aprendizaje:</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diagnosticar y planear la formación de acuerdo al enfoque de competencias y aprendizaje basado en proyectos y acorde al PEI.</li> <li>• Implementar los procesos formativos de acuerdo a las planificaciones realizadas orientadas al proyecto vida de los estudiantes.</li> <li>• Generar procesos de autonomía y de trabajo colaborativo permanentes, fortaleciendo el equilibrio entre el pensamiento, las emociones y los sentimientos orientados hacia el desarrollo humano integral.</li> <li>• Asumir posiciones argumentativas y propositivas en función de la resolución de problemas de carácter productivo y social.</li> <li>• Desarrollar procesos comunicativos eficaces y asertivos que posibiliten la convivencia, el establecimiento de acuerdos, la construcción colectiva del conocimiento y la resolución de problemas de carácter productivo y social.</li> </ul>			
<b>Tiempo estimado de Ejecución Presencial:</b>	10 horas	<b>Tiempo Estimado de Ejecución Desescolarizada:</b>	4 horas

## Introducción

---

Los docentes y estudiantes dentro del currículo integral, enfrentan nuevos desafíos que están orientados al desarrollo de las competencias, al fortalecimiento institucional y local y al enriquecimiento de su acto pedagógico. Esto ha conllevado a replanteamientos y desarrollo de acciones educativas que en muchas personas permite alcanzar aprendizajes significativos que favorecen a la comunidad y al entorno.

El proyecto de aprendizaje “Integración de mi proyecto de vida, de acuerdo con las necesidades de mi entorno y mis competencias”, busca aportar al proyecto de mejoramiento de la educación media desde la transformación en los docentes de su gestión curricular integral buscando contribuyan a que sus estudiantes desarrollen competencias del saber, el hacer, el ser y el convivir. Ésta Gestión Curricular Integral está centrada en el proyecto de vida, articulado a su realidad y la de su entorno, y haciendo del proceso formativo una experiencia significativa, emprendedora e innovadora y que se acomoda a los ritmos, estilos de aprendizaje y condiciones propias de cada estudiante.

En esta segunda experiencia, denominada “Miro a mis compañeros y aprendo de ellos”, se busca que el docente retome su aprendizaje y el de sus compañeros, en miras de una planeación pedagógica que se encamine más a la gestión curricular integral y que contribuya al aprendizaje coherente con la identidad y autorrealización personal, brindando herramientas que le permitan al estudiante enfrentar las exigencias del entorno y satisfacer sus necesidades. Igualmente que los docentes identifiquen todo el potencial que tiene en su entorno, las experiencias de aprendizaje y las de sus compañeros para identificar propuestas que hagan posible la gestión curricular integral por competencias enmarcada en el proyecto de vida del estudiante y del mismo docente.

---

### Actividades y estrategias de aprendizaje:

#### Actividad de aprendizaje: vive la vida

---

##### Técnica Didáctica: Juego

---

**Descripción:** Recibo un globo de color y un marcador, por parte de mi facilitador. Lo inflo y anudo. Realizo un dibujo que represente cada una de las siguientes orientaciones :

- Algo que represente mi proyecto de vida.
- Algo que represente los obstáculos que podrían impedir alcanzar este proyecto.
- Dibujo lo que es más importante para mí.
- Le doy un nombre y lo escribo en el globo.

Participo en la socialización de la actividad, pensando lo que representan estos dibujos en mi proyecto de vida.

Finalmente recibo un pequeño regalo de parte de mi facilitador (separador).

En mi trabajo autónomo, con mis compañeros, realizo la construcción colaborativa sobre esta experiencia.

---

---

**Resultados de Aprendizaje:**

- Implementar los procesos formativos de acuerdo a las planificaciones realizadas orientadas al proyecto vida de los estudiantes.
- Generar procesos de autonomía y de trabajo colaborativo permanentes, fortaleciendo el equilibrio entre el pensamiento, las emociones y los sentimientos orientados hacia el desarrollo humano integral.
- Asumir posiciones argumentativas y propositivas en función de la resolución de problemas de carácter productivo y social.
- Desarrollar procesos comunicativos eficaces y asertivos que posibiliten la convivencia, el establecimiento de acuerdos, la construcción colectiva del conocimiento y la resolución de problemas de carácter productivo y social.

---

**Duración de la actividad Presencial:** 30 minutos**Duración de la actividad Presencial:** 20 minutos

---

**Evidencia Presencial:** N. A.

---

**Evidencia en Plataforma:** Construcción colaborativa.

---

**Ambiente(s) requerido:** Ambiente de aprendizaje abierto.

---

**Medios y Recursos requeridos:** Globos de colores, marcadores, alfiler, separador de libros

---

**Evidencias y evaluación**

---

**Producto**

Construcción colaborativa.

---

**entregable:**

---

**Forma de entrega:**

En la plataforma institucional, a través de la pestaña “Miro a mis compañeros para aprender de ellos”, se encuentra el link para el envío de la evidencia “Construcción colaborativa Miro a mis compañeros para aprender de ellos”.  
**NOTA:** La construcción colaborativa de todas las actividades, solo deberá quedar evidenciada en un solo archivo.

---

**Criterios de****Evaluación:**

- Realiza aportes y propone acciones de mejora a los procesos formativos.
  - Incorpora la orientación al proyecto de vida y la orientación vocacional en su proceso de gestión curricular, teniendo en cuenta el PEI y las particularidades del contexto de la institución educativa.
  - Integra actividades de aprendizaje logrando el desarrollo integral de las competencias en el ser, saber, hacer y convivir de los estudiantes.
  - Aplica coherentemente las herramientas, servicios y elementos de la plataforma frente a las actividades propuestas.
  - Promueve el uso racional y responsable de los recursos en el desarrollo de las actividades de aprendizaje y de evaluación.
  - Realiza aportes y propone acciones de mejora a los procesos formativos.
  - Aplica coherentemente las herramientas, servicios y elementos de la plataforma frente a las actividades propuestas.
-

## Actividad De Aprendizaje: El Proyecto De Vida Como Proyecto Integrador

**Técnica Didáctica:** Dibujo colectivo “collage” y Conversatorio

**Descripción:** Me reúno con mi equipo colaborativo, analizo y reflexiono sobre la pregunta que aparece en el papel entregado por el facilitador, y sobre el mismo, cada participante realiza un dibujo que simbolice la respuesta a la pregunta asignada:

Equipo 1	Equipo 2	Equipo 3	Equipo 4	Equipo 5	Equipo 6
¿Cuáles son los triunfos más significativos en mi vida?	¿Qué sueños tengo a mediano y a largo plazo?	¿Cuáles son los fundamentos que me hacen ser quién soy?	En los momentos de dificultad ¿qué me hacen sentir seguro?	¿Cuáles son mis principios?	Describo 5 aspectos importantes de mis raíces

Luego se elige un miembro del equipo el cual socializa la recopilación de los dibujos hechos por sus compañeros. Posteriormente y de acuerdo a la numeración establecida en cada hoja, procede a pegarla sobre el papel craft ubicado en la pared.

Después de que todos los equipos hayan expuesto su trabajo, observo la construcción colectiva realizada y participo en la socialización propuesta, para la cual tengo en cuenta la **pregunta** **¿Cómo puede mi proyecto de vida y el de mis compañeros ser el eje integrador de la gestión curricular de la institución educativa?**

**¿Tenemos como comunidad educativa principios, fundamentos y sueños colectivos?**

En mi trabajo autónomo leo los materiales de apoyo y realizo la construcción colaborativa con mi equipo.

### Resultados de Aprendizaje:

- Diagnosticar y planear la formación de acuerdo al enfoque de competencias y aprendizaje basado en proyectos y acorde al PEI.
- Implementar los procesos formativos de acuerdo a las planificaciones realizadas orientadas al proyecto vida de los estudiantes.
- Generar procesos de autonomía y de trabajo colaborativo permanentes, fortaleciendo el equilibrio entre el pensamiento, las emociones y los sentimientos orientados hacia el desarrollo humano integral.
- Asumir posiciones argumentativas y propositivas en función de la resolución de problemas de carácter productivo y social.
- Desarrollar procesos comunicativos eficaces y asertivos que posibiliten la convivencia, el establecimiento de acuerdos, la construcción colectiva del conocimiento y la resolución de problemas de carácter productivo y social.

**Duración de la actividad Presencial:**  
120 minutos

**Duración de la actividad autónoma:**  
60 minutos

**Evidencia Presencial:** Construcción conjunta del árbol de la vida.

**Evidencia en Plataforma:** Construcción colaborativa.

**Ambiente(s) requerido:** Ambiente de aprendizaje dotado con sillas y mesas para el trabajo colectivo

**Medios y Recursos requeridos:** Textos de procesos para un proyecto de vida (ubicados en la pestaña “Miro a mis compañeros para aprender de ellos” en el link “Material didáctico”, impresión árbol de la vida(distribuido en 6 bloques debidamente numerados y con las preguntas orientadoras), Lapiceros y marcadores de colores, pegante, tijeras y revistas para recortar

---

#### Evidencias Y Evaluación

---

**Producto entregable:**

Construcción colaborativa.

**Forma de entrega:**

En la plataforma institucional, a través de la pestaña “Miro a mis compañeros para aprender de ellos”, se encuentra el link para el envío de la evidencia “Construcción colaborativa Miro a mis compañeros para aprender de ellos”.

**Criterios de Evaluación:**

- Reconoce y valora sus saberes previos y los de sus compañeros, que permita los ajustes metodológicos para hacer posible la gestión curricular, enmarcada en el proyecto de vida propio y de sus estudiantes.
- Realiza aportes y propone acciones de mejora a los procesos formativos.
- Incorpora la orientación al proyecto de vida y la orientación vocacional en su proceso de gestión curricular, teniendo en cuenta el PEI y las particularidades del contexto de la institución educativa.
- Integra actividades de aprendizaje logrando el desarrollo integral de las competencias en el ser, saber, hacer y convivir de los estudiantes.
- Aplica coherentemente las herramientas, servicios y elementos de la plataforma frente a las actividades propuestas.
- Promueve el uso racional y responsable de los recursos en el desarrollo de las actividades de aprendizaje y de evaluación.

---

**Actividad de aprendizaje: ¿cómo lo hago?**

**Técnica didáctica:** panel de expertos

---

Descripción:

Veo el video del programa Ondas Trabajando para un mundo mejor <https://www.youtube.com/watch?v=gH7hvrncHxs>

Reflexiono con mi equipo, a partir del video acerca de los elementos que debe tener la gestión curricular integral, enmarcada en el proyecto de vida del estudiante.

Construyo con mi equipo colaborativo un escrito con estos elementos y sus características. Elijo a un compañero que representa a mi equipo en el panel de expertos.

Ahora participo a partir de las preguntas que van surgiendo en el panel, y con la ayuda del Facilitador identificamos todos los elementos de la gestión curricular integral por competencias, enmarcada en el proyecto de vida del estudiante y sus características.

En mi trabajo autónomo construyo con mis compañeros un instrumento que permita valorar los elementos de la gestión curricular integral por competencias, enmarcada en el proyecto de vida del estudiante y sus características.

---

**Resultados de Aprendizaje:**

- Diagnosticar y planear la formación de acuerdo al enfoque de competencias y aprendizaje basado en proyectos y acorde al PEI.  
Implementar los procesos formativos de acuerdo a las planificaciones realizadas orientadas al

- proyecto vida de los estudiantes.
- Generar procesos de autonomía y de trabajo colaborativo permanentes, fortaleciendo el equilibrio entre el pensamiento, las emociones y los sentimientos orientados hacia el desarrollo humano integral.
- Asumir posiciones argumentativas y propositivas en función de la resolución de problemas de carácter productivo y social.
- Desarrollar procesos comunicativos eficaces y asertivos que posibiliten la convivencia, el establecimiento de acuerdos, la construcción colectiva del conocimiento y la resolución de problemas de carácter productivo y social.

**Duración de la actividad Presencial:**  
120 minutos

**Duración de la actividad autónoma:**  
90 minutos

**Evidencia Presencial:** Descripción de los elementos que debe tener la gestión curricular integral por competencias, enmarcada en el proyecto de vida del estudiante aplicada a la institución educativa a la que pertenece.

**Evidencia en Plataforma:** Construcción colaborativa. Instrumento que permita valorar los elementos de la gestión curricular integral por competencias, enmarcada en el proyecto de vida del estudiante y sus características aplicada a la institución educativa a la que pertenece

**Ambiente(s) requerido:** Ambiente de aprendizaje dotado con sillas y mesas de trabajo

**Medios y Recursos requeridos:** Video Trabajando por un mundo Mejor Programa Ondas. Video-proyector, computador, hojas y lapiceros.

#### **Evidencias Y Evaluación**

<b>Producto entregable:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hoja que describe los elementos que debe tener la gestión curricular integral por competencias, enmarcada en el proyecto de vida del estudiante, aplicado a la institución educativa a la que pertenece.</li> <li>• Instrumento que permita valorar los elementos de la gestión curricular integral por competencias, enmarcada en el proyecto de vida del estudiante y sus características aplicada a la institución educativa a la que pertenece.</li> <li>• Construcción colaborativa e instrumento que permita valorar los elementos de la gestión curricular integral por competencias, enmarcada en el proyecto de vida del estudiante y sus características aplicada a la institución educativa a la que pertenece.</li> </ul>
<b>Forma de entrega:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elementos de gestión curricular, trabajo colaborativo, por institución educativa, entrega presencial.</li> <li>• En la plataforma institucional, a través de la pestaña “Miro a mis compañeros para aprender de ellos”, se encuentra el link para el envío de la evidencia “Instrumento para valorar los elementos de la gestión curricular” a través del link evidencias.</li> <li>• En la plataforma institucional, a través de la pestaña “Miro a mis compañeros para aprender de ellos”, se encuentra el link para el envío de la evidencia “Construcción colaborativa Miro a mis compañeros para aprender de ellos”.</li> </ul>

<b>Criterios de Evaluación:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza aportes y propone acciones de mejora a los procesos formativos.</li> <li>• Incorpora la orientación al proyecto de vida y la orientación vocacional en su proceso de gestión curricular, teniendo en cuenta el PEI y las particularidades del contexto de la institución educativa.</li> <li>• Integra actividades de aprendizaje logrando el desarrollo integral de las competencias en el ser, saber, hacer y convivir de los estudiantes.</li> <li>• Aplica coherentemente las herramientas, servicios y elementos de la plataforma frente a las actividades propuestas.</li> <li>• Promueve el uso racional y responsable de los recursos en el desarrollo de las actividades de aprendizaje y de evaluación.</li> <li>• Realiza aportes y propone acciones de mejora a los procesos formativos.</li> <li>• Aplica coherentemente las herramientas, servicios y elementos de la plataforma frente a las actividades propuestas</li> </ul>
<b>Actividad de aprendizaje: evaluación de la experiencia</b>	
<b>Técnica Didáctica:</b> Lluvia de ideas	
<p>Descripción: Como evaluación de la sesión diligencio la evaluación para valorar la experiencia” con mi equipo colaborativo. Además valoro la sesión teniendo en cuenta que, los aspectos positivos los tendré en cuenta como sol y los aspectos por mejorar como nube, para lo cual recibo dos tarjetas que colocaré en un espacio identificado para esta experiencia.</p>	
<p>Recuerdo diligenciar con mi equipo la encuesta de evaluación de la sesión. Participo en la socialización de todos los soles y nubes del encuentro. En el trabajo autónomo con mi equipo, incluyo esta valoración en la construcción colaborativa.</p>	
<b>Resultados de Aprendizaje:</b> N.A.	
<b>Duración de la actividad presencial:</b> 60 minutos	<b>Duración de la actividad autónoma:</b> 30 Minutos
<b>Evidencias y evaluación</b>	
<b>Producto entregable:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tarjeta Sol y Nube.</li> <li>• Evaluación de la experiencia (por equipos).</li> <li>• Evaluación facilitador (por equipos).</li> </ul>
<b>Forma de entrega:</b>	Presencial y en plataforma.
<b>Criterios de Evaluación:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza aportes y propone acciones de mejora a los procesos formativos.</li> <li>• Reconoce y valora sus saberes previos y los de sus compañeros, que permita los ajustes metodológicos para hacer posible la gestión curricular, enmarcada en el proyecto de vida propio y de sus estudiantes.</li> <li>• Realiza aportes y propone acciones de mejora a los procesos formativos.</li> <li>• Integra actividades de aprendizaje logrando el desarrollo integral de las competencias en el ser, saber, hacer y convivir de los estudiantes.</li> <li>• Aplica coherentemente las herramientas, servicios y elementos de la plataforma frente a las actividades propuestas.</li> </ul>

Tabla 7. Guía de Aprendizaje – Como me proyecto.

<b>Guía de Aprendizaje Final ¿Cómo Me proyecto?</b>			
<b>Nombre del Programa de Aprendizaje:</b> Gestión curricular integral a partir del Proyecto de vida, mediado por las TIC.		<b>Código del Programa:</b> <b>PROYECTO_1</b>	
<b>Nombre del Proyecto de Aprendizaje:</b> Integración de mi proyecto de vida, de acuerdo con las necesidades de mi entorno y mis competencias.			
<b>Competencia:</b> Orientar procesos formativos presenciales con base en los planes de formación concertados.			
<b>Resultados de Aprendizaje:</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diagnosticar y planear la formación de acuerdo al enfoque de competencias y aprendizaje basado en proyectos y acorde al PEI.</li> <li>• Implementar los procesos formativos de acuerdo a las planificaciones realizadas orientadas al proyecto vida de los estudiantes.</li> <li>• Generar procesos de autonomía y de trabajo colaborativo permanentes, fortaleciendo el equilibrio entre el pensamiento, las emociones y los sentimientos orientados hacia el desarrollo humano integral.</li> <li>• Asumir posiciones argumentativas y propositivas en función de la resolución de problemas de carácter productivo y social.</li> <li>• Desarrollar procesos comunicativos eficaces y asertivos que posibiliten la convivencia, el establecimiento de acuerdos, la construcción colectiva del conocimiento y la resolución de problemas de carácter productivo y social.</li> </ul>			
<b>Tiempo Estimado de Ejecución Presencial:</b>	10 horas	<b>Tiempo Estimado de Ejecución Desescolarizada:</b>	4 horas
<b>Introducción</b>			
<p>Vista la gestión curricular integral, como una herramienta para ayudar a orientar el desarrollo de las competencias de los estudiantes, se convierte en la estrategia para ayudarle a tener un equipamiento para la vida. Es así como el acto pedagógico cobra un sentido distinto, pues pasa a ser un quehacer generador de desarrollo social, que favorecen a la comunidad y al entorno.</p> <p>Este proceso de aprendizaje vivido con los participantes que se han integrado al Proyecto de Mejoramiento de la Media, busca generar la reflexión y motivación, para generar cambios en el quehacer pedagógico, de tal manera que la gestión curricular integral incorpore el proyecto de vida de los estudiantes y se convierta en el eje del aprendizaje para la vida.</p> <p>En ésta última experiencia, “¿Cómo me proyecto?”, busca generar un banco de herramientas que alimenten el acto pedagógico, a partir de su propio aprendizaje, aplicando el aprendizaje</p>			

---

significativo y como cierre de este aprendizaje el impacto futuro que retomar experiencias que permitan:

- Evidenciar que los estudiantes desarrollan sus competencias de manera más eficaz, motivados por su propio proceso de aprendizaje para la vida, que los estudiantes están menos dispersos y utilizan sus competencias como nativos digitales para gestionar su aprendizaje, que se encuentran más motivados, que trabajan de manera colaborativa las actividades y descubren sus potencialidades que fortalecen el sentido de su proyecto de vida y su orientación vocacional.
- Orientar al que hacer docente para que la evaluación no se centre, sólo en los conocimientos, sino también en los desempeños y productos; y hacer de la evaluación una tarea ética, de corresponsabilidad de todos, directivas, docentes y estudiantes, que permita una retroalimentación más efectiva, y hacer que la comunicación entre el equipo de docentes, con los estudiantes y sus padres sea más fácil.
- El trabajo colaborativo de los docentes a través de actividades conjuntas, lo que les permita construir instrumentos de evaluación que les facilite el trabajo y aprender a observar sus estudiantes de manera integral, en miras de una planeación pedagógica que se encamine más a la gestión curricular integral y que contribuya al aprendizaje coherente con la identidad y autorrealización personal, brindando herramientas que ayuden al estudiante enfrentar las exigencias del entorno y satisfacer sus necesidades.

---

#### **Actividades y estrategias de aprendizaje:**

#### **Actividad de aprendizaje: me enamoro de ayudar a aprender**

**Técnica Didáctica:** Conversatorio

**Descripción:** Observo el video “Visión de los estudiantes hoy”, tomado de la dirección electrónica: <http://www.youtube.com/watch?v=ekdu1LJ72xA>

Participo en la socialización de la actividad, teniendo en cuenta las preguntas ¿cómo aprenden hoy nuestros jóvenes? y ¿cuáles considero que podrían ser los incentivos para que los estudiantes de hoy consideren la gestión curricular integral interesante y oportuna?

Finalmente recibo un pequeño regalo de parte de mi facilitador (Vela y mensaje). La vela la enciendo con los compañeros de mi equipo colaborativo y damos un mensaje que busque ayudar a otros a poner en práctica lo aprendido.

En mi trabajo autónomo, con mis compañeros, realizo la construcción colaborativa sobre esta experiencia.

---

---

**Resultados de Aprendizaje:**

- Implementar los procesos formativos de acuerdo a las planificaciones realizadas orientadas al proyecto vida de los estudiantes.
- Generar procesos de autonomía y de trabajo colaborativo permanentes, fortaleciendo el equilibrio entre el pensamiento, las emociones y los sentimientos orientados hacia el desarrollo humano integral.
- Asumir posiciones argumentativas y propositivas en función de la resolución de problemas de carácter productivo y social.
- Desarrollar procesos comunicativos eficaces y asertivos que posibiliten la convivencia, el establecimiento de acuerdos, la construcción colectiva del conocimiento y la resolución de problemas de carácter productivo y social.

---

**Duración de la actividad Presencial: 60 minutos****Duración de la actividad Presencial: 30 minutos**

---

**Evidencia Presencial:** N. A.**Evidencia en Plataforma:** Construcción colaborativa.**Ambiente(s) requerido:** Ambiente de aprendizaje con mesas y sillas.**Medios y Recursos requeridos:** PC, Video - proyector, Vídeo “Visión de los estudiantes hoy”, velas y mensajes.

---

**Evidencias y evaluación**

---

**Producto entregable:**

Construcción colaborativa.

**Forma de entrega:**

En la plataforma institucional, a través de la pestaña “¿cómo me proyecto?”, se encuentra el link para el envío de la evidencia “Construcción colaborativa ¿cómo me proyecto?”.

**NOTA:** La construcción colaborativa de todas las actividades, solo deberá quedar evidenciada en un solo archivo.**Criterios de****Evaluación:**

- Realiza aportes y propone acciones de mejora a los procesos formativos.
- Incorpora la orientación al proyecto de vida y la orientación vocacional en su proceso de gestión curricular, teniendo en cuenta el PEI y las particularidades del contexto de la institución educativa.

---

**Actividad de aprendizaje: los ecos del proyecto**

---

**Técnica Didáctica:** Panel de expertos: Yo sé quién sabe lo que usted y yo no sabemos**Descripción:** Me reúno con mi equipo colaborativo, analizo y reflexiono sobre la pregunta**¿Se cumplió con los objetivos y las expectativas de las experiencias 1 y 2? Escribo en una hoja, por equipo las conclusiones.**

Con mis compañeros elijo un representante para el panel de expertos.

Los expertos se hacen en sillas al frente de todos y desde allí responden las preguntas que realizan los demás compañeros. Si alguno de los expertos no sabe la respuesta es válido 50/50, llamada a un amigo o que el Facilitador intervenga.

En mi trabajo autónomo leo los materiales de apoyo y realizo la construcción colaborativa con mi equipo colaborativo.

---

---

**Resultados de Aprendizaje:**

- Diagnosticar y planear la formación de acuerdo al enfoque de competencias y aprendizaje basado en proyectos y acorde al PEI.
- Implementar los procesos formativos de acuerdo a las planificaciones realizadas orientadas al proyecto vida de los estudiantes.
- Generar procesos de autonomía y de trabajo colaborativo permanentes, fortaleciendo el equilibrio entre el pensamiento, las emociones y los sentimientos orientados hacia el desarrollo humano integral.
- Asumir posiciones argumentativas y propositivas en función de la resolución de problemas de carácter productivo y social.
- Desarrollar procesos comunicativos eficaces y asertivos que posibiliten la convivencia, el establecimiento de acuerdos, la construcción colectiva del conocimiento y la resolución de problemas de carácter productivo y social.

---

**Duración de la actividad Presencial:**

60 minutos

**Duración de la actividad autónoma:**

60 minutos

---

**Evidencia Presencial:** Hoja con conclusiones.

---

**Evidencia en Plataforma:** Construcción colaborativa.

---

**Ambiente(s) requerido:** Ambiente de aprendizaje dotado con sillas y mesas para el trabajo colaborativo.

---

**Medios y Recursos requeridos:** Hojas y lapiceros.

---

**Evidencias Y Evaluación**

---

**Producto entregable:**

Construcción colaborativa.

---

**Forma de entrega:**

En la plataforma institucional, a través de la pestaña “¿cómo me proyecto?”, se encuentra el link para el envío de la evidencia “Construcción colaborativa ¿cómo me proyecto?”

---

**Criterios de****Evaluación:**

- Reconoce y valora sus saberes previos y los de sus compañeros, que permita los ajustes metodológicos para hacer posible la gestión curricular, enmarcada en el proyecto de vida propio y de sus estudiantes.
- Realiza aportes y propone acciones de mejora a los procesos formativos.
- Incorpora la orientación al proyecto de vida y la orientación vocacional en su proceso de gestión curricular, teniendo en cuenta el PEI y las particularidades del contexto de la institución educativa.
- Integra actividades de aprendizaje logrando el desarrollo integral de las competencias en el ser, saber, hacer y convivir de los estudiantes.
- Aplica coherentemente las herramientas, servicios y elementos de la plataforma frente a las actividades propuestas.
- Promueve el uso racional y responsable de los recursos en el desarrollo de las actividades de aprendizaje y de evaluación.

---

**Actividad De Aprendizaje: Construyendo Mi Vida**

---

**Técnica Didáctica:** Conversatorio

---

**Descripción:** Participo en el conversatorio en torno a la pregunta  
**¿Cómo la orientación vocacional puede abordarse dentro de la gestión curricular integral centrada en el proyecto de vida el estudiante?**

Ahora en una hoja de papel escribo un aviso clasificado, en el cual ofrezco mis servicios profesionales para asumir un proyecto en mi entorno, en el cual me sienta identificado.

Participo en la rueda de lecturas de clasificados de todo el grupo. Coloco mi aviso clasificado en el espacio asignado y socializo mi sentir frente a la experiencia.

Por grupo colaborativo un estudiante estará encargado de grabar los testimonios de sus compañeros.

En mi trabajo autónomo, con mis compañeros realizo la construcción colaborativa.

---

**Resultados de Aprendizaje:**

- Diagnosticar y planear la formación de acuerdo al enfoque de competencias y aprendizaje basado en proyectos y acorde al PEI.
- Implementar los procesos formativos de acuerdo a las planificaciones realizadas orientadas al proyecto vida de los estudiantes.
- Generar procesos de autonomía y de trabajo colaborativo permanentes, fortaleciendo el equilibrio entre el pensamiento, las emociones y los sentimientos orientados hacia el desarrollo humano integral.
- Asumir posiciones argumentativas y propositivas en función de la resolución de problemas de carácter productivo y social.
- Desarrollar procesos comunicativos eficaces y asertivos que posibiliten la convivencia, el establecimiento de acuerdos, la construcción colectiva del conocimiento y la resolución de problemas de carácter productivo y social.

---

**Duración de la actividad Presencial:**  
120 minutos

**Duración de la actividad autónoma:**  
30 minutos

---

**Evidencia Presencial:** Aviso clasificado

---

**Evidencia en Plataforma:** Construcción colaborativa

---

**Ambiente(s) requerido:** Ambiente de aprendizaje dotado con sillas y mesas de trabajo

---

**Medios y Recursos requeridos:** Hojas y lapiceros, cámaras de video

---

**Evidencias Y Evaluación**

---

**Producto entregable:**

- Clasificado Presencial.
- Construcción colaborativa

---

**Forma de entrega:**

- En la plataforma institucional, a través de la pestaña “¿Cómo me proyecto?”, se encuentra el link para el envío de la evidencia “Construcción colaborativa ¿Cómo me proyecto?”.
-

<b>Criterios de Evaluación:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza aportes y propone acciones de mejora a los procesos formativos.</li> <li>• Incorpora la orientación al proyecto de vida y la orientación vocacional en su proceso de gestión curricular, teniendo en cuenta el PEI y las particularidades del contexto de la institución educativa.</li> <li>• Integra actividades de aprendizaje logrando el desarrollo integral de las competencias en el ser, saber, hacer y convivir de los estudiantes.</li> <li>• Aplica coherentemente las herramientas, servicios y elementos de la plataforma frente a las actividades propuestas.</li> <li>• Promueve el uso racional y responsable de los recursos en el desarrollo de las actividades de aprendizaje y de evaluación.</li> <li>• Realiza aportes y propone acciones de mejora a los procesos formativos.</li> <li>• Aplica coherentemente las herramientas, servicios y elementos de la plataforma frente a las actividades propuestas.</li> </ul>
---------------------------------	---

**Actividad De Aprendizaje: Evaluación De La Experiencia**

**Técnica Didáctica:** Lluvia de ideas

**Descripción:** Como evaluación de la sesión diligencio la evaluación para valorar la experiencia, con mi equipo colaborativo. Además valoro la sesión teniendo en cuenta que, los aspectos positivos y los aspectos por mejorar.

Recuerdo diligenciar con mi equipo la evaluación Participo en la socialización de la evaluación. En mi trabajo autónomo incluyo esta valoración en la construcción colaborativa.

**Resultados de Aprendizaje:** N.A.

<b>Duración de la actividad presencial:</b> 30 minutos	<b>Duración de la actividad autónoma:</b> 30 Minutos
---	---

**Evidencia Presencial:** valorar la experiencia

**Evidencia en Plataforma:** Construcción colaborativa.

**Ambiente(s) requerido:** Ambiente de aprendizaje dotado con mesas de trabajo

**Medios y Recursos requeridos:** Formatos de evaluación.

**Evidencias Y Evaluación**

<b>Producto entregable:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluación de la experiencia (por equipos).</li> <li>• Evaluación sesión.</li> </ul>
-----------------------------	---

**Forma de entrega:** Presencial y en plataforma.

<b>Criterios de Evaluación:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza aportes y propone acciones de mejora a los procesos formativos.</li> <li>• Reconoce y valora sus saberes previos y los de sus compañeros, que permita los ajustes metodológicos para hacer posible la gestión curricular, enmarcada en el proyecto de vida propio y de sus estudiantes.</li> <li>• Realiza aportes y propone acciones de mejora a los procesos formativos.</li> <li>• Integra actividades de aprendizaje logrando el desarrollo integral de las competencias en el ser, saber, hacer y convivir de los estudiantes.</li> <li>• Aplica coherentemente las herramientas, servicios y elementos de la plataforma frente a las actividades propuestas.</li> </ul>
---------------------------------	--

Evidencia Fotográfica guías Aprendizaje  
Ingreso a la plataforma virtual de aprendizaje



Fotografía 1. Ingreso plataforma virtual estudiantes sala sistemas

Actividad el muro de la expresión escrita



Fotografía 2. Actividad Muro de la Expresión, aportes estudiantes en el proyecto

**Actividad Trabajo en equipo “el caracol”**



Fotografía 3. Actividad lúdica trabajo colaborativo - juego el caracol.

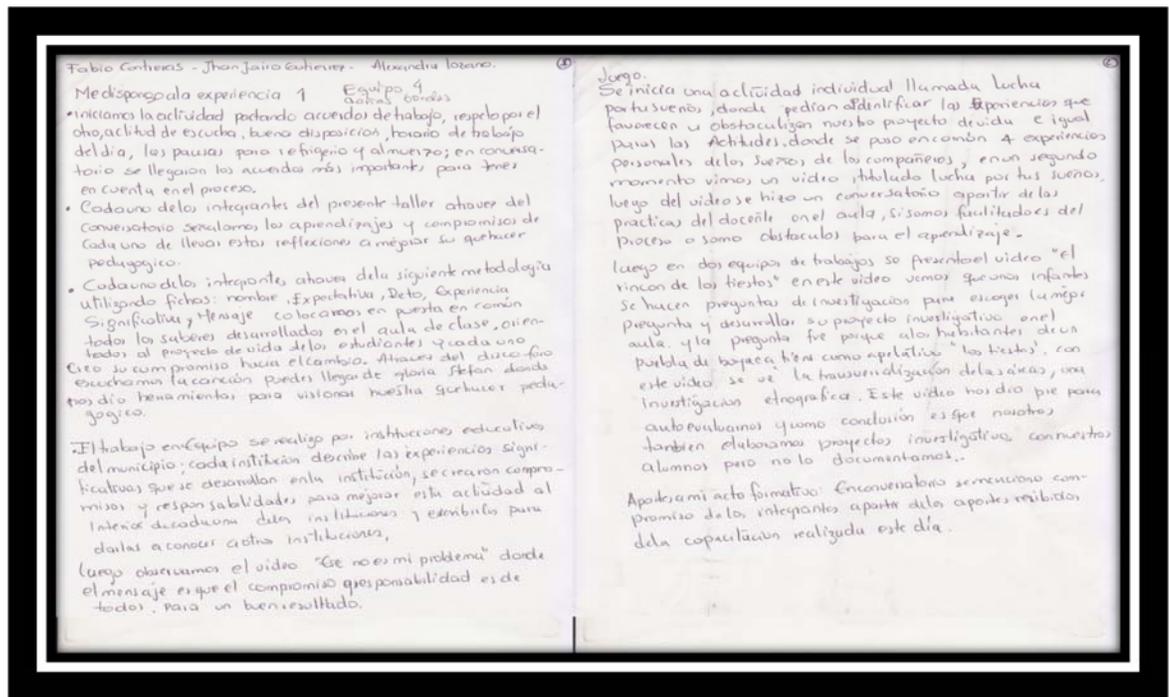
---

**Indicaciones Acceso a las actividades Plataforma virtual**



Fotografía 4. Instrucciones facilitador plataforma virtual de aprendizaje

## Relatoría Experiencia 1 – Como me veo en el proyecto



Fotografía 5. Actividad relatoría – “Como me veo en el Proyecto”

## Lluvia de ideas - Evaluación De La Sección Desde La Planeación Curricular



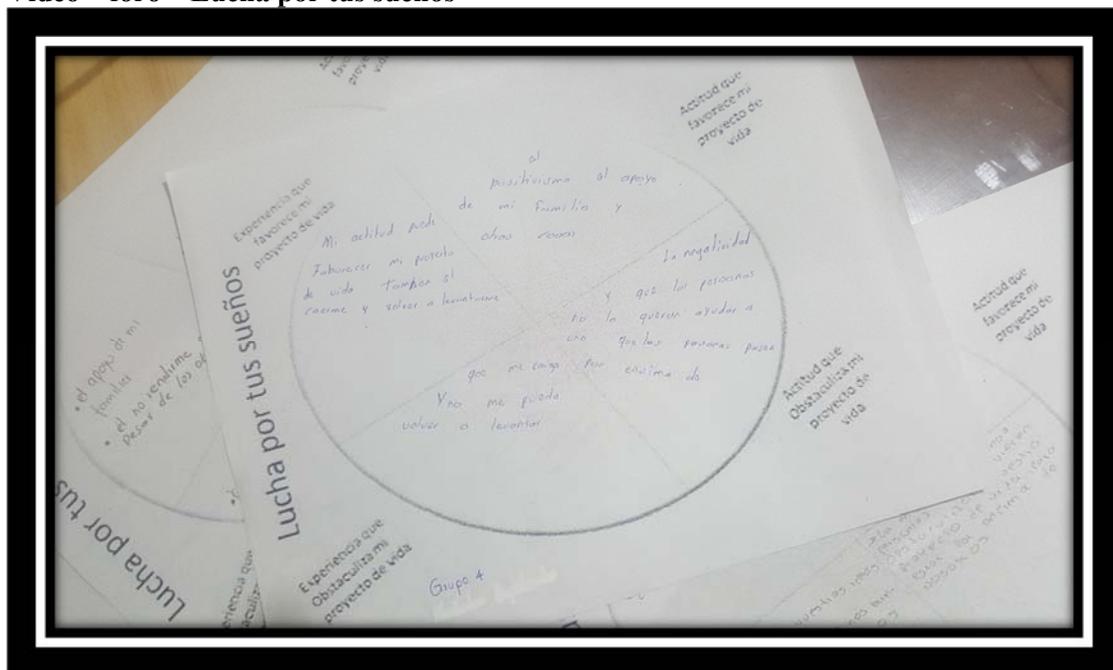
Fotografía 6. Actividad Lluvia de ideas –Evaluación planeación curricular

## Plenaria – ¿Cómo me proyecto?



Fotografía 7. Actividad plenaria video proyecto integral – “como me proyecto”

## Video – foro – Lucha por tus sueños

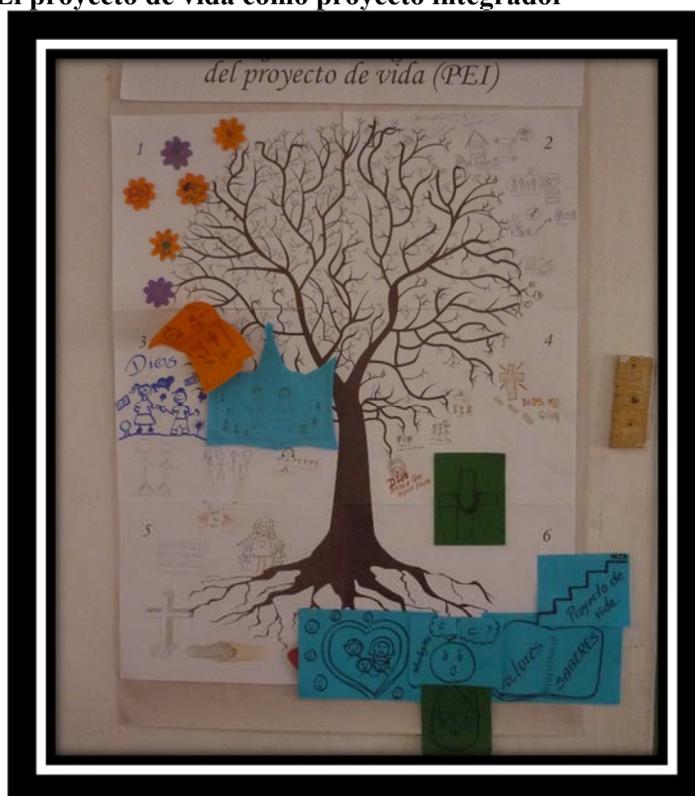


Fotografía 8. Video Foro Lucha por tus sueños – Construyendo Proyecto de vida

## Lluvia de ideas - Evaluación de la experiencia

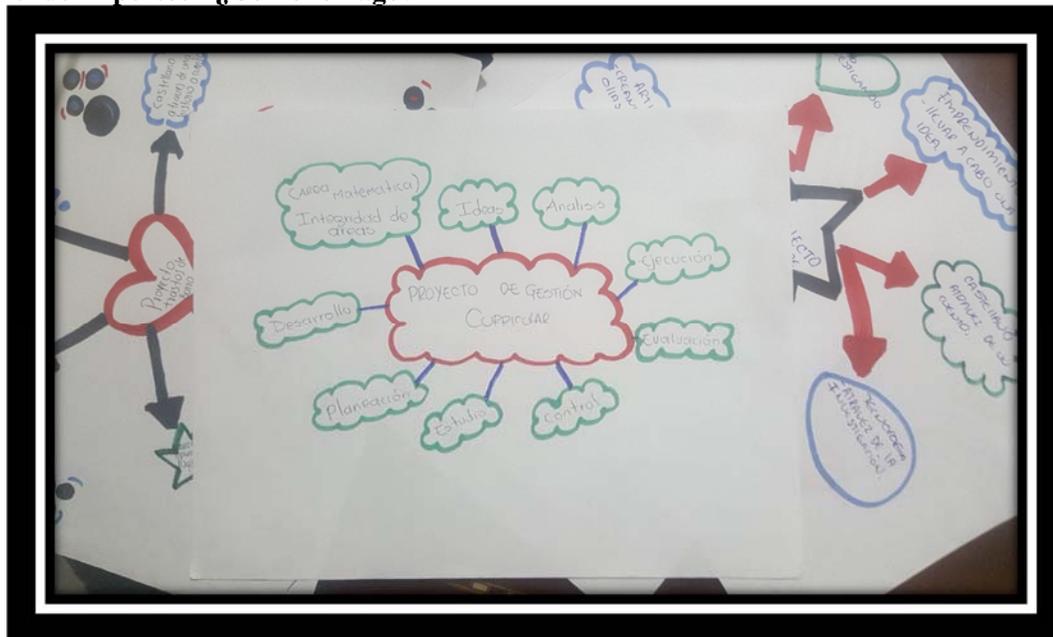


Fotografía 9. Lluvia de ideas – Evaluación por parte de los estudiantes de la experiencia  
**Conversatorio - El proyecto de vida como proyecto integrador**



Fotografía 10. Actividad Árbol del proyecto de vida – Integración de áreas

## Panel de Expertos - ¿Cómo lo hago?



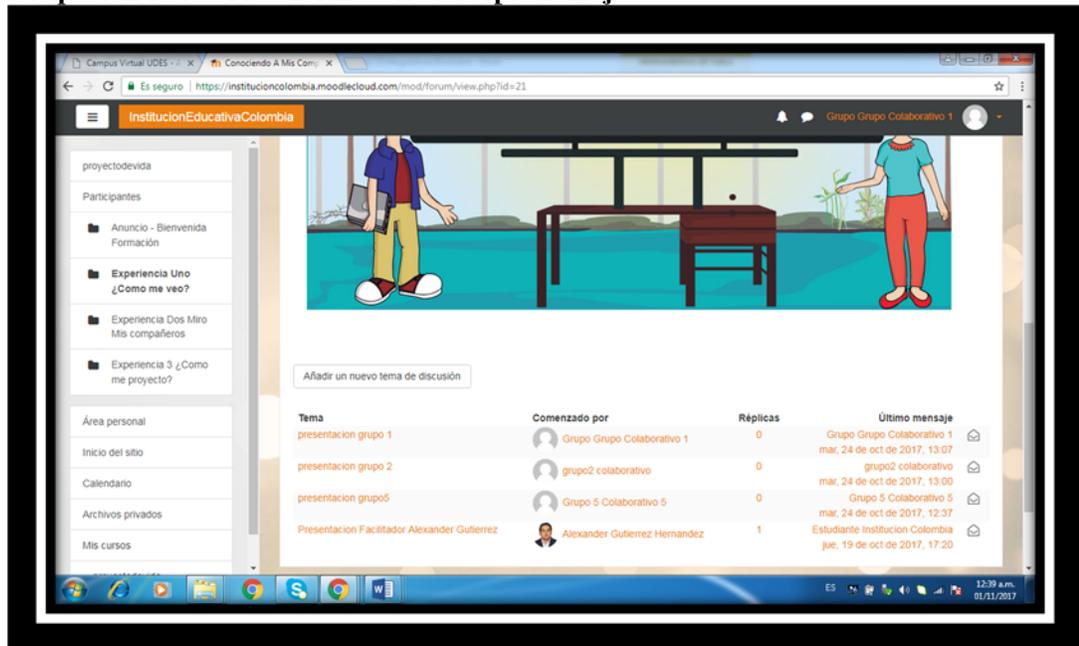
Fotografía 11. Actividad panel de expertos – Conversatorio ¿cómo lo hago?

## Conversatorio – Construyendo mi vida



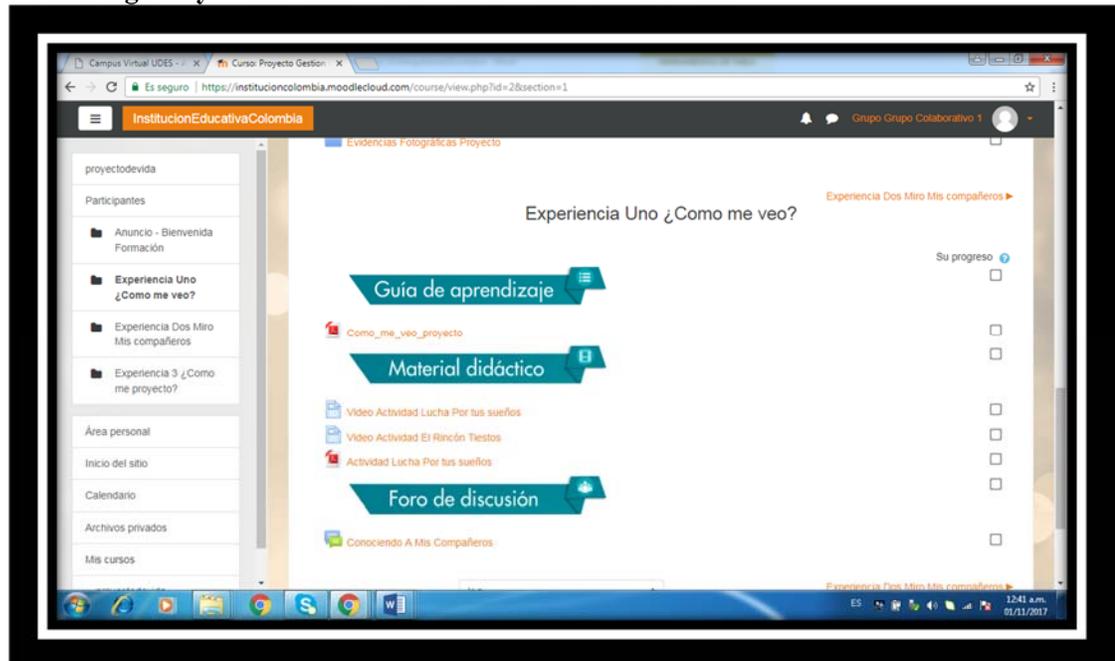
Fotografía 12. Actividad construyendo mi vida .Testimonios estudiantes

## Participación Foros Plataforma Virtual Aprendizaje



Fotografía 13. Participación estudiantes foros discusión plataforma virtual

## Acceso a guías y materiales multimedia Plataforma virtual



Fotografía 14. Acceso estudiantes guía de aprendizaje plataforma virtual aprendizaje

## 6 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

A continuación se realiza proceso de análisis e interpretación de los resultados obtenidos a partir de un instrumento de evaluación para valorar los aprendizajes, en la ejecución del proyecto investigativo en el uso de las TIC para el fortalecimiento de la gestión curricular integral en la construcción del proyecto de vida de los estudiantes de educación media, de la institución educativa rural Colombia, del municipio de Villamaría -caldas. Este análisis se plantea articulando el diagnóstico realizado al inicio del proyecto para conocer la situación en cuanto a los proyectos de vida y el uso de las TIC en los estudiantes.

Objetivo: Determinar los criterios que serán tenidos en cuenta para valorar el instrumento realizado que permita la evaluación de la gestión curricular integral a partir del proyecto de vida del estudiante y sus características en la ejecución del proyecto investigativo.

Instrucciones: Para cada uno de los siguientes ítems, los estudiantes presentaron los criterios de evaluación y demostraron la evidencia en su proceso de aprendizaje en el proyecto investigativo.

<b>Estudiante:</b>				
Nombre de la Actividad donde se desarrolla la evidencia: tres sesiones de aprendizaje del proyecto investigativo gestión curricular integral a partir del proyecto de vida				
<b>Modalidad de trabajo:</b> Colaborativo	<b>Lugar de entrega:</b> En la plataforma institucional Moodle, a través de los espacios destinados para recolección de evidencias, se encuentra el link para el envío de la evidencia "Instrumento para valorar los elementos de la gestión curricular" a través del espacio de evidencias.			
<b>Descripción del producto</b>	Instrumento que permite valorar los elementos de la gestión curricular integral a partir del proyecto de vida del estudiante y sus características aplicada a la institución educativa a la que pertenezco.			
<b>GUÍA DE EVALUACIÓN</b>				
OC: Objetivo Cumplido - OCP: Objetivo cumplido parcialmente - NR: No realizado				
<b>Pautas</b>	<b>OC</b>	<b>OCP</b>	<b>NR</b>	<b>Observaciones y Sugerencias</b>
El estudiante participa activamente de las actividades				
El estudiante plantea una idea de proyecto y expone está a sus compañeros con un objetivo claro y alcanzable.				
El estudiante identifica en un proyecto, la integración de diferentes áreas de aprendizaje, las competencias a desarrollar, logros a alcanzar y la importancia de los tiempos.				
Presenta motivación para realizar las actividades, expone de forma clara y en lenguaje de acuerdo al nivel educativo.				
Describe las actividades claramente, en términos que involucran al estudiante y generan reflexión y acción.				
Determina los ambientes de aprendizaje a utilizar y sus características, los medios y recursos requeridos				
Utiliza adecuadamente las herramientas tecnológicas en las actividades y maneja las aplicaciones informáticas de manera adecuada.				
<b>TOTAL</b>				<b>ESCALA</b>
<b>OBSERVACIONES</b>				

Ilustración 34. Instrumento evaluación estudiante

A continuación se realiza una interpretación de los resultados de la aplicación del Instrumento de evaluación a 23 estudiantes del grado décimo y undécimo de la institución educativa Colombia, vereda la Guayana Municipio de Villamaría Departamento de Caldas. En el este análisis podemos apreciar el resultado del proceso formativo en el cual se utilizó la plataforma virtual de aprendizaje Moodle para el fortalecimiento de la gestión curricular integral en la construcción de los proyecto de vida de los estudiantes.

### Ítem 1 Instrumento de Evaluación.

#### El estudiante participa activamente de las actividades

23 respuestas

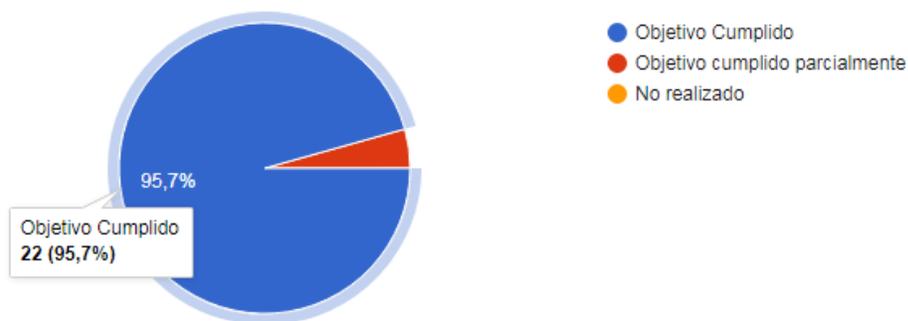


Ilustración 35. Participación estudiantes

Al observar la gráfica podemos identificar que en el proceso formativo, el 96% de los estudiantes sintieron completamente satisfechos participando activamente de las actividades propuestas, ya que están planteadas sobre diferentes técnicas didácticas activas, como juegos, plenarias, foros, lluvias de ideas, debates donde el protagonista del aprendizaje son los estudiantes.

### Ítem 2 Instrumento de Evaluación.

El estudiante plantea una idea de proyecto y expone esta a sus compañeros con un objetivo claro y alcanzable.

23 respuestas

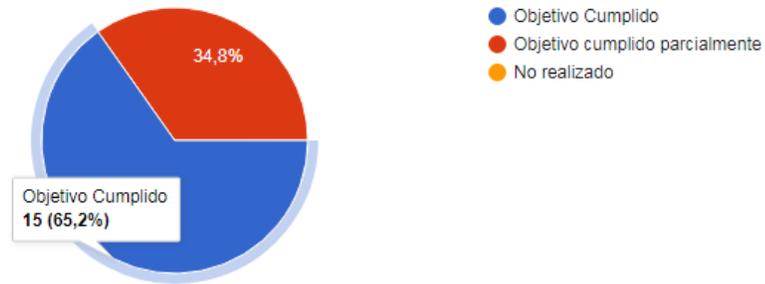


Ilustración 36. Exponer Idea de proyecto

En la gráfica podemos evidenciar que el 100% de los estudiantes poseen una idea de proyecto, frente al diagnóstico inicial donde un 9% no identificaba un proyecto. Esta idea de proyecto puede conllevar a resultados muy importantes en su proyecto de vida, es vital para en el proceso formativo que el orientador ayude al estudiante para que la inspiración fluya en el desarrollo de estos proyectos educativos para ser ejecutados con éxito en la institución y porque no, que este se convierta en una iniciativa de emprendimiento para la vida.

### Ítem 3 Instrumento de Evaluación.

El estudiante identifica en un proyecto, la integración de diferentes áreas de aprendizaje, las competencias a desarrollar, logros a alcanzar y la importancia de los tiempos.

22 respuestas

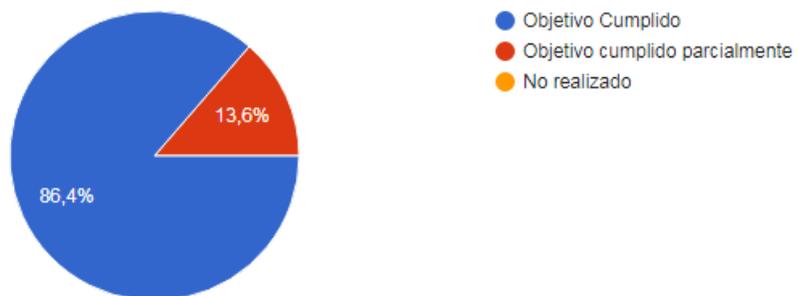


Ilustración 37. Integración de áreas

En la gráfica podemos apreciar que el 100% de los estudiantes entienden el concepto de gestión curricular integral, frente al diagnóstico inicial en donde el 30% de los estudiantes no conocía de la integralidad de áreas a partir de un proyecto. En la formación se vivió la experiencia en donde a partir de varios ejemplos de proyectos prácticos externos e internos de la institución, los estudiantes razonaron sobre la importancia de integrar las diferentes áreas del conocimiento, utilizando diferentes herramientas TIC y enfocando este acompañamiento a la formación profesional integral en la construcción de sus proyectos de vida.

#### Ítem 4 Instrumento de Evaluación

Presenta motivación para realizar las actividades, expone de forma clara y en lenguaje de acuerdo al nivel educativo

23 respuestas

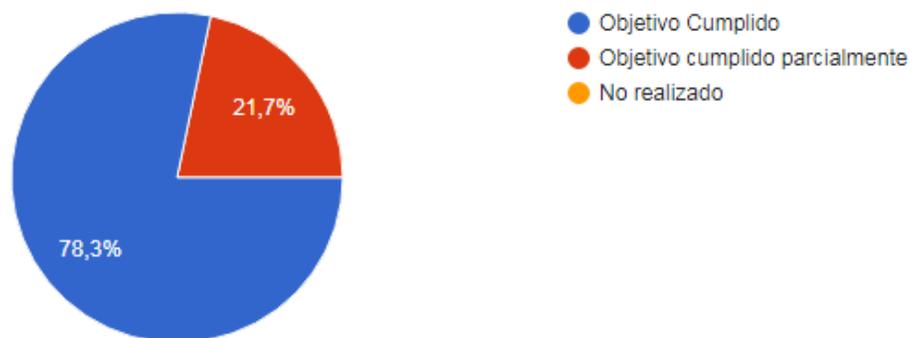


Ilustración 38. Motivación de las actividades

En el desarrollo de las actividades del proyecto se evidencia la motivación de los estudiantes en la participación de los talleres, exponen de manera clara, concisa y eficaz, sus ideas de proyectos, se evidencia que el proceso de aprendizaje es significativo, ya que están poniendo en práctica los conocimientos adquiridos en la formación, aplican la integralidad de las áreas, el uso de las tecnologías de la información y el fortalecimiento de sus proyectos de vida.

### Ítem 5 Instrumento de evaluación

Describe las actividades claramente, en términos que involucran al estudiante y generan reflexión y acción.

23 respuestas

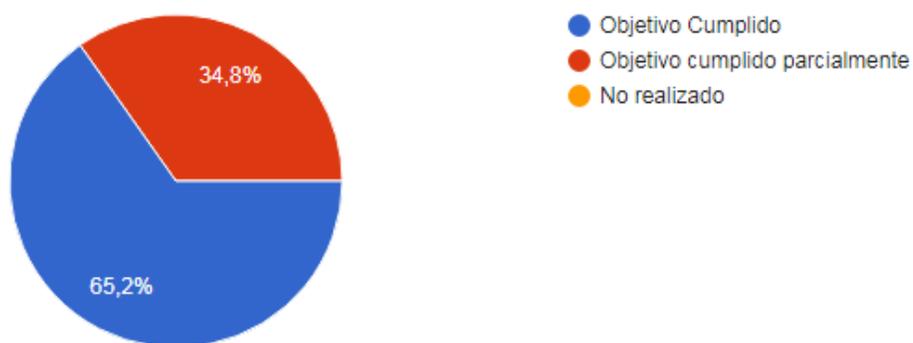


Ilustración 39. Actividades claras

En el proyecto investigativo se evidencia que los estudiantes, participan y exponen de manera clara, su compromiso y responsabilidad en la ejecución de los proyectos, toman la formación en una actitud positiva y en las actividades reflexivas responden con conciencia crítica, constructiva y respetuosa de las ideas propias y las de los demás.

### Ítem 6 Instrumento de evaluación

## Determina los ambientes de aprendizaje a utilizar y sus características, los medios y recursos requeridos

23 respuestas

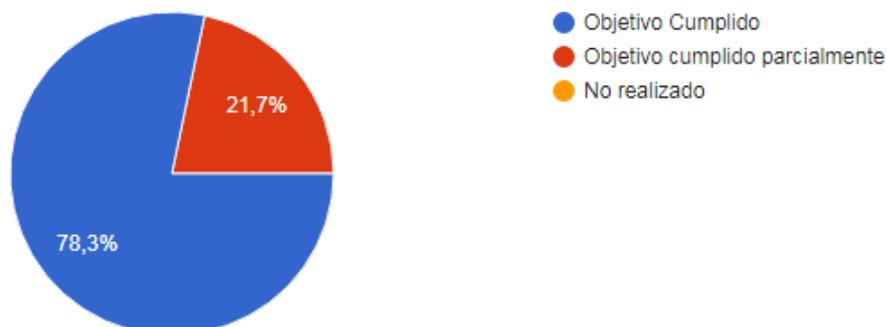


Ilustración 40. Ambientes de aprendizaje

Dentro del proceso formativo y en la ejecución de las actividades donde los estudiantes exponen sus ideas de proyectos, se evidencia que identifican las diferentes etapas de un proyecto, definen las actividades de aprendizaje, identifican los recursos requeridos y aplican las habilidades y conocimientos adquiridos en su formación, llevando a que ellos sean más responsables con su propio aprendizaje y materializando estos conocimientos en un proyecto real.

### Ítem 6 Instrumento de evaluación

Utiliza adecuadamente las herramientas tecnológicas en las actividades y maneja las aplicaciones informáticas de manera adecuada.

23 respuestas

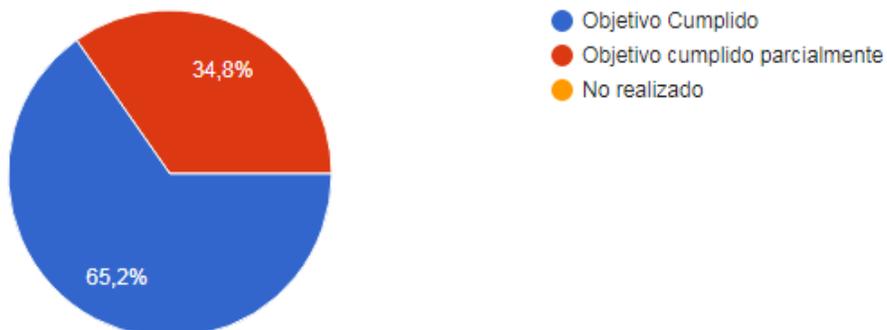


Ilustración 41. Uso adecuado herramientas TIC

Verificando con el diagnóstico previo, encontramos como resultado que los estudiantes tienen un buen dominio de los diferentes recursos tecnológicos en su proceso de aprendizaje, identifican que

no cuentan con una sola fuente de saber, sino que es el conjunto de recursos y herramientas lo que les permitirá alcanzar su proyecto de vida. Evidencian conocimiento en el manejo de aplicaciones ofimáticas, búsquedas en internet, manejo del correo electrónico, ingreso a plataformas virtuales de aprendizaje, el uso de cámaras fotográficas, para presentar por medio de videos actividades o testimonios en las actividades de fortalecimiento de su proyecto de vida.

#### Escala final del Instrumento evaluativo

### Escala Final Instrumento

23 respuestas

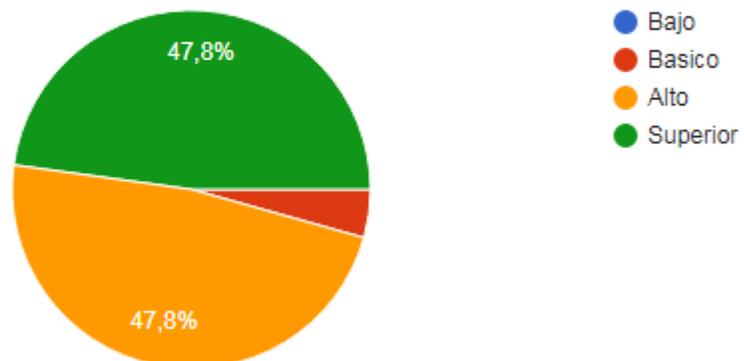


Ilustración 42. Escala final instrumento evaluativo

Como conclusión de la implementación del proyecto investigativo, vemos que los resultados del diagnóstico inicial frente al instrumento de evaluación son muy satisfactorios, ya que el 96% de los estudiantes se encuentra en una escala de evaluación entre alto – superior y solo el 4% en un nivel básico. Lo que nos indica que se alcanzaron los resultados de aprendizaje propuestos en el proceso formativo haciendo uso de las herramientas tecnológicas y la plataforma virtual, para el fortalecimiento de la gestión curricular integral en la construcción de los proyecto de vida de los estudiantes, para poder alcanzar estos buenos resultados, es importante resaltar la motivación constante y la participación de los estudiantes en la aplicación de las diferentes áreas de conocimiento

en la planeación de sus proyecto de vida, así como la utilización de las TIC, para generar conocimiento y aprendizajes significativos en el desarrollo de sus proyectos.

Por otro lado es muy importante resaltar y fomentar la responsabilidad y el compromiso que tienen los padres de familia con sus hijos, siendo los motivadores y estimulando las buenas costumbres, la tradición, la moral, el aprovechamiento de la formación y fomentar en cada miembro de la familia los ideales de superación, logro de objetivos, el éxito personal y la culminación y alcance de sus proyectos de vida.

## 7 CONCLUSIONES

Este proyecto nos enseña de una manera adecuada, como es el desarrollo de una investigación, cada paso realizado en este proceso, nos ayuda alcanzar los diferentes objetivos que trazamos con los estudiantes de aprender de manera significativa cuando en sus proyectos integran las diferentes áreas del saber, podemos deducir que la hipótesis se cumple, desde la construcción del proyecto de vida de los estudiantes a través del fortalecimiento de la gestión curricular, apoyada en el uso de las TIC, además propicia la formación integral de los diferentes saberes, logrando un aprendizaje significativo en los procesos formativos educativos.

(Sánchez y Ponce, 2004) afirman que los ambientes de aprendizaje que resultan más efectivos son los que mezclan enfoques tradicionales y nuevos para facilitar el aprendizaje de contenidos pertinentes, a la vez que se satisfacen necesidades individuales en la implementación de las TIC y la gestión pedagógica del estudiante.

Para (cabero,2004) las TIC no son exclusivamente instrumentos transmisores de información, sino más bien son un medio que ayudan al pensamiento y la cultura, si se interactúa con ellos, nos ayudan a expandir nuestras habilidades intelectuales y nos sirven para representar y expresar los conocimientos. Desde esa perspectiva se justifican el uso de las TIC en la formación por proyectos como elementos didácticos, educativos que determinan diversos efectos cognitivos en los receptores, propiciando el desarrollo de habilidades cognitivas específicas. Los estudiantes trascienden de procesador pasivo de información a un receptor activo y consciente de la información de manera que con sus actitudes y habilidades cognitivas determinará la posible influencia cognitiva, afectiva, o psicomotora del medio que les rodea.

Lo alcanzado en el desarrollo de las actividades del proyecto investigativo fue muy significativo, gracias al compromiso de los estudiantes, que compartieron sus conocimientos y reflexiones, frente como vivencian la experiencia de la gestión curricular integral a través de sus proyectos de vida, se generaron varios espacios para fortalecer y razonar sobre la importancia de integrar las diferentes áreas del conocimiento, utilizando diferentes herramientas TIC y enfocando este acompañamiento a la formación profesional integral en la construcción de sus proyectos de vida.

Los estudiantes son conscientes de la importancia que ellos tienen al ser protagonistas de su propio aprendizaje, el reto ahora es identificar los problemas que actualmente viven en su entorno y comunidad, para tomarlos como una idea u oportunidad de mejora, para poder brindar soluciones prácticas a su comunidad y entorno.

Las actividades realizadas con herramientas tecnológicas y el uso de los ambientes virtuales, motivaron la creatividad y la participación activa de los estudiantes, fortaleciendo el interés por los proyectos pedagógicos y el desarrollo y construcción del Proyecto de Vida de cada uno de los estudiantes.

Los estudiantes a pesar de las dificultades presentadas con la conectividad de la institución y la limitación del poco tiempo cedido para aplicar el proyecto investigativo, demostraron su compromiso e interés por el fortalecimiento de sus proyectos pedagógicos, además evidenciaron la apropiación en el uso y manejo de diferentes herramientas tecnológicas , como son el uso de los computadores, aplicaciones de ofimática, manejo del internet, uso de video cámaras, celulares y aplicaciones para el manejo y edición de videos en la construcción de actividades para su proyecto de vida.

## 8 IMPACTO SOCIAL DEL TRABAJO DE GRADO

Cada inicio de idea o proyecto puede crear en su inicio, oportunidades y beneficios para la población o al mismo tiempo, también pueden tener efectos perjudiciales o rechazo. En principio los padres de familia al no conocer esta estrategia utilizada en el proyecto investigativo, la visualizan como una carga adicional, económica y de mayor tiempo en sus hijos, pero a partir de sensibilizarlos y que conozcan las ventajas, de que es una metodología que promueve que el estudiante es el principal actor en su propio aprendizaje, además de que aprenden haciendo, ellos se concientizan que sus hijos en el desarrollo del proyecto, adquieren responsabilidades, habilidades y destrezas que son importantes para motivar y aprender de manera significativa, esto genera un impacto social donde los estudiantes son protagonistas de su aprendizaje y aplican los conocimientos adquiridos en su entorno, transformarse en beneficios directos para la comunidad..

El impacto generado con el proyecto investigativo, involucra los diferentes actores de la comunidad rural de la Institución Educativa Colombia, ya que actualmente es muy importante promover el uso de la TIC en la educación, aun mas cuando creemos en cerrar las brechas digitales en las áreas rurales, para contribuir al desarrollo educativo, social y cultural de la toda la comunidad educativa que impacta el proyecto, como son estudiantes, docentes y padres de familia. En la implementación del proyecto investigativo se hace énfasis en el uso de las TIC en el proceso formativo, dando oportunidades a los estudiantes rurales de pasar de ser usuarios pasivos a ser actores activos de su formación, además de potenciar sus identidades y ser protagonistas reales de su proyecto de vida. El proyecto fomenta que los estudiantes adquieran un aprendizaje significativo y participen reconociendo su responsabilidad en el proceso, mejoren su autoestima, desarrollen confianza y seguridad en las ideas que emprenden y asuman el compromiso de trabajar de manera colaborativa en las diferentes actividades asumidas y con los diferentes actores de su entorno, como lo son padres de familia, docentes, directivos, para lograr cumplir con el objetivo de su proyecto de vida.

## 9 LIMITACIONES

La Institución Educativa Colombia se encuentra ubicada en zona rural del municipio de Villamaría y es de difícil acceso, es necesario contar con una buena planeación de transporte, para poder realizar las actividades del proyecto en la institución, ya que la zona no cuenta con un transporte regular.

El Servicio de Internet con el que cuenta la institución educativa funciona por medio de radioenlace, su servicio es muy deficiente, por lo cual la mayor parte del tiempo se encuentran los equipos sin conectividad a internet, para lo cual es necesario buscar estrategias o alternativas en el desarrollo de las actividades del proyecto.

Una parte significativa de los estudiantes se trasladan a pie desde sus fincas, sus familias son de bajo nivel académico y presentan dificultades económicas, por lo cual no cuentan con la manera de adquirir herramientas tecnológicas para sus hogares.

Gran parte de los equipos de cómputo con los que cuenta la institución son obsoletos o necesitan mantenimiento, ya que no funcionan o tienen problemas de software o de infección por virus. Como la institución es rural y las vías son de difícil acceso, en recurridas ocasiones se ha solicitado el mantenimiento a computadores para educar sin recibir respuesta alguna de un soporte a los equipos.

Desde el punto de vista del presupuesto para la ejecución del proyecto investigativo, todo los costos de desplazamiento, materiales de formación, refrigerios de los estudiantes, implementación de plataformas tecnológicas y demás recursos, fueron asumidos por parte del candidato a la maestría, ya que no se generaron aportes por parte de la Universidad de Santander y la Institución Educativa Colombia no cuenta con recursos económicos para invertir en investigación o capacitación, esto se transforma en que fue un proyecto realizado con mucha motivación y entrega para poder alcanzar los resultados esperados.

## **10 PROYECCIONES / TRABAJOS FUTUROS**

Se propone que la institución educativa Colombia, mantenga generando espacios continuos de capacitación a toda la comunidad educativa, estudiantes, profesores, padres de familia, en diferentes aspectos sociales como tecnológicos, logrando así mayor participación en todas las actividades a desarrollar dentro del plantel educativo, todo esto relacionado con el fortalecimiento de los valores, arraigo de los estudiantes por su región y nuevas oportunidades de educación orientados a proyectos comunitarios pedagógicos-productivos relacionados con el desarrollo rural.

Continuar y fortalecer la plataforma educativa virtual de la institución educativa Colombia, ya que esta permite la gestión del aprendizaje virtual, como apoyo y acompañamiento a los procesos de enseñanza en la presencialidad, además es una herramienta que permite el logro de los objetivos propuestos con acompañamiento tecnológico, la construcción de redes de conocimiento, repositorios de documentos y materiales educativos, cursos virtuales, además de adaptarse a las características culturales, sociales y productivas de la comunidad educativa.

Aprovechar las ventajas que tiene la plataforma virtual de aprendizaje Moodle de la institución educativa Colombia, para la presentación y acceso de contenidos en dispositivos de tecnología móvil, para toda la comunidad educativa y así innovar en la nueva forma de aprender por medio del Mobile Learning, es decir, la posibilidad de adquirir conocimiento y nuevas competencias a través de los dispositivos móviles, smartphome o tablets.

## BIBLIOGRAFÍA

- Arab, e. (2007). Educarchile. Recuperado el 28 de Abril de 2014, de <http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?ID=136523>
- Casas, r. (2001). La Formación De Redes De Conocimiento. Una perspectiva regional desde México. González, A, Domínguez, L (2006) Mi Moodle en casa. Recuperado 25 de abril de 2017 [http://bvs.sld.cu/revistas/aci/vol16\\_3\\_07/aci12907.html](http://bvs.sld.cu/revistas/aci/vol16_3_07/aci12907.html)
- Barbosa, E. F., & de Moura, D. G. (2013). Proyectos Educativos y Sociales: planificación, gestión, seguimiento y evaluación (Vol. 125). Narcea Ediciones. Recuperado de: [Proyectos Educativos y Sociales.](#)
- CABERO, J. (2004): La función tutorial en la teleformación, en MARTÍNEZ F. y PRENDES, M.P (coords): Nuevas tecnologías y educación, Madrid, Pearson/Prentice Hall, Pag 129-143.
- Cassanelli, A. N., Guarino, M. C. G., & Sánchez, G. F. (2014). Proyectos de i+ d, caracterización del tipo de investigación y el rol de gerente de proyectos. Iberoamerican Journal of Project Management, 5(2), 01-16. Recuperado de: [Proyectos de I+D, Caracterización del Tipo de Investigación y el Rol de Gerente de Proyectos.](#)
- Celis, C & Jimenez J. (2009) Uso de un sistema de administración del aprendizaje (LMS) libre como apoyo a los procesos de enseñanza y aprendizaje. (2009). [online] <http://www.bdigital.unal.edu.co>. Recuperado 21 febrero del 2017 <http://www.bdigital.unal.edu.co/23485/1/20408-68842-1-PB.pdf>
- Fundación Socya (2015). Proyecto Educativo Institucional. Recuperado Instituto Codesarrollo. <http://socya.co/instituto/mod/page/view.php?id=304>
- Mesa, Y, & Serrano, W. (2014). Articulación de las Áreas de Ética, Lengua Castellana y Tecnología e Informática, como Estrategia Pedagógica para la Construcción de Proyectos de Vida (tesis maestría). UDES, Bucaramanga, Colombia.
- Mineducacion(2006). Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas. Recuperado 01 de octubre de 2017 [http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340021\\_recurso\\_1.pdf](http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf)
- MinTic (2014). Competencias TIC para el Desarrollo Profesional Docente. Recuperado Mayo del 2014 [http://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339097\\_archivo\\_pdf\\_competencias\\_tic.pdf](http://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339097_archivo_pdf_competencias_tic.pdf)
- MinTic(2011). Más campo para la educación rural Recuperado Mayo del 2017 <http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-87159.html>

- Pérez J (2017). Bases teóricas del método por proyectos en la Educación, Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo. Recuperado julio del 2017 <http://www.eumed.net/rev/atlante/2017/08/proyectos-educacion.html>
- Tello Leal, E. (2017). Las tecnologías de la información y comunicaciones (TIC) y la brecha digital. [online] <http://www.uoc.edu>. Recuperado 21 febrero del 2017 <http://www.uoc.edu/rusc/4/2/dt/esp/tello.pdf>
- Ros, I. (2008). Moodle, la plataforma para la enseñanza y organización escolar. Recuperado 25 de abril de 2017. [http://www.ehu.es/ikastorratza/2\\_alea/moodle.pdf](http://www.ehu.es/ikastorratza/2_alea/moodle.pdf)
- Romano, G & Jacuzzi, E. (2011) Elementos de la Gestión de Proyectos. Recuperado de: [Elementos de la Gestión de Proyectos.](#)
- Salinas, M(2011). Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente. Recuperado 25 abril de 2017. [http://www.uca.edu.ar/uca/common/grupo82/files/educacion-EVA-en-la-escuela\\_web-Depto.pdf](http://www.uca.edu.ar/uca/common/grupo82/files/educacion-EVA-en-la-escuela_web-Depto.pdf)
- UDES (2017). Libro Electrónico Multimedia: Elaboración de Propuesta de Investigación. Capítulos 1, 2 y 3. <http://aula2.cvudes.edu.co/publico/lems/L.000.003.MG/librov2.html>
- UDES (2017). Libro Electrónico Multimedial: Gerencia de Proyectos de Tecnología Educativa. <http://aula2.cvudes.edu.co/publico/lems/L.000.001.MG/librov2.html>
- UNESCO(2013). Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación. Recuperado de [http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/tic\\_cesp.pdf](http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/tic_cesp.pdf)
- UNESCO. (2008). Educación y Diversidad Cultural: Lecciones desde la práctica innovadora en América Latina. Santiago, Chile: Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0016/001626/162699s.pdf>

## **ANEXOS**

## Anexo A.

### Instrumento Encuesta Diagnostico TIC & Proyectos de Vida

**InstitutoColombia**

EL SIGUIENTE INSTRUMENTO TIENE COMO OBJETIVO REALIZAR UN DIAGNOSTICO DE LA SITUACIÓN ACTUAL EN RELACIÓN A LOS PROYECTOS DE VIDA Y EL USO DE LAS TIC, POR PARTE DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLOMBIA EN LA VEREDA LA GUAYANA DEL MUNICIPIO DE VILLAMARIA CALDAS. ESTE ES UN INSUMO AL PROYECTO INVESTIGATIVO "GESTIÓN CURRICULAR INTEGRAL A PARTIR DEL PROYECTO DE VIDA, INTEGRANDO LAS TIC", PARA ASPIRAR AL TÍTULO DE LA MAESTRÍA EN GESTIÓN DE LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA DE LA UNIVERSIDAD DE SANTANDER.	
LEY 1581 DE 2012 PROTECCION DE DATOS APRUEBO RESPONDER LA ENCUESTA?	
<input type="radio"/> Si <input type="radio"/> No	
NOMBRE COMPLETO	*
DIGITE SU CORREO ELECTRÓNICO SI TIENE CORREO, DE LO CONTRARIO PUEDE SEGUIR CON LA PRÓXIMA RESPUESTA TU RESPUESTA	
SEXO	*
<input type="radio"/> M <input type="radio"/> F	
GRADO QUE ESTUDIA?	*
<input type="radio"/> 10 <input type="radio"/> 11	
USO DE LAS TIC(S)(TECNOLOGÍAS COMUNICACIÓN Y LA INFORMACIÓN) EN SU ENTORNO EDUCATIVO Y FAMILIAR?	
1)SELECCIONE QUE EQUIPOS TECNOLÓGICOS UTILIZA EN SU DÍA A DÍA? PUEDEN SELECCIONAR VARIAS RESPUESTAS	*
<input type="checkbox"/> Computador <input type="checkbox"/> Celular gama baja <input type="checkbox"/> Celular Tactil o Smartphone <input type="checkbox"/> Impresoras <input type="checkbox"/> Television <input type="checkbox"/> Consola Videojuegos <input type="checkbox"/> Tablet <input type="checkbox"/> Fax o Scanner <input type="checkbox"/> Ninguna de las anteriores	
2)COMO EVALUARÍA DE 1(BAJO) A 5(ALTO), SU CONOCIMIENTOS PARA EL MANEJO DE UN COMPUTADOR? *	*
<input type="text" value="ninguno seleccionado"/>	
3)ACTUALMENTE CUENTA O HACE USO DEL SERVICIO DE INTERNET EN SU ENTORNO? * PUEDEN SELECCIONAR VARIAS RESPUESTAS	*
<input type="checkbox"/> Acceso Internet En el Colegio <input type="checkbox"/> Acceso Internet En La casa <input type="checkbox"/> Kiosco Digital Vereda o Cafe Internet <input type="checkbox"/> Plan de datos celular <input type="checkbox"/> Internet Vecino o le comparten datos <input type="checkbox"/> Nunca Ingresa a Internet	

<p>4) CALIDAD DE LA CONEXIÓN Y SERVICIO DE INTERNET EN SU ENTORNO. CALIFICAR 1 MALO - 5 EXCELENTE *</p> <p>ninguno seleccionado</p>	
<p>5) COMO EVALUARÍA SU CONOCIMIENTO EN EL ACCESO A INTERNET DE MANERA GENERAL (BÚSQUEDA INFORMACIÓN - EMAIL - REDES SOCIALES - BLOGS - APLICACIONES) 1 BAJO - 5 ALTO *</p> <p>ninguno seleccionado</p>	
<p>6) CON QUE FRECUENCIA INGRESA A INTERNET EN SU CASA O INSTITUCIÓN? *</p> <p> <input type="radio"/> Menos de una hora al Día  <input type="radio"/> Mas de una hora al Dia  <input type="radio"/> Una vez a la Semana  <input type="radio"/> Al menos una vez cada mes  <input type="radio"/> Cada vez que voy a la zona urbana  <input type="radio"/> Solo cuando hay conexión en la institución  <input type="radio"/> Nunca ingreso a internet         </p>	
<p>INFRAESTRUCTURA TECNOLÓGICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA</p>	
<p>7) CUANTAS SALAS DE SISTEMAS HAY EN SU INSTITUCIÓN? *</p> <p> <input type="radio"/> Una  <input type="radio"/> Dos  <input type="radio"/> Mas de Dos  <input type="radio"/> Ninguna         </p>	
<p>8) NUMERO DE EQUIPOS DE COMPUTO Y TABLETS FUNCIONALES EN SU INSTITUCIÓN? *</p> <p> <input type="radio"/> Entre 1 y 5 computadores y tablets  <input type="radio"/> Entre 10 y 20 computadores y tablets  <input type="radio"/> Entre 20 y 30 computadores y tablets  <input type="radio"/> entre 30 y 40 computadores y tablets  <input type="radio"/> mas de 40 equipos computadores y tablets  <input type="radio"/> No tienen equipos         </p>	
<p>9) LA INSTITUCIÓN CUENTA CON INTERNET? *</p> <p> <input type="radio"/> Si  <input type="radio"/> No  <input type="radio"/> Intermitente  <input type="radio"/> No sabe         </p>	
<p>10) DE 1 A 5 CUANTO ES LA CALIDAD Y DISPONIBILIDAD DEL INTERNET DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA. 1 NUNCA INTERNET - 5 SIEMPRE INTERNET *</p> <p>ninguno seleccionado</p>	

<p>11)QUE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS ESTÁN DISPONIBLES PARA LA FORMACION LA INSTITUCIÓN? PUEDEN SELECCIONAR VARIAS RESPUESTAS *</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Computadores</li> <li><input type="checkbox"/> Tablets</li> <li><input type="checkbox"/> Video Proyectores</li> <li><input type="checkbox"/> Camaras video o fotografica</li> <li><input type="checkbox"/> Televisores</li> <li><input type="checkbox"/> DVD</li> <li><input type="checkbox"/> Videoconferencias</li> <li><input type="checkbox"/> Internet</li> <li><input type="checkbox"/> Telefono</li> <li><input type="checkbox"/> Reproductores Musica - Equipos de sonido</li> <li><input type="checkbox"/> Impresoras Scanner</li> <li><input type="checkbox"/> Proyectos de Acetatos o filminas</li> <li><input type="checkbox"/> No utiliza medios</li> </ul>
<p>12)QUE ESPACIOS DIGITALES O VIRTUALES CONOCE DONDE SE PUEDA CONSULTAR TODA LA INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA. (INFORMACIÓN GENERAL - RECURSO HUMANO - REDES SOCIALES - GUÍAS DE FORMACION - DOCUMENTOS INSTITUCIONALES) *</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Pagina Web Blog</li> <li><input type="checkbox"/> Espacio Virtual Nube (dropbox - onedrive - drive entre otros)</li> <li><input type="checkbox"/> Redes sociales ( Twitter - Facebook)</li> <li><input type="checkbox"/> Plataforma Virtual (LMS - Moodle - Blackboard )</li> <li><input type="checkbox"/> No conoce ninguno</li> </ul>
<p>PROCESO FORMATIVO INSTITUCIÓN EDUCATIVA</p>
<p>13)CON QUE FRECUENCIA UTILIZAN LA SALA DE SISTEMAS , PARA REALIZAR PRACTICAS FORMATIVAS RELACIONADAS EN CUALQUIERA DE LAS ÁREAS QUE SE IMPARTEN AL GRUPO PUEDEN SELECCIONAR VARIAS RESPUESTAS *</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Una clase diaria</li> <li><input type="checkbox"/> Una clase a la semana</li> <li><input type="checkbox"/> Muy de vez en cuando</li> <li><input type="checkbox"/> Periódicamente mas de 2 veces a la semana</li> <li><input type="checkbox"/> Solo cuando hay internet</li> <li><input type="checkbox"/> Solo cuando hay energia</li> <li><input type="checkbox"/> Solo cuando esta el profesor de informatica</li> <li><input type="checkbox"/> Nunca la usamos para clase o formacion</li> <li><input type="checkbox"/> Solo para búsquedas de informacion</li> </ul>
<p>14)DE LAS VISITAS A LA SALA DE SISTEMAS, CUANTAS ASIGNATURAS DESARROLLAN ACTIVIDADES CON LAS TIC? *</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> 1 asignatura</li> <li><input type="radio"/> 2 asignaturas</li> <li><input type="radio"/> Mas de 3 asignaturas</li> <li><input type="radio"/> Solo Informatica</li> <li><input type="radio"/> Ninguna asignatura</li> <li><input type="radio"/> Depende de la clase del profesor</li> </ul>

<p>15) EN CUALES ASIGNATURAS CREE SE PODRÍA UTILIZAR LA SALA DE SISTEMAS, PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE ? * PUEDE SELECCIONAR VARIAS *</p> <p><input type="checkbox"/> Matematicas</p> <p><input type="checkbox"/> Ciencias naturales</p> <p><input type="checkbox"/> Ciencias Sociales</p> <p><input type="checkbox"/> Ingles o Segunda lengua</p> <p><input type="checkbox"/> Tecnologia</p> <p><input type="checkbox"/> Lengua Castellana</p> <p><input type="checkbox"/> Artística -Ética - Deportes</p> <p><input type="checkbox"/> Todas</p> <p><input type="checkbox"/> Ninguna asignatura</p>
<p>16) HA REALIZADO TRABAJO COLABORATIVO, INTEGRACIÓN DE ASIGNATURAS O ACTIVIDADES POR PROYECTOS CON DIFERENTES ASIGNATURAS EN LA INSTITUCIÓN? *</p> <p><input type="radio"/> Si</p> <p><input type="radio"/> No</p> <p><input type="radio"/> No sabe</p>
<p>17) CONSIDERA IMPORTANTE SE PUEDAN ARTICULAR VARIAS ASIGNATURAS PARA LA REALIZAR UN PROYECTO O ACTIVIDAD? EJEMPLO UN PROYECTO DE PRENSA ESCOLAR, UN PROYECTO TURÍSTICO EN LA REGIÓN O UN PROYECTO AMBIENTAL *</p> <p><input type="radio"/> Si</p> <p><input type="radio"/> No</p> <p><input type="radio"/> No sabe</p>
<p>18) VISIONÁNDOSE A FUTURO EN QUE SECTOR PROFESIONAL LE GUSTARÍA PLANEAR SU PROYECTO DE VIDA ? * PUEDE SELECCIONAR VARIAS OPCIONES *</p> <p><input type="checkbox"/> Arquitectura y Construcción</p> <p><input type="checkbox"/> Ingeniería</p> <p><input type="checkbox"/> Artes - Cultura - Musica</p> <p><input type="checkbox"/> Hoteleria Turismo</p> <p><input type="checkbox"/> Salud</p> <p><input type="checkbox"/> Contabilidad - Finanzas - administracion</p> <p><input type="checkbox"/> Servicios Logistica - Transporte - Servicio Cliente</p> <p><input type="checkbox"/> Agropecuario</p> <p><input type="checkbox"/> Minero Energetico</p> <p><input type="checkbox"/> Educación</p> <p><input type="checkbox"/> Solidario - ONG</p> <p><input type="checkbox"/> Tecnología - Comunicaciones</p> <p><input type="checkbox"/> Sector Industrial</p> <p><input type="checkbox"/> Diseño Grafico - Publicidad - Prensa</p> <p><input type="checkbox"/> Leyes - Legal</p> <p><input type="checkbox"/> Estar en casa</p>
<p>19) QUE RECURSOS Y HERRAMIENTAS TECNOLÓGICOS PODRÍA EMPLEAR PARA PODER DESARROLLAR SU PROYECTO DE VIDA? * PUEDE SELECCIONAR VARIOS *</p> <p><input type="checkbox"/> Internet</p> <p><input type="checkbox"/> Orientacion Docente</p> <p><input type="checkbox"/> Uso Biblioteca Colegio Biblioteca Virtual</p> <p><input type="checkbox"/> Capacitaciones Virtuales Videoconferencias Software educativo</p> <p><input type="checkbox"/> Multimedia Actividad enfocadas a un proyecto</p> <p><input type="checkbox"/> Video proyectores - teleconferencias</p> <p><input type="checkbox"/> Guías de formacion Trabajo colaborativo</p> <p><input type="checkbox"/> Trabajo colaborativo - Conocimiento del entorno</p> <p><input type="checkbox"/> Computador - Celular - Tablets</p>

## Anexo B.

### Instrumento para valorar los aprendizajes en la gestión curricular integral de los estudiantes

<p>Proyecto gestión curricular integral a partir del proyecto de vida de los estudiantes</p> <p align="center"><b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN INSTRUMENTO PARA VALORAR APRENDIZAJES EN LA GESTIÓN CURRICULAR INTEGRAL DE LOS ESTUDIANTES</b></p>	<p>Fecha: 04-10-2017</p> <p>Página 1 de 1</p>
--	---

**Objetivo:** Determinar los criterios que serán tenidos en cuenta para valorar el instrumento realizado que permita la evaluación de la gestión curricular integral a partir del proyecto de vida del estudiante y sus características.

**Instrucciones:** En esta guía encuentra los criterios de evaluación para que verifique cada ítem al realizar el instrumento y entregar la evidencia de su aprendizaje.

<b>Estudiante:</b>	
<b>Nombre de la Actividad donde se desarrolla la evidencia:</b> tres sesiones de aprendizaje del proyecto investigativo gestión curricular integral a partir del proyecto de vida	
<b>Modalidad de trabajo:</b> Colaborativo	<b>Lugar de entrega:</b> En la plataforma institucional Moodle, a través de los espacios destinados para recolección de evidencias, se encuentra el link para el envío de la evidencia "Instrumento para valorar los elementos de la gestión curricular" a través del espacio de evidencias.
<b>Descripción del producto</b>	Instrumento que permite valorar los elementos de la gestión curricular integral a partir del proyecto de vida del estudiante y sus características aplicada a la institución educativa a la que pertenece.

#### GUÍA DE EVALUACIÓN

OC: Objetivo Cumplido - OCP: Objetivo cumplido parcialmente - NR: No realizado

Pautas	OC	OCP	NR	Observaciones y Sugerencias
El estudiante participa activamente de las actividades				
El estudiante plantea una idea de proyecto y expone esta a sus compañeros con un objetivo claro y alcanzable.				
El estudiante identifica en un proyecto, la integración de diferentes áreas de aprendizaje, las competencias a desarrollar, logros a alcanzar y la importancia de los tiempos.				
Presenta motivación para realizar las actividades, expone de forma clara y en lenguaje de acuerdo al nivel educativo.				
Describe las actividades claramente, en términos que involucran al estudiante y generan reflexión y acción.				
Determina los ambientes de aprendizaje a utilizar y sus características, los medios y recursos requeridos				
Utiliza adecuadamente las herramientas tecnológicas en las actividades y maneja las aplicaciones informáticas de manera adecuada.				
<b>TOTAL</b>				<b>ESCALA</b>

#### OBSERVACIONES


#### Escala de evaluación final:

**Bajo:** Si presenta uno o más de un NR y/o más de tres OCP

**Básico:** Si no presenta ningún NR y presenta entre dos y tres OCP

**Alto:** Si no presenta ningún NR y presenta máximo un OCP

**Superior:** Si no presenta ningún NR y ningún OCP