Nombre de la propuesta

Proyecto Institucional: Adopta un Maestro “Uso y Apropiación de las TIC”

**Resumen**: El proyecto Adopta un Maestro consiste en identificar a los estudiantes que tienen conocimiento básico y avanzado en el uso de herramientas de la Web 2.0 y darles instrucción y capacitación en cómo apoyar al maestro en el aula de clase, generando Objetos Virtuales de Aprendizaje para el beneficio de la comunidad educativa; esto se llevará a cabo por medio de una electiva que el estudiante debe cursar y aprobar para ser candidato a tutor de maestros con necesidades frente a las TIC. Si bien el proyecto en su idea principal es el acompañamiento por parte de los estudiantes durante todo un semestre académico, la electiva que los estudiantes deben cursar es una pieza vital para el éxito del mismo; esta asignatura existe en la Universidad y es ofertada a todas las carreras de las siete facultades.

Reseña histórica y ubicación de la comunidad

**Comunidad Educativa:** Docentes Universidad de Pamplona

La Universidad de Pamplona nació en 1960, como institución privada, bajo el liderazgo de Presbítero José Faría Bermúdez. En 1970 fue convertida en Universidad Pública del orden departamental, mediante el decreto No 0553 del 5 de Agosto de 1970 y en 1971 el Ministerio de Educación Nacional la facultó para otorgar títulos profesionales según Decreto No. 1550 del 13 de Agosto.

Durante los años sesenta y setenta, la Universidad creció en la línea de formación de licenciados y licenciadas, en la mayoría de las áreas que debían ser atendidas en el sistema educativo: Matemáticas, Química, Biología, Ciencias Sociales, Pedagogía, Administración Educativa, Idiomas Extranjeros, Español – Literatura y Educación Física.

En los años ochenta la Institución dio el salto hacia la formación profesional en otros campos del saber, etapa que inició a finales de esa década con el Programa de Tecnología de Alimentos.

Posteriormente en los años noventa fueron creados en los campos de las Ciencias Naturales y Tecnológicas, los Programas de Microbiología con énfasis en Alimentos, las Ingenierías de Alimentos y Electrónica y la Tecnología en Saneamiento Ambiental. En el campo de la Ciencias Socioeconómicas, el programa de Administración de Sistemas, inicialmente como tecnología y luego a nivel profesional.

Hoy, la Universidad ha ampliado significativamente su oferta educativa logrando atender nuevas demandas de formación profesional, generadas en la región o en la misma evolución de la ciencia, el arte, la técnica y las humanidades. Cumple esta tarea desde todos los niveles de la Educación Superior: pregrado, posgrado y educación continuada, y en todas las modalidades educativas: presencial, a distancia y con apoyo virtual; lo cual, le ha permitido proyectarse tanto en su territorio como en varias regiones de Colombia y del Occidente de nuestro país vecino y hermano Venezuela.

Esta labor es desarrollada gracias a un equipo de profesionales altamente formados en las mejores universidades del país y del exterior, a nivel de especializaciones, maestrías y doctorados, y a una gestión administrativa eficiente. A su vez el proceso de crecimiento y cualificación de la Universidad ha estado acompañado por la construcción de una planta física moderna, con amplios y confortables espacios para la labor académica, organizados en un ambiente de convivencia con la naturaleza; lo mismo con la dotación de laboratorios y modernos sistemas de comunicación y de información, que hoy le dan ventajas comparativas en el cumplimiento de su Misión.

El Proyecto Institucional de la Universidad, su carta de navegación, expresa el espíritu abierto y democrático que la caracteriza, y su compromiso con el desarrollo regional y nacional; lo mismo, en sus estrategias se proyecta la dinámica organizacional, administrativa y operativa mediante la cual logra la eficiencia en el cumplimiento de sus propósitos académicos, sociales y productivos.

De acuerdo con la ley 30 de 1992, la Universidad de Pamplona se identifica como una entidad de régimen especial, con autonomía administrativa, académica, financiera, patrimonio independiente, personería jurídica y perteneciente al Ministerio de Educación Nacional.

Campus de Villa del Rosario

Entre las sedes de extensión de nuestra universidad de pamplona está la Ciudad Universitaria de la Frontera ubicada en la histórica ciudad de Villa de Rosario, la cual fue fundada en el segundo semestre del año de 2003. El Dr. ALVARO GONZALES JOVES fundador de la sede y Ex Rector de la Universidad, dio inicio a un nuevo plantel educativo esperanzado en el fortalecimiento institucional y académico.

El Campus Villa del Rosario, inicia sus labores en el año 2004, con una extensión de 1,2 hectáreas de terreno, de propiedad de la ESAP, el cual aún se encuentra en Comodato, con mencionada institución; la infraestructura física inicial, cuenta con el área administrativa y cuatro (04) aulas de clases, para brindar actividad académica al programa de Comunicación Social, modalidad presencial y los fines de semana, con algunos programas de post – grados.

Al año siguiente, se integran los programas de Ingeniería en Telecomunicaciones y Fisioterapia, continuando con la construcción de cuatro (04) aulas más, la zona de cafetería, un bloque de laboratorios, para los programas de Física, Química y Biología, Biblioteca - Virtualteca, y un Auditorio con capacidad para 150 personas, el área de la piscina; en los años siguientes, se inició la construcción de ocho (08) aulas más dentro de la misma área de terreno, el cual se conoce en la actualidad, como el Bloque de Villa Rosario.

Debido al aumento en la demanda, por la implementación de nuevos programas, se adquirió por parte de la institución un lote contiguo de 1,4 hectáreas de extensión, dando inicio paulatino a la construcción de dieciséis (16) aulas de clase, y un aula de informática, conocido en la actualidad como el bloque Zulia; así mismo, un bloque de laboratorios, para dar respuesta a las necesidades de los programas de Ingenierías, en la actualidad el bloque Patios; además, de la construcción de un área de cafetería con mayor capacidad.

Así mismo se construye la cancha multifuncional y la cancha de tenis, y posteriormente el Bloque Gramalote, con el objeto de dar respuesta a la demanda de los nuevos programas en el tiempo, como fueron Fisioterapia, Fonoaudiología y Terapia Ocupacional.

Posteriormente, se construye el edificio de Simulación Médica, atendiendo las necesidades de los Programas de Medicina y Enfermería; continua el crecimiento en infraestructura física del Campus, con la construcción del Teatro, el cual, al año de haberse construido, se dota y presta sus servicios desde entonces como auditorio con capacidad de 250 personas, y se adecua un espacio de este, dando respuesta a la demanda del Programa de Derecho, donde funciona en la actualidad el Consultorio Jurídico.

Continuando con el crecimiento, tanto académico como de infraestructura física, se adquiere un lote contiguo a la empresa Ecopetrol, el cual cuenta con una extensión de 1,4 hectáreas, en el cual se proyectan nuevas construcciones como áreas administrativas, espacios deportivos, nuevos laboratorios, aulas de clase, una clínica veterinaria y área para docentes.

Al año 2015, se está realizando la construcción del restaurante estudiantil, la cubierta de la cancha multifuncional y el cerramiento de la piscina, adecuándonos a las exigencias de la normatividad vigente.

Para la atención de 4.428 de estudiantes en la actualidad de los cuales 1129 ingresaron el primer periodo de 2015, contamos con 41 aulas con capacidad de 40 a 50 estudiantes; 07 aulas virtuales con capacidad de 257 equipos de cómputo en su totalidad; 14 laboratorios para la realización de las actividades de los diferentes programas; 01 taller de mecánica y 01 de diseño industrial; 05 aulas de dibujo. Una sala de oralidad, un Consultorio Jurídico, un Centro de Conciliación, el Centro de Bienestar Universitario, zonas administrativas para coordinaciones de Programa, al área administrativa, escenarios deportivos.

Población BeneficiadaDocentes Universidad de Pamplona

Identificación de la Necesidad

**Justificación**Hoy en día el sector educativo, en la sociedad de la información, del conocimiento y la formación en la que vivimos, requiere de una constante actualización en competencias y habilidades por parte de docentes y estudiantes en el uso y apropiación de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC); en todo el mundo se trabaja para la reducción de la brecha digital en las comunidades educativas desde los niveles básicos de primaria, secundaria y universitarios. Los esfuerzos iniciales de estos proyectos están enfocados a la adquisición de infraestructura y accesibilidad, estos dos factores abren el camino para un tercer componente: las habilidades y competencias digitales que el individuo debe tener para el buen uso de las Tecnologías de la Información y comunicaciones (TIC).

**Objetivo general**

* Adoptar a un Maestro  para brindar capacitación y acompañamiento en el uso y apropiación de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento para su labor educativa y formativa.

**Objetivos Específicos**

* Aplicar un diagnóstico para identificar las necesidades de información de los maestros frente a las TIC
* Fortalecer los lazos entre estudiantes y maestros a través de las estrategias pedagógicas apoyadas en las TIC
* Empoderar a los maestros en tres grandes campos: Inteligencia emocional en la educación, pensamiento crítico y Gestión del Conocimiento.
* Generar una cultura responsable en los maestros frente a las herramientas de la web 2.0
* Instruir a los maestros en la utilización e incorporación de nuevas formas de enseñar por medio de los Objetos Virtuales de Aprendizaje y los recursos Educativos.

Referente teórico

Para comprender mejor este proyecto vamos a conocer las bases teóricas que lo soportan.

**Conectivismo:** “El Conectivismo es la integración de los principios explorados por el caos, de la red, y la complejidad y las teorías de la auto-organización. El aprendizaje es un proceso que ocurre dentro de entornos virtuales en elementos básicos, no enteramente bajo el control del individuo. El aprendizaje (definido como conocimiento aplicable) puede residir fuera de nosotros mismos (dentro de una organización o en una base de datos), está enfocado en conectar conjuntos de información especializada, y las conexiones que nos permiten aprender más tienen mayor importancia que nuestro estado actual de conocimiento. El Conectivismo está impulsado por el entendimiento de que las decisiones se basan en modificar rápidamente las bases. (Siemens, 2004). [1]

**Aprendizaje significativo:** El aprendizaje debe ser significativo, no memorístico, y para ello los nuevos conocimientos deben relacionarse con los saberes previos que posea el aprendiz.

En el curso del aprendizaje significativo, el significado lógico del material de aprendizaje se transforma en significado psicológico para el sujeto. (Ausubel, 1963). [2]

**Cooperación:** es una situación social en la que los objetivos de los individuos están ligados de tal manera que un individuo sólo puede alcanzar su objetivo si y solo si los demás alcanzan los suyos, y cada individuo será recompensado en función del trabajo de los demás miembros del grupo. (Serrano, 1996). [3]

**Aprendizaje social:** Aprender no es un proceso únicamente individual, sino también un proceso social. Los procesos de enseñanza y aprendizaje es una interacción social. (Wertsch, 1985). [4]. El proyecto busca que se aprenda colaborativamente, que se comparta el conocimiento para que el nivel de competencias y habilidades digitales aumente.

**Constructivismo:** tomado como referencia a Jean Piaget y a Lev Vygotski trabajamos este concepto de la siguiente forma; El aprendizaje humano se cimenta, la mente del aprendiz elabora nuevos conocimientos a partir de la base de enseñanzas preliminares. El aprendizaje de los estudiantes debe ser activo participativo y dinámico, en lugar de permanecer de manera pasiva observando lo que se les enseña, busca que la didáctica apoye el proceso y el estudiante se haga responsable de su aprendizaje.

**Motivación:** El resultado de la interacción entre el individuo y la situación que lo rodea. Dependiendo de la situación que viva el individuo en ese momento y de cómo la viva, habrá una interacción entre él y la situación que motivará o no al individuo. (Chiavenato, 2000). [5]

El proyecto adopta un maestro pretende motivar a los participantes a ser responsables de su propio aprendizaje, a generar conocimientos para toda la vida, a compartir y colaborar con sus compañeros en la resolución de problemas, a identificar el conocimiento generador de valor disponible en los miles de medios de información, a construir un nuevo conocimiento y lo más importante a compartirlo ética y profesionalmente a la comunidad en la que hacen parte.

Problemáticas

Se definieron tres factores problemáticos para la contextualización del proyecto que son el resultado de los instrumentos aplicados a la comunidad educativa

**Poca Utilización de las TIC en el Aula de Clase**

La educación requiere cambios significativos en sus procesos principales de enseñanza y aprendizaje, necesita la incorporación de estrategias encaminadas a la actualización de conocimientos en tecnologías educativas; la UNESCO las define como el modo sistemático de concebir, aplicar y evaluar el conjunto de procesos de enseñanza y aprendizaje teniendo en cuenta a la vez los recursos técnicos y humanos y las interacciones entre ellos, como forma de obtener una más efectiva educación". (UNESCO, 1984)[6] Uno de los problemas identificados en la comunidad es el poco uso de las TAC en el aula de clase y eso permite identificar la baja o nula instrucción que los centros educativos ofrecen para el cuerpo docente, estudiantil e incluso el administrativo; esto se ve reflejado en los indicadores de deserción cuando se resalta que la formación es muy tradicional y no hay innovación por parte del docente frente a las TIC, Se necesita incorporar una cultura organizacional en torno a las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento en los procesos educativos

Alfabetización Informacional

El siguiente factor clave para la comunidad educativa en formación es la alfabetización informacional que según la proclamación de Alejandría de 2005 reconoce la Alfabetización informacional (ALFIN) como: “un derecho humano básico en el mundo digital” puesto que faculta a las personas para ser capaces de “buscar, evaluar, utilizar y crear información de manera eficaz en todos los ámbitos de la vida para conseguir sus objetivos personales, sociales, profesionales y educativos” De acuerdo con esta proclamación, la UNESCO define la Alfabetización Informacional como la capacidad de las personas para: Reconocer sus necesidades de información, localizar y evaluar la calidad de la información, almacenar y recuperar información. Hacer un uso eficaz y ético de la información y aplicar la información para crear y comunicar conocimiento.[7] El gran reto es lograr la reducción de la Brecha Digital en su tercer componente que son las Habilidades o Competencias digitales, el buen uso que la comunidad educativa debe darles a las TIC; se han aplicado instrumentos de diagnóstico donde se resalta la importancia de aumentar el nivel de conocimientos frente a las destrezas digitales que hoy en día se manejan a nivel mundial tanto en la vida cotidiana como en lo laboral.

Didáctica apoyada en las TIC

La educación ha tomado variados enfoques según los fines que la motivan de acuerdo con las tendencias culturales y sociales de esta nueva era de formación y conocimiento en la que cada individuo reflexiona cada día más sobre su proceso de aprendizaje. Tomando como referencia el concepto de didáctica de la docente María Luisa Sevillano García “Ciencia teórico-normativa que guía de forma intencional el proceso optimizador de la enseñanza y aprendizaje, en un contexto determinado e interactivo, posibilitando la aprehensión de la cultura con el fin de conseguir el desarrollo integral del estudiante”. (SEVILLANO, 2004)[8] La falta de formación pedagógica y didáctica por parte de los docentes hace cada día más complejo guiar a estas nuevas generaciones de estudiantes Nativos en el uso de las TIC; el gran salto que esperamos ver es lograr establecer un puente de comunicación entre las diferentes generaciones, la formulación de estrategias didácticas para la incorporación de un lenguaje común dentro y fuera del aula determinará el éxito de los procesos formativos.

Los estudiantes del proyecto son Nativos Digitales, aquellas personas que nacieron durante las décadas de los años 1980 y 1990 cuando ya existía una tecnología digital bastante desarrollada y la cual estaba al alcance de muchos (Prensky ,2001). [9] El proyecto contará con el apoyo de un módulo en la plataforma Moodle donde encontraran las bases de conocimiento para docentes y estudiantes tienen matriculado este módulo. Uno de los objetivos principales es lograr una armonía de conocimiento entre el estudiante y el docente para que, al final del proceso, se pueda hablar de un cambio de pensamiento hacia las tecnologías en el aula de clase y generar una cultura en torno a la construcción de recursos educativos para su montaje en la plataforma virtual de aprendizaje.

Temáticas de Conocimiento Curso Moodle

* Las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento TAC
* Objetos Virtuales de Aprendizaje
* Pensamiento Crítico
* Inteligencia Emocional en la Educación
* Plataforma Virtual de Aprendizaje Moodle

Para este paso a los docentes se les enseñan los beneficios de la incorporación de las TIC en sus materias presenciales, haciéndolos navegar por cursos ya construidos, y se hace hincapié en los recursos educativos de libre acceso, los materiales de enseñanza y aprendizaje o investigación que se encuentran en el dominio público o que han sido publicados bajo una licencia de propiedad intelectual que permite su utilización, adaptación y distribución gratuitas, los denominados Recursos Educativos Abiertos (REA).[10]

Propuesta trabajo social

Acompañar al docente en los procesos de formación y capacitación en el uso y apropiación de las TIC, en el marco del proyecto Adopta un Maestro, con el propósito de mejorar las competencias digitales, y por medio de estas construir recursos educativos que apoyen su labor docente en el aula de clase.

Metodología de trabajo

El proyecto trabajará por medio de capacitaciones presenciales entre docentes, estudiantes y el coordinador del proyecto “Adopta un maestro” en un aula TIC, con el objetivo de socializar el plan de trabajo para el periodo académico. Una vez establecidos los protocolos, se programan los horarios de trabajo entre docentes y estudiantes.

El proyecto contará con el respaldo para el conocimiento explícito de la plataforma virtual de aprendizaje Moodle, la cual permite gestionar el contenido y disposición final de los productos del proyecto.

Productos del proyecto

El proyecto adopta un maestro genera unos entregables que permiten evidenciar el trabajo entre docentes y estudiantes.

Los estudiantes deben desarrollar apoyados con los conocimientos del docente experto en contenidos los siguientes objetos virtuales de aprendizaje (OVAS):

1. Materia estructurada en Moodle asignaturas presenciales (Formato Institucional)
2. Vídeo de presentación de la asignatura
3. Vídeos de apoyo para los contenidos
4. Glosario de términos
5. Podcast Educativos
6. Cuestionario tipo ECAES
7. Links recomendados para el curso
8. Webgrafía y Bibliografía

Herramientas TIC recomendadas para el proyecto

Las herramientas en la nube son parte activa del proyecto, las cuales permiten que todos los productos generados estén siempre disponibles.

**Recursos en la nube**

1. Moodle rol docente y rol estudiante

a. Actividad Foros

b. Actividad Tarea

c. Actividad Cuestionario

d. Actividad Glosario

1. Gestor de presentaciones Powtoon
2. Editor de Audio Audacity
3. Gestor de cuestionarios online: Kahoot!
4. Gestor de quiz: Quizlet

Referencias de Conocimiento

[1] Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital George Siemens(gsiemens@elearnspace.org) Diciembre 12, 2004. <http://apliedu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/_media/cursos/tic/d006/modul_1/conectivismo.pdf>

[2] AUSUBEL, D.P. (1963). The psychology of meaningful verbal learning. New York, Grune and Stratton

[3]. Serrano, J.M. (1996). “El aprendizaje cooperativo”. En J.L. Beltrán y C. Genovard (Edit.) Psicología de la Instrucción I. Variables y procesos básicos. Madrid: Editorial Síntesis, S.A. Cap.5, págs. 217-244.

[4]. WERTSCH, J.V. (1985). Vygotsky and the social formation of mind. Cambridge: Cambridge University Press.

[5]. Chiavenato, I. (2000),"Administración de Recursos Humanos, 5ta Edición McGraw Hill,Colombia

[6].UNESCO: Glossary of educational technology terms. Unesco, París, 1984

[7].<http://www.unesco.org/new/es/communication-and-information/intergovernmental-programmes/information-for-all-programme-ifap/priorities/information-literacy>/

[8<http://rodas.us.es/file/497e978c-d791-26d6-fb25-57c1a1c4e58c/1/capitulo1_SCORM.zip/pagina_05.htm>

[9]. [http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-nativos%20e%20inmigrantes%20digitales%20%28sek%29.pdf](http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20%28SEK%29.pdf)

[10]. <http://www.eduteka.org/OER.php>

Link Proyecto

<http://www.unipamplona.edu.co/>
<http://www.unipamplona.edu.co/adoptaunmaestro/>