

Ministerio de Educación Pública

Institución:

Liceo Rural Londres

Proyecto

Crear, compartir, descubrir

TITULO

PLATAFORMA VIRTUAL, APRENDIZAJE INNOVADOR.

Francini Navarro Brenes

Quepos, Puntarenas, Costa Rica

Noviembre, 2015

Portada	1
Tabla de contenidos.....	2
Título	3
Introducción.....	5
Contexto.....	6
Objetivos	7
Objetivo general:.....	7
Objetivos específicos:.....	7
Recursos tecnológicos utilizados y/o producidos	8
Recursos empleados.	8
El Internet:.....	8
Confección de una plataforma virtual con gnomio:.....	8
Acceso a internet:.....	9
Foro Electrónico:	9
Redes Sociales:	10
Blog:.....	11
Youtube:	11
Dispositivo móvil:	12
Banner:	13
Contenido	13
Desarrollo: metodología, cómo se dio.	15
Primera etapa:.....	15
Creación y diseño de la plataforma virtual:	15
Segunda etapa:.....	16
Tercera etapa:	17
Cuarta etapa:.....	18
Quinta etapa:	20
CONCLUSIÓN	21
RECOMENDACIÓN.....	25
LOGROS	26
Web grafía.....	30
Anexos	31

TITULO

PLATAFORMA VIRTUAL, APRENDIZAJE INNOVADOR.

Datos

Asignatura: Ciencias Exactas y Naturales

Área temática: Los seres vivos y la ciencia que los estudia

Autor: Francini Navarro Brenes

Especialidad: Ciencias Exactas y Naturales

Institución: Liceo Rural Londres

Teléfonos: 8310-5549 / 8301-0039

Correo electrónico: fnabr59@hotmail.es

Introducción

La competencia mundial exige que la educación sea más flexible enfatizando cambios acelerados, en aras de una educación de calidad en la que los educandos tengan acceso a los materiales tecnológicos y sean capaces de abordarlos eficientemente. Por consiguiente se plantea dicho proyecto como una forma de abarcar contenidos del plan de estudios presente.

El modelo de proyecto que se presenta tiene como finalidad ofrecer a nuestro centro educativo una alternativa para el desarrollo progresivo del conocimiento entendida como una institución de aprendizaje e investigación, un centro de recursos para la enseñanza en el que se encuentren a disposición de la comunidad educativa diferentes enfoques tecnológicos en beneficio de la enseñanza – aprendizaje, por ejemplo computadoras facilitadas por la Fundación Omar Dengo al ser esta institución Rural.

Gracias a los avances tecnológicos los jóvenes pueden beneficiarse a través del uso de aplicaciones que permiten realizar trabajos con diferentes tipos software, redes sociales, internet avanzado, buscadores, etc.

Es de suma importancia para la comunidad estudiantil hacer un cambio con el que se espera un acercamiento hacia las nuevas tecnologías, en el que los muchachos tengan acceso de forma equitativa, logrando un espacio lleno de oportunidades hacia los nuevos retos de los tiempos actuales, además de proporcionar a los docentes, la utilización de herramientas para facilitar su labor y transmitir conocimiento.

Este proyecto busca incluir las nuevas tecnologías en beneficio de la institución, así como mejorarla y utilizarla en el desarrollo de las clases de ciencias diseñándola más atractiva y novedosa, abandonando las clases magistrales que tanto agobian a los educandos e incorporando diferentes herramientas como el software y redes sociales dentro de su aprendizaje, formando jóvenes cada vez más competitivos con un alto nivel tecnológico capaz de enfrentarse cada vez más a una sociedad exigente y dinamizante en constante cambio.

Contexto

Este documento es un análisis acerca de la utilización de la plataforma virtual como herramienta tecnológica para ser aplicada en las clases de ciencias en el Liceo Rural Londres, Quepos, circuito escolar 01, perteneciente a la provincia de Puntarenas la cual trabaja bajo la modalidad Rural académica del Ministerio de Educación Pública.

Entre los involucrados figuran los estudiantes de noveno año del Liceo, quienes se beneficiaran al abordar el contenido "sistemas del cuerpo humano" haciendo uso de herramientas tecnológicas tales como una plataforma gnomio y las diferentes actividades que posee, la creación de un blog, una revista digital, realidad aumentada y foro de opinión.

Los estudiantes; serán los principales actores hacia los que se dirige la propuesta, de la misma forma que serán quienes ejecuten las pautas en el escenario convirtiéndolo en una realidad.

El proyecto surgió como una necesidad de abandonar las clases magistrales por una clase más dinámica, atractiva y novedosa para alcanzar una disminución en la deserción estudiantil, además de una forma de evaluar los trabajos extra clases con bases tecnológicas que despierten el interés entre los jóvenes, implementando la tecnología como parte de su aprendizaje.

Ya que los instrumentos tecnológicos son elementos de vital importancia dentro de las instituciones pues tienen una relación directa con la eficiencia, nivel de destreza e interrelación de estos con el más valioso recurso: el humano.

Uno de los mayores retos con los que se debe enfrentar la educación costarricense es la existencia de cambios radicales dentro de las instituciones (sean estas públicas o privadas), entre ellos el temor al uso de la tecnología, la falta de acceso a ella, y la escases de instrumentos tecnológicos entre otros.

Estos factores deben ser enfrentados en primera instancia por los docentes puesto que de ellos se desplegara el conocimiento hacia los educandos, de ahí que los docentes del Liceo Rural Londres también se beneficiaran con el abordaje de este proyecto al incorporarse lentamente y tornar más dinámicas sus clases y los trabajos extra clases o trabajos fuera de aula.

Objetivos

Objetivo general:

Implementar en el Liceo Rural Londres una fuente de acceso a las nuevas tecnologías, brindando un espacio innovador de aprendizaje por medio de dispositivos tecnológicos adecuados para ampliar el marco de actuación del conocimiento

Objetivos específicos:

- ✓ Identificar algunos materiales multimedia que se pueden utilizar en la actualidad para mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje.

- ✓ Desarrollar de forma semi-presencial algunas herramientas tecnológicas que favorezcan el abordaje de los contenidos propuestos en el programa de estudios del Ministerio de Educación Pública.

Recursos tecnológicos utilizados y/o producidos

Como educadores debemos actualizar las prácticas, la comprensión de la investigación científica y el diseño tecnológico y con ello proporcionar múltiples oportunidades de aprendizaje que fomenten el estudio de la ciencia en contextos personales y sociales cada vez más novedosos y ligados a los avances que de hoy día sabemos, el conocimiento general es importante pero los conocimientos funcionales son poder. Todas las sociedades que cuentan con un alto nivel de desarrollo humano también lo poseen a nivel educativo

Recursos empleados.

El Internet:

El cual viene a ser para la educación, un sistema dinámico y en continua evolución, nos obliga a estar pendientes de los avances tecnológicos y a visualizar los posibles usos de las nuevas tecnologías en un contexto pedagógico.

Emplear Internet en la educación institucional es describir una comunidad que dispone de nuevos espacios para interactuar y con ellos la posibilidad de crear otras formas para comunicarse, enseñar, aprender, compartir e investigar, es decir espacios para aprender dinámicamente.

Los sujetos que tienen alguna relación directa e indirecta con un proceso educativo pueden y deben utilizar la Internet para estar mejor comunicados, para compartir sus trabajos y opiniones, y así enriquecer su capacidad de producir, investigar y trabajar en equipo.

Confección de una plataforma virtual con gnomio:

La plataforma esta creada según el plan básico, el cual mantiene algunos anuncios publicitarios, al ser gratis su implementación, esto para no incurrir en costosos gastos personales ni institucionales.

Fue diseñada y creada por la docente MSc. Francini Navarro a mediados del curso lectivo 2015 en aras de implementarse en la institución, al ser una plataforma fácil de trabajar.

Los jóvenes incursionaron en el uso de la plataforma virtual, aprendiendo como obtener nuevos conocimientos haciendo uso de la información que ahí se muestra, así como orientarse con recursos internos y exportados como lo son videos introductorios y por supuesto "travesear" para descubrir a través del auto-aprendizaje, modificaciones, diseños, estructuras novedosas para la presentación de sus trabajos de entrega (un blog, una revista digital, realidad aumentada, foros).

La plataforma virtual se manejó siguiendo un orden cronológico de cuatro semanas, para crear una escala de conocimientos básicos en los educandos, así en el tema 0 se dan guías y pautas a seguir. En el tema 1; los estudiantes desarrollan un blog con información relacionada a la estructura, función y características de los sistemas del cuerpo humano. En el tema 2; realizan una revista digital con la herramienta issuu, la cual abarcara información relevante como lo es algunas definiciones, hábitos higiénicos y enfermedades que dañan los sistemas. El tema 4 consiste en "aprender jugando" con la realidad aumentada, en el tema 4 el foro les permitió expresar su opinión respecto a la plataforma y a sus actividades.

Acceso a internet:

La institución no cuenta con banda ancha, se han implementado diferentes estrategias para facilitar el acceso tanto en el área administrativa como educativa entre ellas convenios con el I.C.E y la Fundación Omar Dengo pero por la ubicación y lejanía de la institución no se ha tenido éxito.

Siendo este factor un limitante para la realización de clases tecnológicas pues el internet es la llave de la mayoría de aplicaciones y programas novedosos. Por lo tanto para llevar acabo las actividades destinadas a la ejecución del proyecto se realizó el enlace con redes wifi desde los teléfonos celulares de los estudiantes, quienes se compartieron la clave de acceso.

Foro Electrónico:

Es fundamental conocer su concepto a nivel general, un foro electrónico es una página Web donde se coloca alguna pregunta sobre un tema en especial,

esperando a que alguna persona que se pasea por los foros o que tiene una duda como la nuestra pueda resolverla, lo haga.

Cuando se resuelve la pregunta, la respuesta nos aparecerá en la línea siguiente de nuestra duda, así otros compañeros pueden apoyarse en la respuesta brindada. De esta forma en el tema 0, el foro preguntas orienta a los educandos y los ayuda a mantener comunicación con sus compañeros.

Es básico a nivel educativo ya que se utiliza para encontrar soluciones a problemas, porque permite que varias personas den su opinión sobre un tema en especial, ayudando a dar respuesta a la pregunta inicialmente planteada.

El diálogo grupal en foros de discusión electrónico se utilizan para:

- ✓ Intercambio de experiencias, reflexiones y análisis.
- ✓ Contraste de opiniones y aportes de referentes conceptuales y metodológicos.

Los foros en la educación semipresencial como nuestra plataforma son de gran utilidad didáctica, permitiendo que distintas personas debatan sobre un tema en particular con la finalidad de intercambiar y compartir opiniones, experiencias, conocimientos, dudas, etc. para poder establecer y construir conclusiones sobre el proyecto y sus alcances, limitaciones, fortalezas y debilidades.

Redes Sociales:

Las redes sociales son estratégicas en la enseñanza, ya que los educandos tienden a pasar más tiempo en las redes sociales más que en cualquier otro sitio, utilizando las herramientas necesarias desde un punto de vista educativo las redes sociales pueden ser nuestras mejores aliadas en la educación.

Creando grupos de discusión privados o abiertos, páginas de Facebook enfocadas en mantener informados a sus integrantes, crear foros, compartir diapositivas, discutir opiniones y fomentar la relación entre los usuarios con una temática educativa más abierta y fortalecer las relaciones profesor y alumno.

Portales como Facebook, MySpace, Tuenti, Twitter, LinkedIn nos ofrecen la posibilidad de interactuar y además, abren la puerta a la innovación didáctica colaborando con la educación sistemática de los jóvenes.

Es innegable que las redes sociales favorecen, como mínimo, nuevas oportunidades de aprendizaje, sobre todo si tenemos en cuenta las teorías que destacan al educando como centro del proceso educativo, participando activamente e implicándose, en lugar de ser un mero receptor de la información.

En este proyecto a pesar de que las redes sociales no fueron enfocadas directamente como herramienta, los jóvenes manifiestan fue un medio comunicativo en algunos casos, incluso formo parte del proceso de enseñanza implementado.

Blog:

Los docentes requieren de herramientas informáticas en línea, que nos permita difundir, compartir conocimientos y experiencias entre profesores y estudiantes. Los blogs pueden ser utilizados como: páginas web y fichas informáticas digitales.

Por su amplia gama de utilidades, se aplicó a los estudiantes de noveno año pues su implementación es relativamente fácil, además las plantillas para trabajarlo despierta el interés de los jóvenes en busca de crearlo cada vez más novedoso.

Además cada vez son más las empresas e individuos que se unen a la creación de su propio blogger como medio publicitario para reflejar a los usuarios información, conocimiento y un abanico de posibilidades de mejora en la comunicación.

El blog se emplea en este proyecto como una estrategia tecnológica desconocida por los educandos, en la que deben seguir videos e información por conocer así como apegarse a la creatividad y motivación por aprender desde otra perspectiva abandonando la clase magistral en la que muchas veces los hemos encasillado los docentes como primeros temerosos al cambio.

YouTube:

Aunque YouTube es una herramienta perteneciente al internet y navegar por él no es una herramienta aislada, no podemos negar su innumerable uso durante la creación de este proyecto.

Dentro de la plataforma virtual se colocaron algunos videos para guiar a los educandos en la construcción del blog, revista digital y realidad aumentada.

Pero además de ello, los jóvenes reconocen que parte de la motivación de la implementación tecnológica los llevo a investigar un poco más en esta fascinante herramienta como mecanismo de aumentar el aprendizaje, trascendiendo las fronteras del aprendizaje básico proporcionado.

Dispositivo móvil:

Su gran impacto en todos los ámbitos de nuestra vida hace difícil que podamos actuar eficientemente prescindiendo de ellas: el mundo laboral, la sanidad, la gestión económica o burocrática, el diseño industrial o artístico, la comunicación interpersonal, la información, la calidad de vida o la educación.

El avance tecnológico que los teléfonos "inteligentes" han proporcionado a la humanidad, formulando canales nuevos de comunicación e inmensas fuentes de información que difunden modelos de comportamiento social y formas de organización entre otros. Hace que forme parte activa del presente proyecto.

Nos encontramos en una situación altamente cambiante donde la información es un bien escaso a otra en donde la información es tremendamente abundante, incluso excesiva. Vivimos inmersos en la llamada sociedad de la información, el acceso a ella es ilimitado y el aparato móvil que la mayoría de nuestros educandos porta debe enfocarse en mejorar la educación y no limitarla.

Los dispositivos móviles se han convertido en motor del cambio social. La economía y la cultura se han globalizado. En la sociedad que emerge de la era digital el conocimiento y la información adquieren un valor creciente.

A nivel laboral, los docentes tenemos claro que los incrementos de productividad de la educación se basan en la mejora del saber, en la innovación permanente del conocimiento aplicado, utilizando tecnologías cada vez más potentes. Así el capital intelectual se convierte en el nuevo activo para la riqueza de la comunidad educativa y la gestión de ese conocimiento en una de sus actividades fundamentales.

Por medio de la educación y los aprendizajes adquiridos en el sistema educativo institucional, los individuos serán dueños de su destino y esto garantizará

su desarrollo en el futuro pues se mostraran mejor preparados para enfrentar una plataforma virtual en la universidad o cursos de participación futuros.

Banner:

La plataforma de gnomio puesta en práctica debe ser trasformada, empleando modificaciones que despierten el interés de los educandos, los títulos, colores, imágenes deben ser herramientas que despierten la curiosidad y deseo por descubrir por tal razón en la construcción de la plataforma se emplea la instalación de banner con movimiento y diseño llamativo.

Los banner son confeccionados para enriquecer la estética de la plataforma, recordemos que fue diseñada a través del plan básico o gratuito de gnomio, por lo que se encontraran algunos anuncios publicitarios ajenos a nuestra labor, por ende los banner con diseños atractivos tienden a regresar la atención del educando mostrándole la importancia de las actividades.

Los banner se plantean con imágenes alusivas al tema que el educando debe desarrollar según la semana en la que este inmerso, a pesar de que los estudiantes no trabajaron los banner, estos son importantes para la estética mejorando la motivación e interés de los jóvenes por aprender, descubrir y trasformar.

Contenido

Existen un sinnúmero de estrategias tecnológicas que se pueden implementar para atraer la atención de los estudiantes y por qué no, tal como lo dice el lema de este concurso "crear y descubrir", muchas son las herramientas aunque también así son sus usos, ventajas y desventajas por ende, antes de utilizar una herramienta tecnológica es de vital importancia conocer sus alcances y limitaciones.

Por ende se establecen tres direcciones de conocimiento nuevo en el que el educando debe hacer uso de su conocimiento para aprender y en algunos casos desaprender.

El contenido propuesto, está basado en el programa de noveno año del Ministerio de Educación Pública, perteneciente a la unidad los seres vivos y la ciencia que los estudia, planteado para el tercer trimestre de cada año, enfocado de la siguiente manera:

1. la plataforma gnomio: la cual es de gran importancia para conocer mecanismos de aprendizaje en la red, en nuestro país por ejemplo el Colegio de Licenciados y Profesores, La Fundación Omar Dengo fomentan la educación bajo este tipo de herramienta, por lo que es vital que los jóvenes antes de ingresar a la universidad y desde temprana edad tengan un acercamiento a la plataforma virtual.
2. Siguiendo la línea de la plataforma virtual se pretende abordar por los educandos los siguientes contenido procedimentales:
 - ✓ interrelaciones entre aspectos anatómicos, fisiológicos de los sistemas del cuerpo humano: digestivo, excretor, respiratorio, circulatorio, nervioso: dicho contenido se tratara en el tema 1, en donde haciendo uso de información previamente suministrada a los estudiantes, estos crearan su propio blog
 - ✓ Estilos de vida saludables que favorecen el funcionamiento de diferentes sistemas del cuerpo humano, nutrición, higiene, postura corporal, descanso, manejo de estrés, actividades físicas recreativas: este contenido se desarrolla en el tema 2, así los jóvenes crearan una revista digital para recabar información relevante para su conocimiento.

Desarrollo: metodología, cómo se dio.

Las fuentes de información son la literatura y las páginas de internet, así como la experiencia en el campo de la educación de algunos docentes y la percepción y opinión de algunos educandos del Liceo Rural Londres. Tomando como punto central todos los actores sociales que se interrelacionan en el contexto institucional.

. El proyecto presentado puede ofrecerse en el sistema educativo de tres maneras distintas: como objeto de aprendizaje, como medio para aprender y como apoyo al aprendizaje.

Se describe bajo tres direcciones tecnológicas distintas que se acoplan una con otra para crear un aprendizaje más significativo. Con un orden cronológico de conocimiento en el estudiante según las etapas alcanzadas.

Primera etapa:

Creación y diseño de la plataforma virtual:

La plataforma fue creada a mediados del curso lectivo 2015, en busca de emplearla como un mecanismo novedoso para que los jóvenes pudieran interiorizar mejor los contenidos, entregaran los trabajos extra clase de manera digital evitando el gasto de papel como se utiliza en la clase tradicional.

Debido a los intentos fallidos del Instituto Costarricense de Electricidad y la Fundación Omar Dengo por dotar a la institución de una banda ancha (siendo esta una Institución Rural con capacidad de una computadora por educando) en la que tanto el personal docente como los educandos tuvieran acceso a una educación virtual se suspende su ejecución pues la única forma de desarrollarla era a través del wifi de los teléfonos celulares y los estudiantes poseen dichos aparatos usualmente con modalidad recarga.

Siendo este el principal impedimento para convertirla en una realidad institucional, se plantea a los jóvenes la necesidad de cubrir sus deseos de recibir una clase más innovadora, en la que sus deseos de descubrir se pusiera en sus manos, al analizar dicha situación, se busca como solución el utilizar el teléfono celular y compartir el wifi entre varios actores.

Así durante el salón de clase, los jóvenes en las clases de ciencias, observaban la plataforma y los recursos que hay se contenían entre ellos; videos, páginas web, Word, pdf etc. Se solventaban dudas y se explicaban los pasos y procedimientos a seguir, cómo realizar los trabajos que se formularían como el extra clase de 10% distribuido con un 2,5% cada semana, correspondiente al tercer trimestre.

Posteriormente luego de dominar los contenidos suministrados en la plataforma gnomio, se brinda a los jóvenes un folleto de manera individual en el que encontrara información importante para ser utilizada en los trabajos extra clase, del cual deben elegir la solicitada y trabajar con ella.

Luego de conocer las partes que componen la plataforma, dónde solicitar ayuda de ser necesaria, donde y como se deben entregar los trabajos, es momento de poner en práctica los conocimientos adquiridos.

Segunda etapa:

Los jóvenes en el salón de clase han obtenido las herramientas necesarias para hacer entrega de su primer trabajo, la confección del blog informativo para el cual los jóvenes requirieron:

- ✓ Crear un documento en Word con la estructura, función y características de los sistemas del cuerpo humano (digestivo, excretor, respiratorio, urinario y circulatorio).
- ✓ Abrir una cuenta en Gmail
- ✓ Registrarse en blogger
- ✓ Crear diferentes entradas en el blog, las cuales deben contener información relevante como lo es la estructura, función y características de los sistemas del cuerpo humano (digestivo, excretor, urinario, respiratorio, circulatorio).
- ✓ La plantilla y diseño del blog debe ser elegido por el estudiante de manera personalizada.
- ✓ Se solicita la incorporación de imágenes y videos que ayuden a mejorar la estética del blog y lo atractivo de los contenidos en este espacio abordados.

- ✓ Luego de concluir el blog, es necesario abrir un documento en Word y copiar la dirección de su blog personalizado y guardarlo con su nombre y apellido.
- ✓ En el tema 1 de la plataforma virtual una de los recursos es la "entrega de mi blog" en este espacio los estudiantes deberán arrastrar el documento de Word con el link y cliclear sobre "enviar" para entregar su primer trabajo virtual.

Tercera etapa:

De la misma forma que en la etapa dos, los jóvenes en el salón de clase, revisan los recursos mostrados en el tema 2, el cual se refiere a la construcción de una revista digital con issusu.

En esta fase se presenta una página web y un archivo de pdf con información que le ayudara al estudiante a conocer que es una revista o libro digital, Haciendo uso del folleto con información de los sistemas humanos (entregado previamente)

Para ello deberán:

- ✓ Crear un documento de Word con la definición de los sistemas humanos, los hábitos higiénicos que se deben mantener para cuidar nuestro organismo, así como las principales enfermedades que afectan dichos sistemas.
- ✓ convertir el documento de Word anterior a pdf.
- ✓ Registrarse en issusu.com colocando unos datos sencillos (realizado en el salón de clase).
- ✓ Describir en que consiste la revista digital diseñada (dentro de la página de issuu, ya que es requisito para la publicación).
- ✓ Arrastrar el documento de pdf hacia el espacio indicado, esperar a que el archivo cargue y publicar.
- ✓ Posteriormente el estudiante creara un nuevo archivo de Word en el que guardara el link de su revista personalizada y lo guardara con su nombre y apellido.
- ✓ Ingresa a la plataforma en el tema dos y se dirige a "editar entrega"
- ✓ Arrastra el documento de Word, espera que cargue y cliquea en "enviar".

De esta forma el estudiante ya entrego la segunda parte de su trabajo extra clase. Y con ello ha aprendido no solo en que consiste una plataforma virtual sino como crear un blog y una revista digital, herramientas de fácil acceso que podrían emplear para otros proyectos educativos, personales como medios publicitarios o comunicativos.

Cuarta etapa:

Es importante cautivar la atención e interés de los jóvenes por el aprendizaje, parte del éxito de la educación costarricense radica en lograr no solo que los educandos adquieran conocimiento sino el que sean capaces de analizar, investigar, descubrir y crear, por tal razón se deben colocar actividades virtuales que no solo radiquen en construir y desarrollar contenidos, los juegos e innovación en sus manos son importantes.

La entrada de las nuevas herramientas tecnológicas en la educación costarricense ha despertado mucha expectativa de parte de los usuarios,

Los aparatos móviles hoy conocidos como "teléfono inteligente" han evolucionado espectacularmente en los últimos años, debido especialmente a su capacidad de interconexión a través de la Red. Esta nueva fase de desarrollo va a tener gran impacto en la organización de la enseñanza y el proceso de aprendizaje.

La reestructuración del entorno educativo a este nuevo potencial y la adecuada utilización didáctica del mismo supone un reto sin precedentes. De la misma forma que hoy especulamos sobre los límites y los peligros que el teléfono celular plantean a la educación, enfocado este en un mal uso dado por el estudiante y un rechazo a su implementación por parte del docente.

Para este proyecto se estimula la importancia de desarrollar una actividad con el celular, para que los educandos conozcan sus potencialidades y aprendan a transformar su entorno educativo en aras de una educación de calidad.

En esta cuarta fase crearan una "realidad aumentada" de los sistemas del cuerpo humano. En nuestra institución no existen las clases de laboratorio por lo que la imaginación de los estudiantes por muchos años se ha limitado a las imágenes contenidas en los libros de texto, por lo que es momento de incursionar

en la era tecnológica, emplear el dispositivo celular como una herramienta en beneficio de la educación.

Para ello deberán seguir los siguientes pasos:

- ✓ Revisar el tema 3 de la plataforma virtual gnomio, observar las páginas web y el video introductorio hay contenido.
- ✓ Con un panorama un poco más abierto al conocimiento en clase se realizan todas las explicaciones pertinentes para que los educandos logren concluir esta etapa de descubrimiento.
- ✓ En la tienda "play store" del teléfono celular se ofrecen una amplia gama de imágenes en realidad aumentada, elegirán una referente a los sistemas del cuerpo humano, la instalaran en su dispositivo.
- ✓ Imprimirán las imágenes codificadas que la aplicación ofrece para ser observada.
- ✓ Luego de jugar, descubrir e innovar un poco en la realidad aumentada, crearan un video introductorio con los pasos seguidos para que otros educandos puedan a través de la web observar su experiencia y por qué no; quizás hasta incursionar en ella.
- ✓ El video deberá subirlo a YouTube por lo que en el salón de clase con ayuda de la docente cada educando abrió su propia cuenta en este medio. Así no solo aprendieron acerca de la realidad aumentada, hoy tienen una cuenta para subir sus propios videos con temas variados.
- ✓ El link del video se debe copiar en un documento de Word, guardándolo con su nombre y apellido.
- ✓ Posteriormente se debe dirigir a la plataforma en el tema tres y editar el recurso "agregar entrega" en el que arrastraran el documento de Word anterior.
- ✓ Por ultimo cliclear en enviar y así estará su trabajo de realidad aumentada da finalizado.

Así mismo unido a la revolución digital se encuentran tres grandes áreas:

- ✓ la electrónica.
- ✓ la digitalización y
- ✓ las telecomunicaciones.

La electrónica arrastro consigo una fase preliminar el desarrollo de aplicaciones analógicas: teléfono, radio, televisión, registros magnéticos de audio y video, de ahí la importancia de analizar el impacto que este posee para la educación en el Liceo Rural Londres.

La unión de cada uno de sus partes ha hecho del dispositivo móvil un fenómeno con el que es preciso contar a partir de ahora en todas las esferas de la actividad humana, incluida la educación. La utilización de esta modalidad tecnológica ha traído avances provocando continuas transformaciones en nuestras estructuras económicas, sociales y culturales. Así que se implementa como un acople de aprendizaje más, buscando la diversión y el entretenimiento de los jóvenes y no solo la construcción de trabajos.

Quinta etapa:

Considero importante no solo enseñarle a los jóvenes a descubrir y crear, existen los pro y los contra que un educando puede experimentar, así como algunos consejitos o sugerencias que son necesarios para mejorar las estrategias virtuales por lo que se diseña el tema 3 el cual se compone de un foro de impresiones en el que los estudiantes ingresaran y darán su opinión acerca del proyecto.

Pues los principales actores sociales de la enseñanza –aprendizaje son los jóvenes, quienes han tomado la batuta de su aprendizaje tornándolo más autónomo, novedoso e innovador por lo que las pautas que puedan ayudar a mejorar la estrategia y mi labor como docente son necesarias para crecer en conjunto.

Este foro, se diseña como un medio de comunicación y expresión grupal, para intercambiar impresiones causadas al implementar dicho proyecto institucionalmente.

CONCLUSIÓN

La comunicación bien empleada como correos, blogs, Facebook, dispositivos móviles y otras herramientas podrían hacer que la educación costarricense en particular la sustentada en el Liceo Rural Londres, sea más dinámica y activa. En la que la enseñanza aprendizaje se torne más afín con los objetivos propuestos por el Ministerio de Educación Pública.

El docente mediante una buena estrategia laboral puede ser un elemento motivante dentro de los salones de clase por eso debe preocuparse por implementar y adecuar mecanismos efectivos con esfuerzo de sus habilidades.

Los mecanismos tecnológicos que se utilicen afecta de forma positiva el clima organizacional de la institución ya que los estudiantes se sienten atraídos existiendo un incremento en la productividad intelectual.

Es evidente que la educación actual avanza a pasos agigantados en aras de una educación de calidad y la forma de educar a un niño tradicionalmente no se asemeja a la actual puesto que las necesidades y expectativas de los jóvenes han variado sustancialmente y es en este escenario que la plataforma virtual cobra vida a nivel institucional

Se concluye necesario para nuestros días preparar a los docentes en el uso de herramientas tecnológicas para utilizar dentro del salón de clase para abandonar la educación vertical (docente-educando) y con ello mejorar la educación institucional, partiendo de una educación en la que el docente sea solo una guía y el estudiante adopte su propio aprendizaje.

Los métodos tradicionales no son atractivos y la deserción estudiantil así lo demuestra, existen encuestas que respaldan la necesidad de los jóvenes por una educación más actualizada, motivante donde se de la construcción y no la conducción, en donde ellos puedan a través de sus experiencias modificar, pues no es un secreto que los programas emanados por el M.E.P. están desactualizados, así como sus textos y documentales, la ciencia avanza diariamente y ya no se cuenta con una educación básica, ahora es posible ahondar cada vez en temas,

observarlos y cuantificarlos, no es sano para los jóvenes privarlos de un conocimiento más estrecho a lo actual.

Antes de utilizar cualquier tipo de herramienta tecnológica es fundamental conocerla a fondo, prepararla y adecuarla de tal forma que los educandos conozcan el mecanismo de uso y puedan maniobrarla ya que se busca una educación más autónoma.

No todas las herramientas tecnológicas que existen en el mercado son aptas para la población estudiantil, pero si es claro que muchas se han adecuado al trasfondo educativo, se han perfeccionado y son la base laboral de muchos docentes.

El internet es una herramienta novedosa, práctica y fácil de utilizar, además parte de los conocimientos previos que los estudiantes poseen ya que los laboratorios informáticos en la actualidad no son el único acceso de los jóvenes, muchos de ellos tienen un computador en su hogar, un dispositivo móvil y lo que en la institución aprendan será un escalón más a sus conocimientos, en el internet se encuentran mucho o todo lo que buscamos de forma rápida y confiable, por ello puede ser una base sólida para la educación de la población estudiantil.

En la actualidad es una necesidad clara el conocer la utilidad de algunos medios audiovisuales que se pueden emplear en la educación costarricense como herramienta esencial para transformarla en una más eficaz y con ello un aprendizaje más autónomo y constructivista.

Se debe analizar cuidadosamente el tipo de herramienta que se va a utilizar dentro del salón de clase abarcando sus alcances y limitaciones, evitando errores tecnológicos o mal uso de ella a causa de pasos a seguir por parte del educando o poco alcance donde se puede explotar aún más. Cuando se profundiza un poco más en el uso del internet, software, Blogs, revistas digitales, realidad aumentada y otras bases tecnológicas utilizadas a nivel nacional es fácil percibir como la tecnología se adueñó de la educación, adoptándola para nuestros días, como una sola, recurriendo constantemente el docente a ella y el educando también.

La educación parte de la tecnología como un mecanismo de alcance básico constantemente el M.E.P. nos somete a ella, existen reportajes dirigidos a docentes

en el que se manifiesta fundamental abandonar la educación vertical por una más motivante y atractiva para los educandos actuales.

El avance de la tecnología a nivel nacional ha aumentado a pasos agigantados, actualmente existe un sinnúmero de mecanismos tecnológicos fáciles de aplicar a nivel institucional, no solo en las clases de informática ya que hoy día es posible implementarlas en cada una de las materias, ciencias no se escapa de ello, por el contrario, se debería utilizar con más fuerza pues todos los días existen avances importantes a través de la internet, redes sociales, blogs etc.

Docentes como sus educandos tienen la posibilidad de mejorar y actualizarse como parte de su conocimiento acerca de diversos temas que involucran dicha asignatura.

Es muy importante que el docente conozca el mecanismo de las herramientas escogiendo según el objetivo a desarrollar los procedimientos del mismo, que a su juicio considere más recomendable para desarrollar.

Sin duda la computadora ha venido a revolucionar la educación, en nuestra institución más del 90% de los jóvenes de noveno cuentan con una portátil suministrada por la Fundación Omar Dengo por lo que la explotación de la misma debe ser más profunda que la de los salones de clase donde el acceso a ella es limitada o nula.

Con la realización del presente proyecto se canaliza el que los jóvenes del Liceo Rural Londres sea más competitivo para el mañana, las destrezas tecnológicas que adquiera, serán una fuerte base de desenvolvimiento laboral, de ahí la importancia de incursionar en el mundo de la tecnología desde edades tempranas en busca de conocimientos más amplios y no básicos como se pretendía al inicio de este siglo en las instituciones educativas.

No podemos escapar de la realidad actual, la tecnología nos ha invadido y como docentes debemos capacitarnos, no podemos de ninguna manera obviar los desarrollos tecnológicos en el ámbito educativo, ser conscientes que los jóvenes cada vez dominan más las herramientas tecnológicas y debemos brindarles conocimientos simultáneos o de mayor nivel de tal forma que sea motivante y gratificante para ellos el asistir a la institución.

Es claro que el Ministerio de Educación de nuestro país no invierte en capacitaciones para mejoras educativas por ello como docentes debemos buscar nuestros propios medios de superación y la de nuestros educandos quienes serán los forjadores del mañana.

No podemos continuar utilizando el pizarrón y libros de textos como únicos recursos pedagógicos, el video bien se ha tornado obsoleto, la tecnología nos abre una amplia gama de posibilidades a implementar, de fácil acceso y bajo costo atrayendo la atención de los jóvenes y de forma indirecta influenciaríamos en la deserción.

Si nos centramos ya, de una manera general, en la introducción de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la práctica docente creo que no debemos actuar a la ligera y apresurarnos a encontrar aplicaciones inmediatas en el aula, sino que debemos reflexionar antes sobre este proceso, plantearnos unos objetivos e identificar las necesidades o condiciones que nos permitan avanzar hacia una implantación real y productiva, pedagógicamente hablando. De lo contrario caeremos en el riesgo de contar con multitud de pequeños documentos multimedia deambulando por la red, más o menos llamativos, pero sin una eficacia contrastada.

Debemos hacer un esfuerzo para situarlas en su justa medida y no caer después en la frustración por haber generado unas expectativas demasiado elevadas y, quizás demasiado apresuradas.

RECOMENDACIÓN

Se presentan las siguientes recomendaciones para un estudio futuro del uso de la plataforma virtual y sus alcances en instituciones educativas a nivel nacional:

- ✓ El Ministerio de Educación Pública no invierte en capacitaciones tecnológicas para docentes por lo que considero importante que los educadores busquemos la manera de interactuar más con el medio tecnológico tratando de obtener asesorías y aprendizajes que colaboraran en el desarrollo de nuestra labor.
- ✓ Analizar la herramienta tecnología a utilizar antes de emplearla en la lección de tal forma que conozcamos sus alcances y limitaciones así como las ventajas y desventajas que podría tener.
- ✓ Es importante interrogar a nuestros educandos acerca de cuáles son sus intereses y gustos tecnológicos para utilizarlos en clase, convirtiéndola en una más atractiva.
- ✓ Es recomendable al emplear una herramienta que incentive el aprendizaje autónomo o auto dirigido por el propio estudiante, que este sea claro, de tal forma que cada educando pueda utilizarlo sin problemas, ya que de lo contrario bloqueara su aprendizaje y este se convertirá en un obstáculo perjudicando y no beneficiando que es lo que inicialmente se busca.
- ✓ La herramienta tecnológica debe ser modificada por el docente de tal forma que este agregue los contenidos, pasos estratégicos y guía de uso pertinentes para los objetivos que se desean alcanzar.
- ✓ Se recomienda que si la herramienta contiene direcciones electrónicas que el educando debe visitar como parte de las estrategias, el docente debe indicarlas con claridad de tal forma que tengan acceso al conocimiento pertinente y requerido, pues si se trabaja un tema y estas direcciones electrónicas no son precisas, la atención y contenidos del tema por parte del estudiante se puede distorsionar al abarcar información que de momento no sea la que se requiera según su nivel intelectual.

- ✓ Debemos situar en el nivel cognitivo del educando la herramienta tecnológica a desarrollar para evitar caer en la frustración por haber generado unas expectativas demasiado elevadas o complicadas para desarrollar por parte del educando.
- ✓ El docente debe poseer una perspectiva más abierta al aprendizaje autónomo contando con fondos de recursos multimedia y educativos, como bancos libres de imágenes, sonidos y video que permitan la creación de recursos libres.

Estas recomendaciones podrían evitar errores en el docente y desmotivación en los estudiantes haciendo uso de la experiencia vivida por el grupo de noveno año del Liceo Rural Londres.

LOGROS

En la actualidad la educación costarricense ha demostrado un alto interés en mejorar la calidad de vida de los ciudadanos a nivel laboral, individual y social; para ello ha implementado toda una red tecnológica en las instituciones en busca de dotar a los jóvenes de un conocimiento novedoso y actualizado con herramientas de fácil acceso y que mejoran paulatinamente el aprendizaje de manera equitativa.

Sin duda la educación avanza a pasos agigantados por el mundo de la tecnología entendido este como un aprendizaje significativo, dignificando la vida del educando puesto que la mayor cantidad de horas diarias se desenvuelve dentro del salón de clase.

Si las instituciones no cuentan con un clima favorable e interesante para los estudiantes estos se desmotivarán provocando en ellos la deserción estudiantil, problemática que enfrenta diariamente la educación y a la que se busca minimizar a través de temas, métodos y estrategias que propulse destrezas y habilidades.

Es fundamental destacar que los estudiantes del Liceo Rural Londres han logrado un elevado rendimiento individual y colectivo. Ciertamente como educandos experimentaron lo agradable y estimulante que resulta estar dentro de un laboratorio informático, navegar en la internet, obtener conocimientos recientes de

temas de nuestro interés y lograr vencer barreras y lograr comunicarse con sus compañeros de clase virtual y no personalmente como ocurre al ser una institución pública académica.

El presente proyecto ha minimizado el impacto desfavorable en los estudiantes, se logró ampliar el horizonte de conocimientos de su interés aplicando la modalidad abierta para el siglo que atravesamos en la que el enfoque tecnológico despliega el surgimiento al futuro.

Se abrió un espacio al conocimiento y aprendizaje de los educandos fomentando el interés por la ciencia y desarrollando un espíritu científico tecnológico entre los estudiantes de dicha institución.

De manera indirecta se involucró a la comunidad ya que los conocimientos obtenidos por los estudiantes en algunos casos fueron compartidos con los padres, hermanos y amigos, tornando un aprendizaje más global, la motivación de los estudiantes favoreció el clima del hogar pues los deseos de crear y confeccionar los llevo a investigar no solo en el salón de clase sino en tiempos libres y el hogar.

Se solicita a los jóvenes compartir con personas cercanas a la comunidad los conocimientos adquiridos, solicitar ayuda para perfeccionar el aprendizaje, de la misma forma muchos estudiantes de otros niveles se involucraron en el proceso, observaron los blog, revistas de los chicos de noveno, incluso dos estudiantes de décimo año (Caleb Bonilla y Dennis Campos) y una de undécimo (Ana Garro) con ayuda de los estudiantes de noveno año diseñaran la realidad aumentada en sus dispositivos celulares ya que les llamo la atención la aplicación, y así como estos tres casos muchos otros que indirectamente se efectuaron con ayuda del estudiante pero sin la presencia de la docente.

Como docente debe agregar que fue una maravillosa experiencia enseñar desde la virtualidad, darle otro enfoque a la enseñanza – aprendizaje y abandonar un poco las clases magistrales que tanto agobian a los educandos.

Algunos de los alcances son:

- ✓ Los estudiantes pueden participar de manera offline de forma meditada y participativa.
- ✓ Cada estudiante estará inscrito en la plataforma con un plan activo que lo faculte a su utilización como usuario de manera individualizada.
- ✓ Todos los jóvenes matriculados en la institución tendrán acceso al aprendizaje, no viéndose perjudicados aquellos que por razones de adelanto de materias, choquen sus horarios, ya que él puede acudir a la plataforma al ser un estudiante activo. Sin duda se dará una mejora en la calidad del aprendizaje.
- ✓ Optimización del aprendizaje significativo puesto que los educandos al mismo tiempo pueden asimilar diferentes tipos de estrategias de aprendizaje (visual, auditiva, motora).
- ✓ El estudiante es protagonista y responsable de su proceso de formación eliminando así las clases magistrales.
- ✓ El estudiante de manera colectiva (grupo) recibirá las instrucciones del trabajo y recibirá atención personalizada por parte de la docente.
- ✓ La institución podrá ampliar su oferta de formación al ser un sistema más novedoso y atractivo para las futuras generaciones.
- ✓ En el Liceo Rural Londres, los estudiantes de noveno año cada uno posee una computadora portátil facilitada por la Fundación Omar Dengo por lo que llevar acabo clases novedosas son factibles, además todos poseen un dispositivo móvil personal con el que se puede trabajar tecnológicamente las lecciones.
- ✓ Mejora el desempeño del docente por cuanto el tiempo que antes dedicaba a la clase magistral lo aprovecha para un mejor diseño curricular e investigación.
- ✓ Se fomenta el espíritu científico tecnológico que impulsa el Ministerio de Educación Pública para los estudiantes actuales.

Algunas limitantes son:

Es claro que en el desenvolvimiento del proyecto se encontraran aspectos que de una u otra forma harán más compleja la labor, por ende es importante observarlos con detenimiento y analizar las posibilidades institucionales con el objetivo de que los educandos puedan contar con una educación de calidad.

- ✓ Fallas técnicas que se podrían presentar e interrumpir la clase o el desarrollo de objetivos propuestos.
- ✓ Falta de programas en cantidad y calidad para todos los estudiantes
- ✓ Se requiere de un esfuerzo de mayor responsabilidad y disciplina por parte del educando que ingrese a la plataforma y realice los trabajos en la fecha y forma establecida.

Web grafía

<https://es.wikipedia.org/wiki/Blogger>

<https://es.wikipedia.org/wiki/Blog>

<https://youtu.be/sxQAm4VoICM>

<https://youtu.be/n5Hh7PEhJOs>

<https://mexking.wordpress.com/>

<http://realidadaumentada.info/tecnologia/>

https://es.wikipedia.org/wiki/Realidad_aumentada

ANEXOS





Las fotografías anteriores fueron tomadas como parte del trabajo realizado con la plataforma virtual en el grupo de noveno del Liceo Rural Londres

Los siguientes videos son un pequeño ejemplo del impacto que ha generado la construcción y ejecución de la plataforma virtual y sus herramientas en la enseñanza – aprendizaje en el Liceo Rural Londres Quepos.

A nivel de la comunidad

Opinión de tres madres de familia: Doña Ángela Fallas, Doña Sinaí Jiménez, Doña Nelly Sánchez

https://youtu.be/r28t_kBerrQ

A nivel institucional

Opinión del Director institucional: Greivin Bonilla Araya

<https://youtu.be/OruzF1MEcN4>

Opinión del Docente de Ingles: Harold Fajardo Gonzales

<https://youtu.be/2vD48h949E0>

Opinión de la docente de Estudios Sociales: Martha Rojas Jiménez

https://youtu.be/v5hlv_Glhzi

A nivel estudiantil

Opinión de estudiantes de noveno año.

<https://youtu.be/5XZAz3MjHNY>

A nivel personal

Opinión de la docente a cargo.

<https://youtu.be/u84qfD6n57w>

SOLICITUD DE INGRESO

Para poder ingresar a la plataforma virtual de gnomio "Irleducacr" es fundamental ingresar el siguiente usuario y contraseña, con el cual podrá visitar libremente cada espacio contenido en la misma.

Digite en su navegador Explorer la siguiente dirección: **Irleducacr.gnomio.com**, ingrese a CURSOS y coloque el usuario y contraseña asignada.

Usuario: invitado

Clave: MepCR@15