

AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE, UNA OPORTUNIDAD PARA FORMAR
AGENTES EDUCATIVOS EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES PARA LA VIDA EN
PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL

DANIELA FRESNEDA CAICEDO

LEYDI PAOLA GOYENECHÉ CUBILLOS

ANGIE LORENA GUERRERO MARIN

SARA CAMILA ZAMBRANO DUQUE

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE EDUCACIÓN

DEPARTAMENTO DE PSICOPEDAGOGÍA

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN ESPECIAL

BOGOTÁ D.C. COLOMBIA

2017

AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE, UNA OPORTUNIDAD PARA FORMAR
AGENTES EDUCATIVOS EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES PARA LA VIDA EN
PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL

DANIELA FRESNEDA CAICEDO

LEYDI PAOLA GOYENECHÉ CUBILLOS

ANGIE LORENA GUERRERO MARIN

SARA CAMILA ZAMBRANO DUQUE

Proyecto Pedagógico Investigativo

Asesoras:

Carolina Hernández

Paola Currea

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE PSICOPEDAGOGÍA
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN ESPECIAL
BOGOTÁ D.C. COLOMBIA

2017

Agradecimientos

Doy gracias a Dios primeramente por permitirme culminar esta nueva etapa, porque su ayuda ha sido para mí lo más importante en este proceso. Quiero agradecer a mi madre por su ejemplo de perseverancia y constancia, lo cual siempre infundió en mí para motivarme a seguir adelante. A mi esposo por su comprensión y paciencia, por sus consejos y oraciones. Agradezco a mis profesores por cada una de sus enseñanzas brindadas a lo largo de estos años, las cuales me formaron como maestra. Por último quiero agradecer a mis compañeras de proyecto, Daniela, Paola y Sara por su compañía y entrega en el cumplimiento de esta meta, por sus enseñanzas y esfuerzos para hoy decir con una gran satisfacción lo logramos. “Más tú, Jehová, eres escudo alrededor de mí; mi gloria, y el que levanta mi cabeza”. Salmos 3:3.

Angie Guerrero

Dios ha orientado cada momento de mi vida, y mi fe en él me ha guiado en este camino. Agradezco a mis padres, porque gracias a su amor infinito, apoyo constante y ejemplo de perseverancia, he podido cumplir mis sueños. A mi abuelita, por ser una mujer generosa, valiente y enseñarme lo que es tener un enorme corazón. A mis hermanos, mis mejores amigos, por ser pacientes y dibujar en mí una sonrisa en los momentos más difíciles de este proceso. A mis compañeras y amigas, personas maravillosas que este ciclo de mi vida me permitió conocer. A la Universidad Pedagógica Nacional, un espacio de construcción pedagógica y personal, y a los docentes quienes orientaron mi formación. Finalmente, quiero dedicar este logro a una mujer que partió justo cuando empecé esta aventura, quien en el tiempo que estuvo a mi lado, siempre me motivo a ser la mejor versión de mí. Gracias Madrina.

Daniela Fresneda Caicedo

La honra, la gloria y el agradecimiento infinito primero a Dios, quien, conociendo los anhelos de mi corazón, me prometió no solo este gran triunfo, sino también acompañarme siempre con su sabiduría y conocimiento, viendo por medio de este logro una vez más su palabra cumplida. A mis padres, quienes con esfuerzo y entrega me han brindado todo su apoyo y confianza en los proyectos que he querido emprender, siendo este uno más. A mi esposo, mi compañero de vida, quien con su paciencia y amor me ayudo a transitar este camino, siempre brindándome su apoyo y consejo, recordándome las promesas y enseñanzas de Dios en los momentos en los que sentía desmayar. A la Universidad Pedagógica Nacional, la Licenciatura de Educación Especial, mis docentes y asesoras, pues han formado en mí y en todas quienes nos graduamos de este pregrado, futuras licenciadas que reconocemos desde la diversidad la posibilidad de cambio, de equidad y justicia en nuestra sociedad. Finalmente, a mis compañeras, quienes con su paciencia y dedicación fueron parte de este proceso tan importante en el que logramos no solo desarrollar un proceso de investigación, sino también valores profesionales como el respeto, la confianza y el trabajo en equipo que debe caracterizar a los docentes.

Paola Goyeneche


A lo largo de estos 5 años, he contado con personas maravillosas que han aportado en mayor o menor medida a que este logro sea posible, por eso es por lo que en este espacio quisiera dedicarles unas palabras para agradecer todo lo que hicieron y seguirán haciendo por mí. A mi familia, por siempre estar ahí, apoyándome y dándome el soporte que necesitaba en las largas noches de trabajo. Papá, aunque en ocasiones nuestra relación no fue la mejor, siempre estuviste ahí conmigo, a tu manera, dándome lo mejor de ti justo en el momento indicado. A mis

hermanas, Raquel y Valeria, quiero agradecerle por sacar en mí una sonrisa en todos mis momentos de tristeza, por sus palabras de aliento y motivación que no permitieron que yo desfalleciera en este proceso de ser profesional. A mi abuela, por ser mi guía y centrarme en el camino de la verdad, por forjar y hacer de mí la mujer que hoy día soy, por haberlo dado todo por ayudarme. Yoly, por siempre ver lo positivo en mí, y haber sido un apoyo y un aliento más para seguir adelante cuando me daba por vencida.

Pero más que nada quiero agradecer a Dios, por permitir que todo esto sea posible, por haberme dado vida y entendimiento y por haber puesto a tan maravillosas personas en mi camino.

Son muchas más las personas a quienes quisiera agradecer, pero no me alcanzarían las palabras para expresarles la gratitud que siento por haber formado parte de esta historia, solo me queda pues, agradecerle a la vida por haberme permitido llegar hasta aquí el día de hoy.

Sara Zambrano

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <i>Formando al futuro</i>	FORMATO	
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE	
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 6 de 146	

1. Información General	
Tipo de documento	Trabajo de grado
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
Título del documento	Ambientes Virtuales de Aprendizaje, una oportunidad para formar agentes educativos en el desarrollo de Habilidades para la Vida en personas con discapacidad intelectual.
Autor(es)	Caicedo Fresneda, Daniela; Cubillos Goyeneche, Leydi Paola; Guerrero Marín, Angie Lorena; Duque Zambrano, Sara Camila.
Director	Hernández, Carolina; Currea, Paola.
Publicación	Bogotá, Universidad Pedagógica Nacional, 2017. 133. P.
Unidad Patrocinante	Universidad Pedagógica Nacional
Palabras Claves	MOODLE, HABILIDADES PARA LA VIDA, AGENTES EDUCATIVOS.

2. Descripción
El trabajo de grado tiene como objetivo diseñar un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) a través de la plataforma Moodle, que brinde a los agentes educativos una propuesta pedagógica que le permita

fortalecer las Habilidades para la Vida (HpV) de los jóvenes con discapacidad intelectual de la Fundación Ludus; para ello, se dio inicio con una indagación contextual de la población y de diversas plataformas que brindaran la posibilidad de desarrollar la propuesta pedagógica. A partir de lo anterior, se validó por medio de una prueba piloto en la que docentes en formación, docentes expertos y agentes educativos de la fundación evaluaron la pertinencia pedagógica de la propuesta y de la plataforma Moodle, realizando a partir de dichas observaciones diversos ajustes que permiten no solo alcanzar el objetivo pedagógico, sino también poder dejar dispuesto el AVA para el trabajo futuro de este en la Fundación Ludus.

3. Fuentes

- Agencia de Calidad de la Educación. (2016). *Guía de Evaluación Formativa*. Santiago de Chile: Marcha Blanca.
- Araya, V., Alfaro, M., & Andonegui, M. (mayo-agosto de 2007). Constructivismo: orígenes y perspectivas. *Laurus*,, 13(24), 76-92 .
- Arenas , D., Muriel, H., & Cuartas, Y. (2015). *Línea de mediaciones comunicativas*. Bogotá D.C.: Universidad Pedagógica Nacional.
- Argote, J. A., López, R., Sánchez, J., & Ruíz , J. (s.f). *Webquest: un recurso educativo para su uso en el aula*. Obtenido de http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/wq/archivos/cap1_WQ_Definicion.pdf
- Ausubel, D., Novak, J., & Hanesian, H. (1985). *Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. Editorial Trillas.
- Baño, J., Bosom, Á., & Ezquerro, E. (s.f.). *Grupo de Investigación e Interacción y eLearning*. (U. d. Salamanca, Ed.) Obtenido de Herramientas para la Tutoría Virtual: http://antia.fis.usal.es/sharedir/TOL/herramientasTutoria/herramientas_de_comunicacin_sincronica_y_asincronica.html
- Barriga Arceo, F. D., & Hernandez Rojas, G. (2002). *Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo. Una interpretación constructivista*. Mc Graw Hill.

- Córdoba Peralta, A. L. (2016). *Programa de formación pedagógica a docentes orientado al aprendizaje cooperativo en estudiantes a través de un entorno virtual de aprendizaje (Moodle)*. Managua: Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, UNAN-Managua .
- Dávila, A. (julio-diciembre de 2011). Filosofía Educativa de las Aulas Virtuales: Caso Moodle. *Compendium*, 14(27), 97-105. Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/880/88024213006.pdf>
- Decreto 1421 , Por el cual se reglamenta en el marco de la educación inclusiva la atención educativa a la población con discapacidad (Ministerio de Educación Nacional 29 de Agosto de 2017).
- Escuela San José. Jesuitas-Valencia. (s.f). *especial.escuelassj*. Obtenido de <http://especial.escuelassj.com/>
- Fernández, C. (2006). *Habilidades para la Vida. Guía para educar con valores*. México , D.F: Centro de Integración Juvenil. A.C.
- Fundación de rehabilitación integral Ludus. (2015). *Portafolio de servicios*. Bogotá, Colombia.
- Fundación EDEX. (s.f.). *Escuela Iberoamericana de Habilidades para la Vida*. Obtenido de <http://www.habilidadesparalavida.net/>
- Ganzábal, X. (2015). *Aplicaciones técnicas de usabilidad y accesibilidad en el entorno cliente*. España: Parainfo.
- Grisales Pérez, C. A. (2013). *Implementación de la plataforma Moodle en la Institución Educativa Luis López de Mesa*. Medellín: Universidad Nacional de Colombia. Facultad de Ciencias exactas y Naturales.
- Herrera Batista, M. Á. (2006). *Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes virtuales de aprendizaje: una propuesta basada en las funciones cognitivas del aprendizaje*. México D.F: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Herrera, M. (2002). Las fuentes del aprendizaje en Ambientes Virtuales Educativos. *Revista Iberoamericana de Educación*.
- Hurtado, Y. (2000). *Metodología de la Investigación Holística*. . Caracas.: Fundación Sypal.
- Jiménez, J. C. (2007). *Mercade.com Apuntes prácticos sobre imagen, mercadeo y ventas para empresarios y gerentes*. Caracas Venezuela: Cograf Comunicaciones.

- Jorba, J., & Neus, S. (1993). *La función pedagógica de la evaluación*. Barcelona, España: Aula de innovación educativa.
- Lache Rodríguez, L. M. (2014). *La formación ciudadana en ambientes virtuales de aprendizaje en la educación superior. El caso de la Especialización en Pedagogía a distancia de la Universidad Pedagógica Nacional*. Bogotá D.C.: Universidad Pedagógica Nacional. Facultad de Educación.
- León Velásquez, W., & Mayta Huatuco, R. (2009). *El uso de las TIC en la enseñanza profesional*. Lima, Perú: Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=81620150008>
- Llorente, M. (2007). Hacia el e-learning desde el software libre Moodle como entorno virtual de formación al alcance de todos. *Revista Científica de Comunicación y Educación*(28), 197-202. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15802827>
- López López, J. (s.f). *Diseño de un Ambiente Virtual de Aprendizaje como estrategia para la enseñanza de las ciencias naturales*. Colombia: Institución Educativa San José.
- Mantilla, L. (1999). *Habilidades para la Vida. Una propuesta educativa para la promoción del desarrollo humano y la prevención de problemas psicosociales*. Colombia: Fundación Fe y Alegría. Obtenido de http://www.feyalegria.org/images/acrobat/72979810510810510097100101115_849.pdf
- Martínez, V. (Junio de 2014). Habilidades para la vida: una propuesta de formación humana. *Itinerario Educativo*.(63), 61-89.
- Ministerio de Educación Nacional. (2004). Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), una llave maestra. *AlTablero*(29). Obtenido de <http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-87401.html>
- Ministerio de Educación Nacional. (2017). *Documento de orientaciones técnicas, administrativas y pedagógicas para la atención educativa a estudiantes con discapacidad en el marco de la educación inclusiva*. Bogotá: Autor.
- Moodle.net. (s.f.). *Accesibilidad Moodle*. Obtenido de <https://moodle.org>
- Romero, F. (2009). Aprendizaje significativo y constructivismo. *Revista Digital para profesionales de la enseñanza*(3).

- Ruiz, N. (2003). *Estrategia y métodos pedagógicos*. Bogotá D.C: Prolibros.
- Secretaria de Educación Pública. (2013). *Ser agente educativo*. Cuauhtémoc, México, D. F.
- Talledo, J. (2015). *Implatación de aplicaciones web en entornos internet, intranet y extranet MF0493_3*. España: Paraninfo S.A.
- Universidad Abierta y a Distancia UNAD. (2011). *Proyecto Académico Pedagógico solidario versión 3.0*. Obtenido de <https://academia.unad.edu.co/images/pap-solidario/PAP%20solidario%20v3.pdf>
- Universidad de Antioquia Facultad de Ingeniería. (s.f.). *Aprendizaje Efectivo Mediado por TIC. Unidad de aprendizaje 4: Entorno LMS:Moodle*. Obtenido de http://ingenieria2.udea.edu.co/multimedia-static/aemtic/unidad_4/descargas/moodle.pdf
- Valencia V. et al. (enero-junio de 2014). Los ambientes virtuales de aprendizaje: una revisión de publicaciones entre 2003 y 2013, desde la perspectiva de la pedagogía basada en la evidencia. (U. P. Nacional, Ed.) *Revista Colombiana de Educación*(66). Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/4136/413635257004.pdf>

4. Contenidos

El proyecto pedagógico investigativo, está organizado por los siguientes apartados; el primero es el *Contexto*, en el cual se incluye el macro y micro contexto, describiendo el servicio que prestan las IPS en Colombia a la población con discapacidad intelectual (DI) y la contextualización de la Fundación Ludus, en la que se describe su misión, visión, grupo de trabajo, población y necesidades. El segundo apartado es el *planteamiento del problema* en el que se describe la necesidad que surge de trabajar las Habilidades para la Vida a través de los agentes educativos quienes están siempre en contacto con la población con Discapacidad Intelectual. El tercer apartado muestra los *objetivos* tanto general como específicos que tiene el proyecto. El cuarto apartado de *antecedentes* permite ver investigaciones, proyectos y propuestas que se han realizado en relación a los temas centrales del proyecto pedagógico investigativo. El quinto apartado

corresponde al *Marco teórico*, en donde se desglosan los ejes temáticos principales que sustentan el trabajo de grado. El sexto apartado describe el *Marco Metodológico* en este se describe el modelo de investigación holística y los instrumentos que serán empleados para recolectar la información. El apartado siete de *Propuesta Pedagógica*, explica la manera en que se estructura el curso de Moodle dirigido a los agentes educativos para trabajar el tema de Habilidades para la Vida con la población con discapacidad de la fundación Ludus, así como el modelo pedagógico y la forma de evaluar de la propuesta. El octavo apartado de *Análisis de resultados*, muestra primero el proceso que se llevó a cabo para diseñar el Ambiente Virtual de Aprendizaje y segundo, el análisis que se hace de los resultados obtenidos a partir de las categorías de análisis. En el último apartado, de *Conclusiones* se da respuesta a la pregunta de investigación que se plantea en el proyecto pedagógico investigativo.

5. Metodología

El proyecto pedagógico investigativo se desarrolló desde el Modelo Holístico de Investigación propuesto por Hurtado (1998), el cual determina 10 fases de investigación que orientan el trabajo de grado. Desde las fases exploratoria y descriptiva, se realizó la observación del contexto en el que se llevó a cabo el proyecto pedagógico investigativo y el hallazgo de sus características. En las fases analítica y comparativa, se retomaron los antecedentes pertinentes y el análisis de proyectos pedagógicos realizados anteriormente en la fundación para posteriormente, en la fase argumentativa se construyó el marco teórico que fundamenta este proceso. Desde la fase predictiva propositiva, se definió y diseñó la propuesta pedagógica investigativa. Las fases finales de modificación, confirmativa y evaluativa, permiten reconocer, desde la evaluación por expertos de la propuesta pedagógica y del AVA, así como de la validación de la misma por parte de agentes educativos y las docentes en formación, los ajustes necesarios a realizar para fortalecer la propuesta y su pertinencia en el desarrollo. Así mismo, se analizan los resultados del proyecto y se presentan las conclusiones.

6. Conclusiones

Se concluye la importancia de formar a la población con discapacidad intelectual en Habilidades para la Vida, a partir de las cuales es posible favorecer su inclusión social en el entorno no solo académico, sino también del día a día, reconociendo a partir de estas sus capacidades y fortalezas. Para ello, es importante contar con un modelo pedagógico como el aprendizaje significativo, desde el cual se tienen en cuenta los conocimientos previos de los estudiantes y se brindan múltiples herramientas para que estos sean transformados, comprendidos y aplicados. Sin embargo, se reconoce la importancia de realizar un trabajo continuo y constante por lo que un Ambiente Virtual de Aprendizaje, es un aliado perfecto, desde el cual los agentes educativos de la Fundación Ludus, pueden hacer no solo uso de la información que allí se encuentran en diversos tiempos y espacios, sino que, además, pueden enriquecer la plataforma por medio de sus aportes en espacios como el foro y las sugerencias.

En cuanto al aporte que se realiza a partir de esta propuesta a la licenciatura en Educación Especial y su línea de mediaciones comunicativas, se destaca la importancia del rol del educador especial, como aquel que cuenta con habilidades para diseñar y construir conocimiento a fin de realizar un trabajo de acompañamiento dirigido directamente a los agentes educativos tal como lo propone el más reciente Decreto 1421 de 2017, haciendo uso de otras herramientas como lo son la virtualidad. Por lo cual, se invita tanto a la licenciatura como a la línea a fortalecer dentro de su currículo la enseñanza de diseño y uso de plataformas virtuales, permitiendo mayor reconocimiento y fortaleza de estas a futuros educadores especiales.

En cuanto al AVA se destacan diversos aspectos positivos de este como lo son: la posibilidad de compartir contenidos en diversos formatos, de poder realizar en estos ajustes y actualizaciones, de favorecer una comunicación asincrónica entre educadores especiales y agentes educativos, así como de garantizar que la información allí dispuesta pueda ser comprendida y empleada gracias a un menú estable y sencillo que favorezca la navegabilidad y aplicación.

Finalmente, se reconoce que gracias a la virtualidad el Ambiente Virtual de Aprendizaje diseñado, podrá

seguir siendo aplicado en la Fundación sin la presencia de las docentes en formación, sino por medio de la intervención de los agentes educativos, a fin de alcanzar el objetivo de favorecer las Habilidades para la Vida en la población que allí se encuentra, e incluso, este AVA podrá ser compartido y difundido en otras instituciones.

Elaborado por:	Caicedo Fresneda, Daniela; Cubillos Goyeneche, Leydi Paola; Guerrero Marín, Angie Lorena; Duque Zambrano, Sara Camila.
Revisado por:	Hernández, Carolina; Currea, Paola.

Fecha de elaboración del Resumen:	16	11	2017
--	----	----	------

Contenido

Introducción	21
Contexto	25
Macro contexto.....	25
Micro contexto	26
Misión.	26
Visión.	27
Planteamiento del problema.....	30
Objetivos	32
Objetivo General	32
Objetivos específicos	32
Justificación.....	33
Marco de Antecedentes	35
Aporte de los antecedentes a la propuesta.....	40
Marco teórico	45
Las tecnologías en la educación y los ambientes virtuales	45
Las tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).	45
Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA).	49
Moodle	52
Navegabilidad.	54

	15
Usabilidad	55
Herramientas de comunicación.....	55
Componentes de la propuesta pedagógica	56
Constructivismo	56
Aprendizaje significativo	59
Evaluación Formativa	61
Agente educativo.....	63
Habilidades para la Vida	64
Marco Metodológico	72
Línea de mediaciones comunicativas.....	72
Metodología de investigación holística.....	73
Instrumentos de recolección de información	77
Aspectos para analizar.....	78
Propuesta pedagógica.....	79
Justificación.....	79
Objetivo pedagógico	81
Modelo pedagógico	81
Evaluación.....	84
Diseño del curso HpV	89
Análisis de resultados.....	102

Descripción del diseño, e implementación de la propuesta pedagógica en el AVA	102
Diseño del AVA.	102
Pilotaje de la propuesta.	107
Análisis del modelo pedagógico	109
Actividades centradas a la realidad del estudiante	109
Construcción del aprendizaje desde sus experiencias y conocimientos previos.....	110
Evaluación formativa por medio de logros y metas por nivel.	111
Análisis del Ambiente Virtual de Aprendizaje	114
Usabilidad.	114
Navegabilidad.	118
Herramientas de comunicación.	119
Análisis de Habilidades para la Vida	121
Lenguaje Claro y conciso acorde a la población.....	121
Pertinencia pedagógica de las actividades.	122
Claridad y pertinencia de la información presentada.	124
Recursos adecuados para cada habilidad.	125
Conclusiones	127
Referencias	131

Índice de Tablas

Tabla 1.....	36
Tabla 2.....	38
Tabla 3.....	46
Tabla 4.....	52
Tabla 5.....	54
Tabla 6.....	58
Tabla 7.....	62
Tabla 8.....	65
Tabla 9.....	69
Tabla 10.....	73
Tabla 11.....	78
Tabla 12.....	83
Tabla 13.....	85
Tabla 14.....	86
Tabla 15 Planeación de la organización del curso	98
Tabla 16 Habilidades para la Vida por nivel.....	104

Índice de Figuras

Figura 1 Porcentaje de estudiantes con discapacidad inscritos en el sistema educativo formal en Colombia, según los datos del Simat a septiembre de 2016. (Ministerio de Educación Nacional, 2017, pág. 25).....	25
Figura 2	42
Figura 3 Ambientes Virtuales de Aprendizaje. Figura realizada a partir de información obtenida de Herrera Batista (2006).....	51
Figura 4	75
Figura 5 Estructura general del curso, se muestra estructura general del curso.....	89
Figura 6 Ejemplo de la sección "modulo para agentes educativos", en este se puede hacer un breve recorrido del contenido de la plataforma y cada una de sus secciones.	90
Figura 7 Descripción de las sub-pestañas de la sección Habilidades para la Vida	91
Figura 8 ejemplo de sub-pestaña inicio de la habilidad	92
Figura 9 Ejemplo de sub-pestaña lectura para reflexionar. La imagen presenta un fragmento de la historia.....	93
Figura 10 Ejemplo de sub-pestaña ¿Qué es?.....	93
Figura 11 Ejemplo de la sub-pestaña Actividades. La imagen muestra un ejemplo de una actividad de nivel 3.	94
Figura 12 Ejemplo de la sección recursos, en la cual los agentes educativos encontrarán ejemplos de películas que pueden buscar para ver con los estudiantes.	95
Figura 13 Ejemplo de sub-pestaña actividad sugerida la cual será realizada por los agentes educativos	96
Figura 14 Ejemplo de sub-pestaña sugerencias	97

Figura 15 Ajuste de los logros por nivel. En la imagen superior se observa el nivel sin ajuste, y en la imagen inferior los logros descritos para el nivel.	113
Figura 16 Descripción gráfica de la navegación en la plataforma	115
Figura 17 Descripción gráfica de la navegación en la plataforma.	115
Figura 18. Antes. Se evidencia el texto dirigido al agente educativo acompañado de una imagen infantil.	117
Figura 19 Ajuste en relación con las imágenes de acuerdo al sujeto al que se dirige el texto. En este caso el contenido va dirigido al agente educativo.	117
Figura 20 Relación y secuencia de las fases del modelo instruccional propuesto. (Herrera Batista, 2006)	120
Figura 21. Pestaña "propuesta pedagógica", de la sección "Modulo para el agente educativo"	122
Figura 22. Ejemplo de importancia de HpV en pestaña "Habilidades para la vida"	125
Figura 23. Ejemplo de importancia de HpV en pestaña "Habilidades para la vida"	125

Índice de apéndice

Apéndice A Valoración de la pertinencia de la propuesta pedagógica	136
Apéndice B Formato de Valoración.....	142
Apéndice C Encuesta valoración propuesta pedagógica por los agentes educativos.....	145
Apéndice D Ejemplo de Rubrica.....	146

Introducción

En Colombia, a lo largo de los años, el proceso educativo de la población con discapacidad ha evolucionado de manera significativa en pro de brindar un reconocimiento a la misma como sujeto de derecho. Esto se ve reflejado, por ejemplo, en el último “Documento de orientaciones técnicas, administrativas y pedagógicas para la atención educativa a estudiantes con discapacidad en el marco de la educación inclusiva,” (Ministerio de Educación Nacional, 2017) en el que se presenta una ruta metodológica que orienta diversas acciones al sistema educativo colombiano, con el fin de lograr el favorecer el reconocimiento de los derechos de las personas con discapacidad. Este documento, se constituye también, en una herramienta útil en el que se registran acciones puntuales que potencian en la población con discapacidad sus fortalezas y habilidades, promoviendo así una posible inclusión educativa y social.

Así mismo, nuestras leyes colombianas, desde la Constitución de 1991, la Ley General de Educación de 1994, el decreto 2082 de 1996, la resolución 2565 de 2003, el decreto 366 de 2009 y la ley 1618 de 2013, entre otras, han reconocido y establecido acciones puntuales desde la cuales sea posible promover y garantizar condiciones de educación, igualdad y participación a la población con discapacidad.

Hasta el día de hoy, nuestro país se ha venido actualizando legalmente, hasta el más reciente Decreto 1421/2017, el cual se reglamenta, en el marco de la educación inclusiva, la atención educativa a la población con discapacidad.

Es así, como desde los documentos orientadores del Ministerio de Educación Nacional (MEN), y la ley colombiana se reconoce la importancia de fortalecer en la población con discapacidad sus capacidades y habilidades, como competencias necesarias para una participación social y educativa efectiva.

En este sentido, la Universidad Pedagógica Nacional desde la licenciatura en Educación Especial, en su trayectoria a lo largo de la formación de educadores especiales, promueve la investigación a partir de diversas líneas, con las que busca obtener aportes significativos al entorno educativo de las personas con discapacidad, entre las cuales se involucra a la familia, los diversos agentes educativos e instituciones de educación formal y no formal y las múltiples herramientas y tecnologías actuales.

Es así como surge el presente Proyecto Pedagógico Investigativo (PPI), el cual se encuentra adscrito a la Línea de Mediaciones Comunicativas de la Licenciatura en Educación Especial, esta línea tiene como objetivo “generar procesos de formación desde los cuales se logre la eliminación de las barreras de participación de las poblaciones vulnerables, por medio de las mediaciones tecnológicas y las tecnologías potenciadoras, analizando el impacto de estas en el medio educativo”. (Arenas, Cuartas, Muriel, 2015).

Por lo anterior, este PPI tiene como propósito diseñar un Ambiente Virtual de Aprendizaje navegable y usable (ya que, como futuras docentes de nuestro país, reconocemos la importancia y demanda actual del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la educación –TIC-, pues desde estas, según la ONU, es posible contribuir al acceso universal de la información), desde el cual sea posible responder a las Orientaciones del MEN en cuanto al desarrollo y/o fortalecimiento de habilidades en la población con discapacidad, por lo que se toma como tema de desarrollo “las Habilidades para la Vida (HpV)”, definidas por la Organización Mundial de la Salud (OMS) en 1999, como aquellas acciones que le permiten a los sujetos enfrentarse de manera positiva a las situaciones diarias en torno a ellos mismos y al mundo que les rodea (Mantilla, 2001).

De lo anterior surge entonces el presente proyecto titulado “Ambientes Virtuales de Aprendizaje, una oportunidad para formar agentes educativos en el desarrollo de Habilidades para la Vida en personas con discapacidad intelectual”, en el que se pretende diseñar un ambiente virtual, dirigido a los agentes educativos, quienes harán uso de esta estrategia, llevando a la presencialidad los diferentes recursos (lecturas, teoría, actividades, videos, películas etc.) expuestos en el AVA, con el propósito de fortalecer las habilidades en niños y jóvenes con discapacidad intelectual.

Para tal fin, se realiza un trabajo en equipo con la Fundación de Rehabilitación Integral Ludus, Institución Prestadora de Servicios de Salud (IPS), la cual brinda su atención a niños y jóvenes con discapacidad intelectual. Así mismo, se realiza una revisión teórica tanto de los Ambientes Virtuales de Aprendizaje, como de las Habilidades para la Vida, y se construye una propuesta pedagógica cuya base es el modelo pedagógico constructivista.

Como metodología de investigación, se articula el modelo holístico propuesto por Hurtado (2002), el cual está compuesto por diez fases que orientan el diseño, aplicación, análisis y conclusiones del presente proyecto pedagógico investigativo.

Por lo anterior, el presente documento se encuentra dividido por los siguientes capítulos: Contexto, en el cual se realiza una breve descripción de las diversas instituciones educativas y no educativas por las que transitan las personas con discapacidad intelectual; de allí surge el subcapítulo de micro contexto el cual contiene información acerca de la Fundación de Rehabilitación Integral Ludus, lugar en el que se desarrolla esta propuesta. Seguido a este capítulo, el lector podrá encontrar el planteamiento del problema el cual incluye la pregunta problema, los objetivos tanto general como específicos y la justificación. El quinto capítulo incluye el marco de antecedentes, en el cual se explican los diversos documentos que orientaron

tanto la construcción de la pregunta problema, como el marco teórico. Este incluye temas como: Ambientes Virtuales de Aprendizaje, Habilidades para la Vida y población con Discapacidad Intelectual. De allí que surge por lo tanto el Marco teórico, el cual se compone de dos momentos; el primero describe los temas que componen las tecnologías en la educación y los ambientes virtuales: TIC, AVA, Moodle; el segundo momento, está compuesto por los temas que abarcan la propuesta pedagógica: modelo pedagógico, evaluación formativa y Habilidades para la Vida. El siguiente capítulo se denomina marco metodológico, y describe el modelo holístico de investigación y sus fases, los instrumentos de recolección de información y los aspectos puntuales desde los cuales se realizará el análisis de la misma. Posteriormente, se encuentra la propuesta pedagógica, que incluye: justificación, objetivo pedagógico, modelo pedagógico, evaluación y diseño del curso Habilidades para la Vida. El antepenúltimo capítulo desarrolla el análisis de resultados desde la descripción del diseño e implementación de la propuesta pedagógica del AVA, y el resultado de cada uno de los aspectos de análisis a la luz de los tres objetivos específicos. Finalmente, el capítulo de conclusiones discute alrededor de la pregunta problema, y los aprendizajes y sugerencias obtenidas durante el desarrollo de todo el proyecto pedagógico investigativo.

Contexto

Macro contexto

Según las estadísticas realizadas por el Simat (Sistema Integrado de Matrícula), en Colombia, la mayor cantidad de casos de niños con discapacidad reportados en las aulas escolares corresponde a la población con discapacidad intelectual.

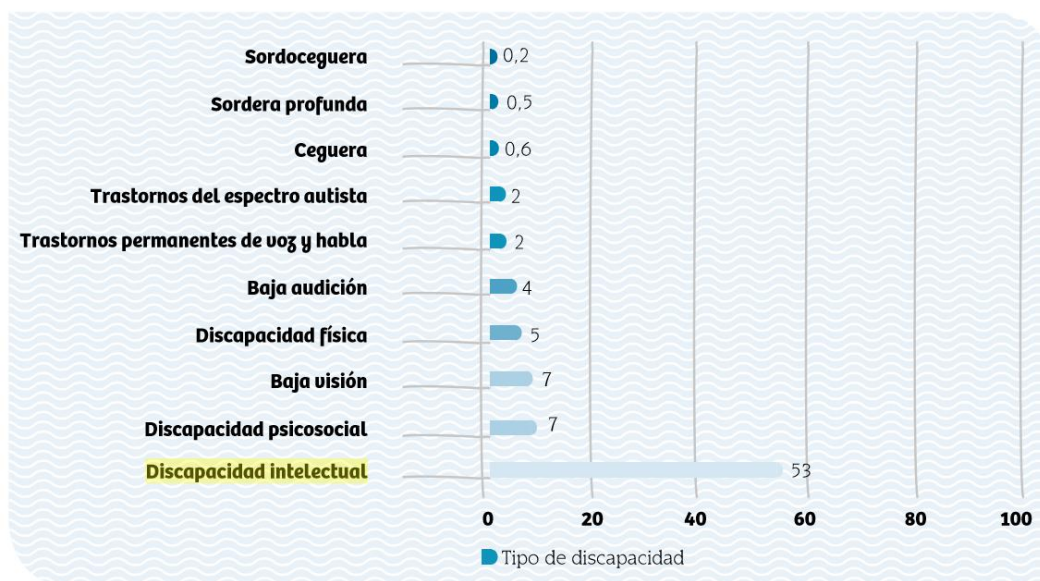


Figura 1 Porcentaje de estudiantes con discapacidad inscritos en el sistema educativo formal en Colombia, según los datos del Simat a septiembre de 2016. (Ministerio de Educación Nacional, 2017, pág. 25)

Así mismo, el Simat logró identificar, que del total de estudiantes reportados, teniendo en cuenta todas las discapacidades, el 82% aprobaron el grado escolar que cursaban en 2015 y se hallaban bajo metodologías tradicionales de educación. (Ministerio de Educación Nacional, 2017, pág. 26)

En cuanto a las instituciones educativas que cuentan con inclusión de población con discapacidad intelectual o cognitiva, Bogotá cuenta con casi 479 instituciones las cuales son en

su mayoría de carácter distrital y las otras de carácter privado, según lo revisado en el directorio de colegios y jardines de Colombia.

Así mismo, existe una gran variedad de Fundaciones que apoyan el proceso con esta población, desde ejes como el arte, la música, la danza, la formación para el empleo entre otros. Entre estas entidades se encuentran las IPS, Instituciones Prestadoras de Servicios de Salud, de las cuales algunas prestan sus servicios al proceso de rehabilitación y habilitación de personas con discapacidad, desde espacios como la fisiatría, fisioterapia, terapia ocupacional, fonoaudiología, psicología, educación especial, entre otros. En este grupo se encuentra la Fundación de Rehabilitación Integral Ludus.

Como se puede ver, el rol del educador especial va más allá del trabajo en el aula, y es desde estos otros espacios, en los que con un trabajo en conjunto con otros profesionales se favorece y se enriquece la formación no solo académica sino multidimensional de la población con discapacidad.

Micro contexto¹

La Fundación de Rehabilitación Integral Ludus, fue creada el 14 de agosto del 2001, en la ciudad de Bogotá y se encuentra ubicada en la localidad de Chapinero, en el barrio Virrey. Es una Institución Prestadora de Servicios (IPS) sin ánimo de lucro, la cual ofrece servicios terapéuticos, psicológicos y educativos a niños y jóvenes en condición de discapacidad intelectual y autismo.

Misión.

La Fundación Ludus, promueve el desarrollo funcional y la inclusión social de niños y jóvenes con necesidades educativas especiales o en condición de discapacidad, con un

¹ La realización de esta sección, da cuenta de la Fase Exploratoria, planteada en el Marco Metodológico.

equipo humano profesional, experimentado y comprometido con el servicio y la calidad, buscando la sostenibilidad económica, social y ambiental” (Fundación de rehabilitación integral Ludus, 2015)

Visión.

“En el 2017 la Fundación Ludus será reconocida como una entidad socialmente responsable y como uno de los líderes en Cundinamarca por el trabajo innovador que propone de generar un modelo para la inclusión de niños y jóvenes con necesidades educativas especiales o en condición de discapacidad” (Fundación de rehabilitación integral Ludus, 2015).

La Fundación cuenta con dos tipos de modalidades de intervención: la primera es presencial, en la que se brinda atención a nivel educativo y terapéutico; la segunda denominada extramural, que ofrece asesoría y orientación a la institución educativa en donde se encuentra vinculado el estudiante y su familia.

Su objetivo es desarrollar habilidades sociales y comunicativas a los jóvenes con el propósito de que puedan desenvolverse satisfactoriamente en los diferentes escenarios de la sociedad y en su cotidianidad. Por tal motivo, la Fundación cuenta con diferentes talleres de tipo productivo como manualidades, talleres de cocina y espacios para el manejo de textiles.

Los procesos de intervención están organizados en base de las edades de los niños y jóvenes, de acuerdo con diferentes enfoques según la etapa de desarrollo en la que se encuentran. En las edades de 5 a 12 años, el programa se enfatiza en la rehabilitación funcional, desarrollo de habilidades sociales, procesos cognitivos, estimulación del desarrollo y orientación pre-vocacional. Posteriormente, en la edad de 12 a 25 años, se tiene como propósito fortalecer

competencias para la vida, a partir de un perfil vocacional, en donde se valoran las habilidades laborales, sociales y sus competencias en lecto-escritura y matemáticas.

La población que se encuentra en la Fundación Ludus, está organizada en diferentes grupos de acuerdo con sus competencias y apoyos requeridos, teniendo en cuenta la posibilidad que tienen los estudiantes de avanzar por los diferentes niveles de acuerdo con los logros obtenidos. Los grupos se dividen en: Perbatus, Amatori, Sophus, Nixus, Auden, Optimum y Abilitas.

El presente proyecto, se implementará en los tres últimos grupos mencionados, los cuales se describen de acuerdo con las siguientes características:

- Auden: En este nivel se desarrollan estrategias que abordan competencias pre-laborales y se realiza validación escolar de acuerdo a las áreas básicas y sus competencias más relevantes, tales como la lectura y la escritura y operaciones lógico matemáticas.
- Optimum: Este grupo, tiene como objetivo desarrollar competencias pre-laborales, requiriendo apoyo permanente para el seguimiento de instrucciones. Los jóvenes realizan talleres especializados en textiles y cocina.
- Abilitas. Los jóvenes que pertenecen a este grupo no requieren de apoyo continuo en sus procesos académicos y sociales. En este nivel se propende fortalecer las competencias pre-laborales.

Los procesos desarrollados con los niños y jóvenes de la fundación son abordados por un equipo interdisciplinar de agentes educativos conformado por tres terapeutas ocupacionales, tres fonoaudiólogas, dos psicólogas, una fisioterapeuta, una licenciada en Educación especial, dos docentes y tres talleristas. Estos profesionales realizan sus intervenciones de manera individual o grupal de acuerdo con los apoyos que cada joven requiere.

En cuanto al uso de herramientas tecnológicas, la Fundación cuenta con una sala de sistemas en la cual hay disponibles seis computadores de escritorio; sin embargo, estos no cuentan con red de internet. No obstante, este no será un impedimento para el desarrollo del proyecto, ya que son los agentes educativos quienes accederán y harán uso de la plataforma desde cualquier dispositivo que cuente con acceso a internet.

Planteamiento del problema

Comprender la discapacidad intelectual, implica comprender aquellas características que la definen. En 2011, la Asociación Americana de Discapacidades Intelectuales y del Desarrollo (AAIDD) como se citó en (Ministerio de Educación Nacional, 2017), describió las características de las personas con discapacidad intelectual como “la presencia de limitaciones significativas en el funcionamiento intelectual y en la conducta adaptativa, en relación con aquellas habilidades conceptuales, sociales y prácticas, indispensables para una vida autónoma e independiente” (p.94). Esta caracterización se acompaña de cinco premisas importantes de las cuales retomamos dos:

Premisa 3: Reconocer las capacidades y potencialidades del estudiante. Todas las personas con DI (Discapacidad Intelectual), al igual que todos los seres humanos, presentan dificultades y habilidades en todos los ámbitos de la vida.

Premisa 5: Procurar la continuidad del trabajo y los apoyos requeridos, para que las adquisiciones y logros se mantengan en el tiempo.

Esta nueva caracterización de la población con DI no es ajena a la Fundación Ludus, la cual refleja desde su actuar, su alto compromiso por promover el desarrollo funcional y la inclusión social de los niños y jóvenes con DI. Así mismo, la Licenciatura de Educación Especial de la Universidad Pedagógica Nacional, ha realizado dos proyectos pedagógicos importantes en la fundación, relacionados con el fortalecimiento de habilidades sociales, autorregulación y empoderamiento a través del arte, así como la formación para una vida laboral y productiva; por ende, y en aras de dar continuidad a dichos procesos formativos desde los cuales se busca fortalecer la autonomía, la independencia y la inclusión social (teniendo en cuenta la premisas 3

y 5), se propone trabajar con los estudiantes de la Fundación Ludus, el tema de Habilidades para la Vida.

Sin embargo, surge una preocupación por parte de las docentes en formación, y es la necesidad de vincular a los agentes educativos del lugar, quienes desde sus conocimientos aportan en el día a día de la población con DI de la fundación. Se considera entonces, brindarles una herramienta que se extienda, perdure y se transforme, desde la cual el desarrollo de estas habilidades pueda convertirse en un proceso continuo que trascienda de una investigación a una herramienta real y útil para la población, para lo cual se piensa en el desarrollo de un Ambiente Virtual de Aprendizaje.²

Por lo anterior, se plantea la siguiente pregunta problema:

¿Cómo favorecer el desarrollo de Habilidades para la Vida de niños y jóvenes con discapacidad intelectual a través de un Ambiente Virtual de Aprendizaje orientado a agentes educativos?

² Para la realización de este apartado, se tuvo en cuenta la Fase Descriptiva, descrita en el Marco Metodológico.

Objetivos

Objetivo General

Diseñar un ambiente virtual de aprendizaje que brinde a los agentes educativos una propuesta pedagógica que le permita fortalecer las Habilidades para la Vida de niños y jóvenes con discapacidad intelectual de la Fundación Ludus.

Objetivos específicos

- Desarrollar una propuesta pedagógica que favorezcan HpV en la población de la Fundación Ludus.
- Estructurar un ambiente de aprendizaje virtual navegable, usable y con herramientas de comunicación para los agentes educativos.
- Evaluar la pertinencia de los contenidos y las estrategias de enseñanza –aprendizaje propuestos en la plataforma.

Justificación

El actual Decreto 1421 de 2017, en su Art.5, define los tipos de cargos docente modificando el rol del educador especial, quien con anterioridad en el Decreto 366 de 2009, respondía entre sus funciones principales al trabajo directo con la población con discapacidad, siendo responsabilidad de cada docente de apoyo reportar y hacer el seguimiento de mínimo 10, máximo 50 estudiantes con discapacidad.

Con la nueva modificación se define el rol de los licenciados en Educación Especial, para quienes el Decreto 1421 de 2017 les otorga el cargo de docentes de apoyo pedagógico.

Desde el cual su principal función es la de acompañar pedagógicamente a los docentes de aula, fortaleciendo los procesos de educación inclusiva a través del diseño, acompañamiento a la implementación y seguimiento a los Planes Individuales de Apoyos y Ajustes Razonables (PIAR) y su articulación con la planeación pedagógica y el Plan de Mejoramiento Institucional (PMI); la consolidación y refrendación del Informe Anual de proceso pedagógico o de competencias; el trabajo con familias; la sensibilización y formación de docentes y los ajustes institucionales para garantizar la atención pertinente a esta población” (Decreto 1421 , 2017, pág. 18).

Se hace alusión a este nuevo panorama del rol del educador especial, el cual se articula con la pregunta de esta investigación, desde donde se plantea el diseño de una propuesta pedagógica dirigida a los agentes educativos. Desde está, se visibiliza el acompañamiento que se le va a brindar a la Fundación Ludus y a sus profesionales en la implementación de los propósitos de mejoramiento de la misma, a partir del diseño de una propuesta pedagógica proyectada para el desarrollo grupal con sus respectivos ajustes razonables. Así mismo, esta propuesta incluye la entrega de material a los agentes educativos, su ruta de aplicación y de evaluación para un

trabajo efectivo con la población. Define unos niveles de interacción que respetan y tienen en cuenta las capacidades diversas de los grupos de la Fundación y ofrece unas actividades con ajustes acordes al contexto desde una descripción de instrucciones en un lenguaje sencillo.

Con todo lo anterior, el uso de la tecnología se convierte en uno de los medios más viables para alcanzar este propósito. Las tecnologías, en el ámbito educativo, son una herramienta poderosa que posibilita innovar en el proceso de enseñanza – aprendizaje, eliminando barreras y favoreciendo una mejor adquisición de contenidos. Estos ambientes de aprendizaje virtuales posibilitan el trabajo en equipo y potencian la construcción de conocimiento en una comunidad de aprendizaje, además de promover espacios para la participación y la reflexión; Cuentan además con las siguientes propiedades: disponibilidad de acceso permanente (de forma sincrónica y asincrónica), adaptabilidad al ritmo de aprendizaje individual, posibilidad de ofrecer diversas alternativas a los docentes para acceder a la información, así como la opción de contar con diferentes materiales y sobre todo opuestos a la clásica transmisión de conocimiento.

Marco de Antecedentes

El siguiente marco de antecedentes³ permite conocer las bases centrales de la investigación desde otros proyectos y propuestas cuyos temas centrales son: Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) y Habilidades para la Vida (HpV).

En cuanto a los AVA se refiere, se recopiló información acerca de investigaciones que describen el impacto de ellos en algunas áreas del conocimiento, los requerimientos básicos y necesarios para su desarrollo y el impacto de los mismos en el cuerpo docente de las instituciones, en cuanto a su actualización tecnológica, y el aporte que los AVA brindan como nuevas herramientas a la práctica pedagógica.

Conocer estos temas a partir de otros proyectos desarrollados y los resultados obtenidos en los mismos, aportan y orientan a los objetivos de este PPI.

Estos antecedentes fueron obtenidos por medio de la indagación realizada en la fase analítica, en la cual se recopiló la información de diversos documentos (investigaciones, tesis, revistas), se seleccionó según su pertinencia y aporte a esta investigación y se analizó y concluyó en la fase comparativa.

A continuación, se presenta la recopilación de los temas analizados por categorías, para lo cual se establecen tres parámetros: título del documento y tipo de documento, resumen y datos bibliográficos, y conclusiones. El posterior análisis de los aportes de estos documentos se realiza en el siguiente apartado.

³ Da cuenta de la Fase Comparativa descrita en el Marco Metodológico.

Tabla 1

Antecedentes de Ambientes Virtuales de Aprendizaje

Título del documento y tipo de documento	Resumen y datos bibliográficos	Conclusiones
<p>“La formación ciudadana en ambientes virtuales de aprendizaje en la educación superior. El caso de la Especialización en Pedagogía a distancia de la Universidad Pedagógica Nacional”. Trabajo de investigación como requisito para optar al título de Magíster en Educación</p>	<p>El objetivo general de esta investigación es el de analizar la formación ciudadana por medio de un AVA, concretamente desde el módulo de Democracia y ciudadanía.</p> <p>Para ello, la investigación recoge antecedentes desde dos campos: las TIC en educación y la formación ciudadana. Así mismo, da cuenta de tres aspectos de investigación: la educación a distancia, el programa en particular y el módulo en formación del AVA. Finalmente brinda algunas sugerencias para la formación de maestros en cuanto a formación política en un AVA.</p>	<p>Se analizó el AVA en relación con la formación ciudadana, lo cual implicó comprender si este ambiente realmente posibilita el desarrollo del tema propuesto, desde dos aspectos inherentes al mismo: la participación y el diálogo de saberes.</p> <p>De allí se derivaron recomendaciones para la formación política de maestros en AVA, considerando viable la relación entre lo virtual y lo pedagógico.</p>
<p>“Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes virtuales de aprendizaje: una propuesta basada en las funciones cognitivas del aprendizaje”. Trabajo de investigación.</p>	<p>El documento presenta como objetivo general, ofrecer un modelo instruccional que permita conducir el diseño de Ambientes Virtuales.</p> <p>Para ello ofrece la aclaración entre aspectos claves como lo son el diseño de la propuesta didáctica y el diseño de la interfaz, a partir de los cuales surge el esquema general de navegación o menú.</p> <p>Así mismo, manifiesta la importancia fundamental de generar una mediación cognitiva que garantice el aprendizaje y la motivación, por medio de la provisión de estímulos sensoriales. Para lo cual es importante tener claridad del qué, cómo y cuándo debe enseñarse y aprender en el curso.</p> <p>Finalmente reconoce la importancia de proveer el ambiente virtual a partir de un contexto, unos intereses, y un proceso de constante evaluación y mejoramiento del mismo.</p>	<p>Tanto en la educación a distancia, como en la modalidad presencial, las Nuevas tecnologías pueden contribuir a mejorar el aprendizaje, sin embargo, esto no se da de manera automática, se requiere un diseño instruccional sustentado en las teorías científicas de la educación. Se debe tener presente que el aprendizaje ocurre en la mente del individuo y no en los circuitos de un ordenador. En este sentido, el papel de la educación, junto con la ciencia y la tecnología es fundamental. El modelo presentado pretende orientar el diseño de ambientes virtuales de aprendizaje y revela la importancia que tiene el curso de las nuevas tecnologías y el diseño de la interfaz en la educación. (Herrera Batista, 2006, pág. 18)</p>
<p>“Implementación de la plataforma Moodle en la</p>	<p>Este proyecto de investigación tiene como objetivo general implementar el uso de la plataforma Moodle en una</p>	<p>La aplicación de la plataforma Moodle, les permitió a los docentes dinamizar las clases, involucrar a los</p>

<p>Institución Educativa Luis López de Mesa”.</p> <p>Trabajo de investigación presentado como requisito parcial para optar al título de: Magister en Enseñanza de las Ciencias Exactas y Naturales</p>	<p>Institución Educativa de Medellín; para ello, sus objetivos específicos son el diseño de la plataforma, la capacitación de los docentes en el manejo de está, y la implementación de la plataforma virtual para el desarrollo de áreas básicas del conocimiento. Para ello analiza las TIC en la educación, el modelo tecnológico y la plataforma Moodle. Todo esto con el fin de responder a la pregunta problema: ¿Cómo proporcionar a los docentes herramientas que les permitan el uso de los recursos tecnológicos que posee la IE Luis López de Mesa para impactar sus prácticas pedagógicas y utilizar adecuadamente los recursos con los que cuenta?</p> <p>Grisales Pérez, Carlos Alberto. (2013) Universidad Nacional de Colombia. Facultad de Ciencias exactas y Naturales. Medellín.</p>	<p>estudiantes en los procesos educativos y optimizar los recursos y el tiempo utilizado en la organización y calificación de trabajos y exámenes.</p> <p>Se resalta el interés que se logró en los docentes en cuanto a comprender el manejo de la plataforma y dar continuidad al uso de la misma, aunque algunos de ellos no contaran con los conocimientos informáticos suficientes. Por lo cual se concluye que la implementación de herramientas virtuales les permite a los docentes fortalecer sus conocimientos tecnológicos y así mismo hacer uso de ellas como estrategia de enseñanza en el aula.</p>
<p>“Programa de formación pedagógica a docentes orientado al aprendizaje cooperativo en estudiantes a través de un entorno virtual de aprendizaje (Moodle)”</p> <p>Tesis para optar al título de Máster en ‘Pedagogía con mención en Docencia Universitaria’</p>	<p>Este proyecto analiza el problema desde la situación actual, en la que es evidente la necesidad de desarrollar nuevas capacidades en los docentes en torno a las Nuevas Tecnologías, a partir de las cuales los docentes logren desde su experiencia innovadora e investigativa llegar a ser un ejemplo para sus estudiantes. Ante esa premisa, se tienen en cuenta los entornos virtuales de aprendizaje, desde los cuales es posible la creación de cursos completos en la web y se propone el análisis de cuáles son las características esenciales (contenido y estrategias) de un programa de formación pedagógica para docentes, orientado a impulsar el aprendizaje cooperativo entre sus estudiantes, al trabajar en un entorno virtual de aprendizaje.</p> <p>Córdoba Peralta, Andrea Lucía. (2016) Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua UNAN-Managua.</p>	<p>Se observó que la plataforma Moodle, no favorece la construcción de aprendizaje con todos los diversos actores involucrados en el proceso, limitando un poco las interacciones entre los participantes del curso. Se destaca la importancia de promover en los docentes el diseño de ambientes virtuales, pero se observa la falta de interés por parte de estos, por lo cual es necesario que todos los docentes de formación superior cuenten con una formación pedagógica entorno a lo virtual, la cual contemple las diferencias educativas de cada uno de estos actores.</p>

Tabla 2

Antecedentes Habilidades para la Vida

Título del documento y tipo de documento	Resumen y datos bibliográficos	Conclusiones
Habilidades para la Vida. Una propuesta educativa para la promoción del desarrollo humano y la prevención de problemas psicosociales. Proyecto para el desarrollo con el apoyo del Ministerio de Salud Nacional y el Ministerio de Educación Nacional.	Este proyecto fue financiado por el Ministerio de Salud en 1996, cuyo objetivo era el de validar en Colombia la propuesta realizada por la OMS para la educación de HpV. La fundación Fe y Alegría elaboró y validó materiales iniciales para la enseñanza y el aprendizaje de tres habilidades: manejo de emociones y sentimientos; asertividad; y manejo de conflictos. El resultado fue este documento, el cual fue dispuesto tanto para docentes como para profesionales involucrados con la promoción de la salud. Mantilla, L. (1999). Fundación Fe y Alegría. Colombia	La educación de HpV puede estructurarse como un programa que favorezca las múltiples necesidades psicosociales de la población infantil y juvenil. El currículo para la enseñanza de estas, puede diseñarse acordes al nivel cognitivo de los estudiantes teniendo en cuenta sus niveles de desarrollo y los objetivos de promoción y prevención más pertinentes al grupo según la edad. Finalmente, la estructura del programa debe responder también a la filosofía de cada institución, teniendo en cuenta las políticas, objetivos y prioridades.
Escuela Iberoamericana de Habilidades para la Vida. Plataforma e-learning	La Escuela es una plataforma de e-learning orientada a capacitar en Habilidades para la Vida a agentes sociales y educativos de diversa naturaleza: profesorado, profesionales de la salud, profesionales de la acción social, padres y madres, etc. Esta propuesta surge en el año 2000 como iniciativa de la Fundación EDEX quien desde 1973 se ha caracterizado por diseñar respuestas educativas para promover el desarrollo positivo de niñas, niños, adolescentes y jóvenes en relación con la promoción de la salud, la prevención de las drogodependencias y el fomento de la cultura ciudadana. Aunque su sede principal se encuentra en Bilbao, por medio de una plataforma Moodle, ofrece el curso virtual de HpV. Fundación EDEX. http://www.habilidadesparalavida.net/	El desarrollo de este curso se realiza a lo largo de 12 semanas con una dedicación total de 60 horas. Entre los alcances que ha logrado, es el de la formación en México, a 40 profesionales de la Secretaría de Educación Pública. Así como la nueva alianza que se dio con Colombia en el año 2016, por medio de MAJUI (que en la lengua chibcha de los muiscas significa “entrarse en sí mismo”), una empresa nacida en Ibagué, cuyo propósito es poder desarrollar a futuro proyectos de formación en HpV en las escuelas, colegios y colectivos del departamento del Tolima.
Taller de Habilidades para la Vida. Taller en desarrollo en una escuela de educación especial.	Este taller tiene como finalidad contribuir en la mejora de la conducta auto determinada y la calidad de vida de estudiantes entre los 13 y 20 años con discapacidad intelectual de la Escuela San José Jesuitas-Valencia. Para lo cual propone desarrollar al máximo el nivel de autonomía e independencia personal en los hábitos cotidianos y en el hogar a partir de las diez HpV propuestas por la OMS. Escuela San José. Jesuitas-Valencia. s.f. http://especial.escuelassj.com/	El taller se desarrolla en 5 bloques, los cuales incluyen la correspondencia en el hogar, cuidados personales, habilidades domésticas, autonomía en la alimentación y prevención de riesgos en el hogar. Es prácticamente uno de los pocos programas de HpV que se encuentran en desarrollo con población con discapacidad intelectual.
Programa “Habilidades para	El Departamento para la Prosperidad Social (DPS), ofrece este	Para el año 2016, aproximadamente 81.000

la Vida” Jóvenes en acción

curso por medio del programa Jóvenes en Acción (JeA) con el objetivo de brindar herramientas que les permita enfrentar los desafíos de la vida en las dimensiones personal, social y laboral, tales como el permanecer y culminar su proceso de formación, ingresar y mantenerse en el mercado laboral o en proyectos de emprendimiento, dando respuesta a las necesidades del sector productivo.

A través del programa complementario bajo modalidad virtual “Habilidades para la Vida” desde la plataforma del SENA (Servicio Nacional de Aprendizaje), los participantes tendrán la oportunidad de comprender la importancia de su desarrollo para las dimensiones personal, social, laboral y cumplimiento en general de sus metas o proyecto de vida.

participantes de los programas Jóvenes en Acción e Ingreso para la Prosperidad Social se certificaron en el módulo presencial de habilidades para la vida.

El módulo virtual está compuesto por cuatro actividades de aprendizaje donde se pueden identificar cuáles son las habilidades para la vida, concepto e importancia, dimensiones y características de una persona que las desarrolla. Este proceso tiene una duración de 40 horas y se realiza en alianza con el SENA por medio de la plataforma virtual Sofía Plus.

Aporte de los antecedentes a la propuesta

Del primer documento expuesto en los antecedentes de AVA, se toma en cuenta los resultados y las conclusiones, a partir los cuales se brindan algunas recomendaciones de los ajustes necesarios que se deben tener en cuenta para el diseño y desarrollo de un AVA con el fin último de garantizar a los docentes y estudiantes claridad en el empleo de la plataforma y motivarles a hacer uso continuo y constante que permita aprovechar al máximo las herramientas que esta pueda brindar.

Se tienen en cuenta las siguientes recomendaciones:

- Es importante brindar mayor formación a los docentes en relación con el uso no solo de las herramientas digitales, sino también al uso pedagógico que ofrece Moodle.
- En cuanto no haya aún un hábito y relación estrecha entre la virtualidad y los maestros, se hace necesario realizar un seguimiento que garantice al desarrollo de las actividades de la plataforma, ya que en ocasiones las rutinas presenciales llegan a alejar al maestro de la virtualidad.
- A pesar de las facilidades de tiempo que ofrece la virtualidad, es importante concretar horarios y fechas para la resolución de actividades y el encuentro sincrónico en los chats.
- Aunque la plataforma cuente con algunos recursos, muchas veces docentes o estudiantes no acceden a ellos, por lo cual la creación de Webquest⁴ puede ser una forma de generar mayor interactividad entre los participantes y la plataforma.

⁴ Las Webquest son una estrategia didáctica en la que los alumnos de cualquier nivel educativo pasan a desempeñar un papel activo en su formación; dejando de ser solo receptores de la información y se convierten en constructores de conocimiento por medio de actividades propuesta en la Web seleccionadas previamente por el docente. (Argote, López, Sánchez, & Ruíz , s.f)

- Finalmente, es importante brindar una formación más amplia a los docentes en cuanto a la Web 2.0 - y otras herramientas, con el fin de capacitarles en múltiples herramientas tecnológicas que favorezcan su quehacer pedagógico.

En cuanto a las consideraciones necesarias para el diseño y desarrollo de un AVA, expuestas en el segundo documento, se tiene en cuenta los siguientes aspectos como aportes al cumplimiento del objetivo general de esta propuesta:

- Uno de los aspectos clave en la vinculación entre la propuesta didáctica y el diseño de la interfaz es el esquema general de navegación expresado a través del menú que presenta el ambiente virtual. Dicho menú constituye uno de los factores que permiten “leer” la propuesta didáctica en un ambiente de aprendizaje. Este ha de contener: Programa del curso, calendario de actividades y formas de evaluación, vías de comunicación para el envío de actividades, espacios para el intercambio de ideas y opiniones, centro de recursos y recursos adicionales y documentos de interés.
- Es importante tener claridad en el diseño curricular del AVA, el cual involucra el ¿qué debe enseñarse en ese curso?, ¿qué se espera que el estudiante haya aprendiendo al finalizar el curso?, ¿qué habilidades y conocimientos debe tener para continuar el curso?, para lo cual se propone que los proyectos educativos no solo sean transmisores de conocimiento sino también de habilidades y valores.
- Para el desarrollo y mejoramiento de la propuesta se debe contar con el apoyo de tres fuentes claves: la fuente sociocultural que determina las necesidades y los requerimientos que la sociedad espera, en este caso lo tomamos desde las Orientaciones del MEN en cuanto a las habilidades a desarrollar en la población con DI, la fuente psico-pedagógica, que establece las características de enseñanza y los

estilos según la población, para lo cual se tiene en cuenta las características de la población de la Fundación Ludus, y la fuente epistemológica, la cual corresponde al tema que son las HpV. Estas fuentes serán propicias para el mejoramiento de la práctica docente y del curso en desarrollo, tal como lo propone la siguiente Figura.

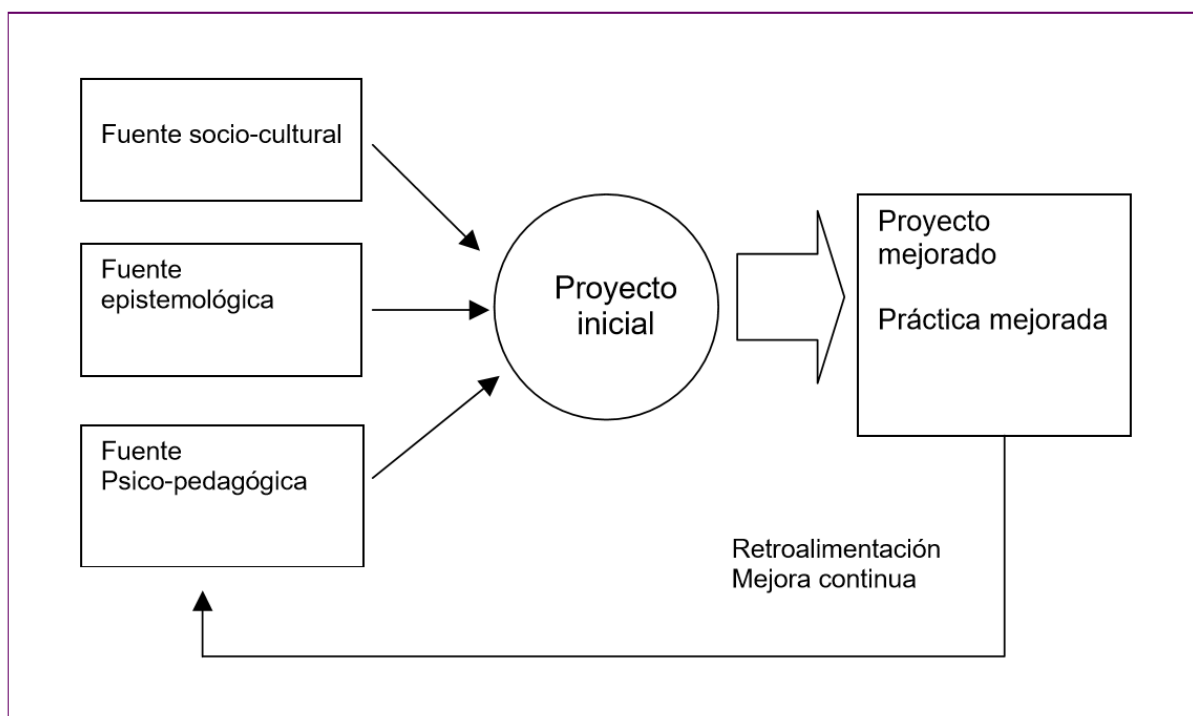


Figura 2
Proceso para mejorar la práctica docente en el AVA (Herrera Batista, 2006, pág. 14)

Desde el proyecto realizado en la Institución Educativa Luis López de Mesa, a partir de las conclusiones del mismo se evidencia que el uso de las diferentes herramientas de Moodle, permite a los docentes dinamizar las clases, además de ofrecerles optimización en el tiempo y uso de los recursos, favoreciendo receptividad en el uso de plataformas virtuales, aunque no contarán con los suficientes conocimientos informáticos; para lo cual se recomienda, fortalecer y potenciar los conocimientos informáticos en torno a este tipo de plataformas con el fin de favorecer su uso en las prácticas pedagógicas. Esta conclusión se asemeja a la obtenida en el

“Programa de formación pedagógica a docentes orientado al aprendizaje cooperativo en estudiantes a través de un entorno virtual de aprendizaje” en el cual contrario a lo sucedido en la Institución Educativa, la falta de formación docente en torno a los AVA si generó un impedimento para el desarrollo pleno de la propuesta. Por lo cual se retoma de estos dos últimos antecedentes, la importancia de fortalecer los conocimientos de los docentes en torno a la plataforma virtual como una estrategia que favorezca y garantice el uso e implementación de plataformas virtuales en espacios académicos con empoderamiento principalmente por parte de los agentes educativos.

En cuanto a los aportes de los antecedentes desarrollados en torno a Habilidades para la Vida, se describen las siguientes conclusiones:

- El tema Habilidades para la Vida, es un tema que se ha venido trabajando a nivel mundial desde diversos ámbitos, principalmente con el fin de orientar y prevenir a los adolescentes en el uso y consume de sustancias psicoactivas, y en la prevención de enfermedades de transmisión sexual.
- Solo un programa en España ha desarrollado este tema en torno a población con DI, por lo cual nuestra propuesta es pertinente con el fin de favorecer en la población en mención estas 10 habilidades psicosociales desde las cuales se fortalecen procesos de inclusión social y reconocimiento de los sujetos desde sus habilidades.
- El desarrollo de HpV desde un AVA como Moodle, no es algo nuevo; sin embargo, se ha trabajado el tema hacia docentes y profesionales de diversas áreas, pero no específicamente para el trabajo con población con DI.
- Finalmente, en Colombia se ha adelantado el tema con el programa “Jóvenes en acción” cuyo complemento ha sido virtual desde la plataforma virtual del SENA, pero

se espera que esta propuesta sea una forma de reconocer la importancia de fortalecer estas habilidades en otras poblaciones también vulnerables.

Marco teórico

El presente marco teórico⁵ se compone de dos momentos a partir de los cuales se desglosan los temas que sustentan el proyecto los cuales serán descritos, a la luz este proyecto pedagógico investigativo, en el capítulo de propuesta pedagógica y análisis de resultados. El primer momento describe los temas que componen las tecnologías en la educación y los ambientes virtuales: TIC, AVA y MOODLE; y el segundo, describe teóricamente los componentes de la propuesta pedagógica desde el modelo pedagógico, evaluación formativa y Habilidades para la Vida.

Las tecnologías en la educación y los ambientes virtuales

En la década de los 70 a nivel mundial se dieron diferentes cambios producidos por los avances tecnológicos, los cuales han contribuido a la construcción y desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). La revista Colombiana de Educación (2014), menciona el incremento que en las últimas décadas ha tenido el uso de las TIC en el contexto educativo, siendo un recurso que amplía y mejora la oferta educativa.

Las tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Desde León & Mayta (2009), las TIC son un conjunto de tecnologías que favorecen los medios de comunicación e interacción a nivel mundial, lo cual ha permitido la eliminación de barreras espaciales y temporales. Sus principales funciones las agrupa en siete categorías:

- Favorece los medios de expresión y creación multimedia.
- Garantiza canales de comunicación.
- Cuenta con instrumentos para el procesamiento de la información.
- Posee fuentes abiertas de información y de recursos.

⁵ Responde a la Fase Explicativa del Marco Metodológico.

- Permite la creación de instrumentos para la gestión administrativa y tutorial.
- Estructura diferentes instrumentos para la evaluación.
- Garantiza la formación de nuevos escenarios educativos.

Desde allí se reflejan los grandes beneficios con los que cuentan las TIC, los cuales favorecen y garantizan diversidad de oportunidades formativas.

En cuanto al enfoque educativo, León & Mayta (2009), mencionan algunas de las ventajas con las que el uso de las TIC favorecen los procesos de enseñanza- aprendizaje como lo muestra la siguiente tabla:

Tabla 3

Ventajas de las TIC en la educación

Aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Genera interés y motivación. • Desarrollo de la iniciativa y aprendizaje cooperativo. • Mayor comunicación entre profesores y alumnos. • Alfabetización digital y audiovisual. • Desarrollo de habilidades de búsqueda y selección de información. • Mejora de las competencias de expresión y creatividad.
Estudiante	<ul style="list-style-type: none"> • Acceso a múltiples recursos educativos y entornos de aprendizaje. • Personalización de los procesos de enseñanza y aprendizaje. • Autoevaluación y aprendizaje en menor tiempo. • Mayor proximidad del profesor y flexibilidad en los estudios. • Instrumentos para el proceso de la información.
Profesores	<ul style="list-style-type: none"> • Fuente de recursos educativos para la docencia. • Variedad y amplitud de información. • Mayor contacto con los estudiantes, profesores y otros centros. • Facilitan la evaluación, control y actualización profesional.
Centro educativo	<ul style="list-style-type: none"> • Mejora de la administración y gestión de los centros. • Mejora de la eficacia educativa. • Nuevos canales de comunicación con las familias y con la comunidad local. • Recursos compartidos.

Nota: tabla construida a partir de los aportes de León & Mayta (2009).

En esta misma línea la UNESCO (como se citó en Ministerio de Educación Nacional, s., p.8) describe otros de los beneficios que se promueven a la hora de usar las TIC:

- Ofrecen la oportunidad de una enseñanza centrada en el estudiante.
- Proporcionan mayores oportunidades para la comunicación y colaboración entre docentes y estudiantes.
- Dan mayor difusión a las capacidades técnicas y laborales de los estudiantes.
- Proporcionan posibilidades para el uso de múltiples tecnologías de parte de los docentes.
- Crean mayor entusiasmo por el aprendizaje entre los estudiantes.
- Otorgan a los docentes nuevas fuentes de información y conocimiento.
- Preparan a los estudiantes para el mundo real.
- Proporcionan materiales educativos a los estudiantes que aprenden a distancia.

Con lo anterior, se evidencia que el uso de las TIC a nivel educativo favorece los aprendizajes tanto de los alumnos como de los maestros, es por ello que para el mejoramiento y el desarrollo efectivo de las TIC se debe capacitar a los docentes para el uso de estos medios, permitiendo que las instituciones puedan transformar sus prácticas educativas.

Por otra parte, para el Ministerio de Educación Nacional, las TIC son una herramienta que contribuye al acceso universal de la educación, desde estrategias pedagógicas que simplifican y potencian los procesos de aprendizaje, permite al estudiante actuar con autonomía en su proceso educativo, y con conciencia del mismo. También menciona la gran variedad de recursos que ofrecen las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, ya que representan una valiosa ayuda con la que, docentes, investigadores, directivos y en general toda la sociedad,

pueden actualizarse en torno a la nueva realidad desde la virtualidad, favoreciendo los procesos educativos en los estudiantes.

Un programa multimedia interactivo puede convertirse en una poderosa herramienta pedagógica y didáctica que aproveche nuestra capacidad multisensorial. La combinación de textos, gráficos, sonido, fotografías, animaciones y videos permite transmitir el conocimiento de manera mucho más natural, vívida y dinámica, lo cual resulta crucial para el aprendizaje. Este tipo de recursos puede incitar a la transformación de los estudiantes, de recipientes pasivos de información a participantes más activos de su proceso de aprendizaje (Ministerio de Educación Nacional, 2004, pág. 5).

Desde allí, se propone la transformación desde la práctica docente en la cual es necesario modificar el eje del proceso transmisor del aprendizaje, brindando mayor autonomía a los estudiantes. Adicionalmente, para el Ministerio de Educación Nacional (2004), las TIC han permitido la configuración de entornos virtuales compartidos a los que se puede llamar ambiente de aprendizaje, en el que la desaparición de las restricciones de tiempo y el acceso remoto potencian la comunicación permanente entre usuarios y, con ello, la cooperación y construcción conjunta de conocimientos.

En este orden de ideas, desde la vinculación de las TIC en la educación surgen los Ambientes Virtuales de Aprendizaje, entendidos como ambientes virtuales de información que están diseñados para un proceso educativo, en el cual se comunican los actores que intervienen en él de manera efectiva y constante en dicho ambiente, esto obedece a unos principios pedagógicos que orientan el desarrollo de las temáticas establecidas para el aprendizaje.

Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA). Según Herrera A. (2006) los AVA son entornos informáticos digitales e inmateriales que proveen las condiciones para la realización de actividades de aprendizaje, el cual cuenta con dos tipos de elementos:

Primero, los elementos constitutivos, entendidos como los medios de interacción, recursos y factores psicológicos. Los medios de interacción en un AVA predominan de forma escrita, aunque esta puede ser multidireccional o unidireccional, los recursos suelen ser textos digitalizados, archivos multimedia y otros sitios web y los factores psicológicos se medían a través de un computador, garantizando la participación de los usuarios.

Segundo, los elementos conceptuales, referidos a los aspectos que definen el concepto de ambiente virtual que son el diseño instruccional y el diseño de la interfaz. El diseño instruccional es la manera en la se planea: los objetivos, las actividades, estrategias didácticas, evaluación y retroalimentación, el diseño de la interfaz tiene que ver con la manera en que esta expresado el diseño, son las características visuales y de navegación.

Otro aspecto importante, es la forma de organizar el ambiente virtual, ya que este aspecto varía dependiendo del propósito que este tenga, aun así, Herrera (2006) considera importante tener en cuenta los siguientes elementos: programa del curso, calendario de actividades, formas de evaluación, vías de comunicación para en el envío y recepción de actividades, retroalimentación de las actividades, un espacio que permita el intercambio de ideas y opiniones, un centro de recursos y recursos adicionales que generen interés. Esto hace parte del menú de la interfaz del ambiente, haciendo énfasis que existen múltiples formas de organizar el contenido que se va a presentar. Así mismo, Herrera (2004) indica que el éxito de un proceso educativo mediado por la virtualidad depende de la manera en que se propone la información y como se diseñan las actividades de aprendizaje.

Por otro lado, la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD (2011) define el concepto de AVA como:

Ambiente que va relacionado con el contexto integrado, integral y holístico para la gestión de aprendizaje, que está compuesto por un conjunto de entornos de interacción e interactividad sincrónica y asincrónica y un sistema de gestión de aprendizaje que permite a los actores educativos aumentar el uso flexible de los materiales didácticos, emplear diferentes metodologías y estrategias pedagógicas, optimizar los recursos educativos (entre los cuales se encuentra también el tiempo de estudio) y mejorar los resultados del trabajo académico individual y colaborativo de los estudiantes. (Universidad Abierta y a Distancia UNAD, 2011, pág. 31)

Las premisas pedagógicas que manejan con relación a la evaluación en un ambiente virtual, es que está, es un proceso continuo que valora el desempeño de quien hace uso del ambiente de manera formativa y sumativa, teniendo en cuenta la manera en que se aplica el conocimiento adquirido a través de una plataforma virtual. El ambiente posibilita la reflexión, la retroalimentación, la reafirmación del aprendizaje y ver el progreso de su formación.

La siguiente gráfica resumen el concepto de AVA, desde su definición, componentes y características, partir de información obtenida de Herrera Batista (2006).

Ambiente Virtual de Aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Entorno de aprendizaje mediado por la tecnología el cual favorece la interacción entre los sujetos y el conocimiento.
Componentes	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño instruccional: objetivos, actividades, estrategias didácticas, evaluación y retroalimentación. • Diseño de la interfaz: características visuales y de navegación.
Características	<ul style="list-style-type: none"> • Flexibilidad: permite interactuar con el contenido en ritmos diferentes y a cualquier hora. • Interactividad: Propicia el diálogo entre el sistema, los participantes y el contenido. • Multimedialidad: Integra materiales educativos en diversos formatos de presentación. • Comunicación: facilita la comunicación entre los participantes a través de servicios telemáticos: foros, chats, mensajería instantánea. • Evaluación: permite el seguimiento, control y evaluación del aprendizaje durante el proceso de formación

Figura 3 Ambientes Virtuales de Aprendizaje. Definición, componentes y características.

Finalmente, la calidad de los AVA se mide por los siguientes componentes: el grado de confianza que genere tanto en el cuerpo académico como en los estudiantes; el volumen de interacción que permitan; las condiciones de accesibilidad el grado de motivación que produzcan en el estudiante, lo cual, sin lugar a duda, ayudará a enriquecer el aprendizaje y a minimizar la deserción. Berlanga y García (2006, citado por la UNAD) , plantean unos estándares para poder garantizar la calidad de los AVA, estos son: Adaptabilidad para ajustar la instrucción a las necesidades individuales de los estudiantes, asequibilidad para aumentar la eficiencia y productividad disminuyendo el tiempo y los costos del proceso, durabilidad para resistir los cambios tecnológicos sin la necesidad de rediseñar, recodificar o reconfigurar, gestionabilidad para monitorear información sobre el estudiante y los contenidos de aprendizaje y la reusabilidad para integrar los componentes instruccionales en una variedad de aplicaciones, sistemas y contextos.

Por lo anterior, se concluye que un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) resulta de un proceso riguroso de planificación y organización metodológica y didáctica, el cual incluye diversos elementos como objetivo, contenido, actividades, foros, archivos multimedia, entre otros, los cuales deben integrarse con el fin de garantizar un óptimo proceso de aprendizaje.

Moodle. Con la aparición de las nuevas tecnologías han ido surgiendo un gran número de plataformas pensadas para la formación virtual. Una de ellas fue creada por Martin Dougiamas en 1999 (como se citó en Moodle.net, s.f.) como medio de comunicación e interacción virtual entre docentes y estudiantes. Esta plataforma la denominó Moodle, (originalmente es un acrónimo de Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment, en español, Entorno de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos y Modular), dando lugar al aprendizaje como un proceso activo de construcción y reconstrucción por parte de los estudiantes y facilitando la labor del docente en la mediación de los procesos de enseñanza - aprendizaje.

Según lo expuesto por Dávila (2011), la plataforma Moodle es un entorno de aprendizaje, orientado al diseño y desarrollo de experiencias de formación en línea, en un marco de educación social y constructivista. Estructurada desde una filosofía que nombra “pedagogía constructivista social” la cual promueve un aprendizaje interactivo. Desde allí, la filosofía de Moodle se encuentra organizada en cuatro conceptos principales, como lo son: el constructivismo, el constructivismo social, el constructivismo social y los conectados y separados.

Tabla 4

Filosofía Moodle

Constructivismo	Los nuevos aprendizajes se construyen de manera activa a medida que se interactúa con el entorno. Desde allí se entiende que todo lo que se ve, oye, siente o toca se une con los conocimientos previos y se construye el saber; el ser humano es capaz de construir conceptos, asimilar nuevas ideas y dar significado a sus aprendizajes.
Constructivismo social	El aprendizaje es efectivo al momento que se construye y se lleva a otros. Por ello el diseño del aula virtual debe brindar la oportunidad para que los usuarios expliquen o enseñen a otros un tema determinado; permitiendo que se analice, comprenda, reflexione, sintetice y evalúe por sí solo. Todo esto evidenciará un conocimiento profundo de los

	temas trabajados y mostrará el logro de aprendizajes significativos construidos por los propios estudiantes.
Constructivismo social	Para el constructivismo social, expuesto por Lev Vygotsky, el objetivo del aprendizaje tiene una dimensión social, que se enriquece en la interacción entre profesores y estudiantes. Su punto central es crear colaborativamente, es decir que el estudiante construye el conocimiento en tres fases, la primera por sí mismo, la segunda con la ayuda de un mediador y la tercera en la interacción con el grupo social en el que se encuentra, con los cuales compartirá sus experiencias y sus procesos de formación.
Conectados y separados	Se propone que para construir un aprendizaje desde el enfoque constructivista se debe contar con un equilibrio entre un comportamiento conectado (manifestar empatía, ser capaz de ponerse en el lugar de los demás) y un comportamiento separado (centrado en la lógica y los hechos).

Nota: Tabla construida a partir de la información encontrada en Moodle.net, (s.f.)

En esta misma línea, Llorente (2007) menciona que esta plataforma ofrece un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje viable y eficaz para llevar a cabo los procesos de formación, ya que entre sus principales funciones se encuentran: gestionar las entradas de los usuarios al contenido, facilitar la publicación de material, enviar las actividades evaluativas y administrar la comunicación a través de foros, chats y videoconferencias, permitiendo una construcción colectiva del conocimiento y generando un aprendizaje significativo.

Desde allí, el autor estructura los componentes de esta plataforma en tres módulos: de comunicación, de materiales y de actividades, en los cuales expone algunos de los recursos que los complementan:

- Módulo de comunicación: correo electrónico, chats y foros de comunicación.
- Módulo de contenido de materiales: editor de texto HTML, etiquetas, presentaciones en Power Point, archivos de imagen, archivos PDF, Word, glosarios, etc.
- Módulo de actividades: diarios, talleres, cuestionarios de verdadero y falso, emparejamiento, respuesta cortas etc.

En cuanto a ello, se evidencia que Moodle permite el ingreso de actividades que enriquecen los conocimientos enlazándolos con cada recurso didáctico. Brindado a los estudiantes la posibilidad del acceso a todos los contenidos necesarios para su aprendizaje las 24 horas del día.

Finalmente, Moodle cuenta con las siguientes características:

Tabla 5

Características del Moodle

Características generales	Características de accesibilidad
<ul style="list-style-type: none"> • Es apropiada para el aprendizaje en línea y para complementar el aprendizaje presencial. • Cuenta con una navegación sencilla y eficiente. • Le permite al docente tener control sobre todas las opciones de un aula virtual. • Ofrece diferentes actividades para los cursos, tales como tareas, chats, foros, glosarios y cuestionarios, entre otras. • Crea un registro completo de los accesos del usuario y dispone de informes de la actividad de cada estudiante, con gráficos y detalles sobre su paso por cada módulo e igualmente de una "historia" detallada de su participación en cada uno de los recursos. • Facilita la comunicación e interacción con los usuarios de la plataforma 	<ul style="list-style-type: none"> • Proporcionar alternativas textuales para todo contenido no textual: descripción de imágenes que pueden ser leídas por el sistema Jaws y texto accesible. • Tipo de letra en fuente pertinente según pautas de accesibilidad (Arial). • Lenguaje claro y comprensible en la información presentada. • Permite que la información se pueda presentar de diferentes formas: imágenes, texto, diagramas, videos, foros, chats etc. • Permiten una localización completa de cualquier idioma. • Las áreas de introducción de texto (materiales, mensajes de los foros, entradas de los diarios, etcétera) pueden ser editadas usando el editor HTML, de forma sencilla y clara.

Nota: Tabla construida a partir de la información obtenida en Moodle.net, (s.f.)

Finalmente, el Moodle, como un Ambiente Virtual de Aprendizaje el cual hace parte de las TIC, ha de tener las siguientes características, desde las cuales se favorezca una accesibilidad básica:

Navegabilidad. Este concepto se refiere

A todas las propiedades interactivas presentes en la estructura del contenido de un Website, las cuales les permiten a los usuarios, con un determinado grado de eficiencia, identificar las distintas secciones de contenidos y desplazarse entre ellas, manteniendo el sentido de su ubicación (Jiménez, 2007, pág. 129).

En otros términos, la navegabilidad se refiere a la facilidad con que un usuario puede desplazarse a través del sitio Web sin perderse, por lo cual este debe tener una estructura clara, sencilla, y comprensible, desde la cual se ofrezca al usuario una experiencia satisfactoria.

Para garantizar el nivel de navegabilidad adecuado, la interfaz debe responder al usuario las siguientes preguntas: ¿Dónde estoy?; ¿Dónde he estado?; ¿dónde puedo ir? (Talledo, 2015)

Usabilidad. Es el término que se utiliza para analizar la mejor forma de diseñar sitios web para que los usuarios puedan interactuar con ellos de la forma más fácil, cómoda e intuitiva posible. (Talledo, 2015)

El termino no aplica únicamente a programas informáticos y páginas Web, sino que también se emplea a maquinas, herramientas o procesos, por lo cual la Organización Internacional para la Estandarización (ISO) (como se citó en Ganzábal, 2015), describe varios aspectos que debe tener el producto para garantizar la usabilidad del mismo, entre los cuales se encuentran:

- Facilidad del aprendizaje
- Eficiencia. La velocidad con la que pueden realizarse las tareas.
- Satisfacción. La valoración subjetiva del usuario.

Herramientas de comunicación. Son aquellas herramientas que permiten la comunicación entre los alumnos y los tutores de la plataforma. Según el momento en el que se dé la interacción, estas herramientas se clasifican en sincrónicas y asincrónicas. (Baño, Bosom, & Ezquerro, s.f.)

- Comunicación sincrónica: permite comunicación independiente del lugar en el que se encuentren dos o más personas, quienes pueden encontrarse físicamente, aunque estén ubicados en dos contextos diferentes, e incluso compartiendo el mismo espacio. Por ejemplo, pueden estar los dos usuarios comunicándose por medio de un chat desde una misma sala de sistemas o desde diversos lugares del mundo. Por lo cual, esta

categoría, es temporalmente dependiente, pues para la misma, es necesarios que los comunicantes coincidan con un mismo tiempo.

- **Comunicación asincrónica:** esta se desarrolla independiente del lugar. Contraria a lo anterior, los comunicantes pueden o no encontrarse físicamente. No es necesario que los participantes coincidan en el mismo tiempo, por lo que, en esta categoría, un usuario puede comunicarse con otro por medio de un mensaje en el foro el cual puede ser individual o grupal, o un correo electrónico. Estas dos herramientas no necesitan específicamente ser leídos de forma inmediata.

Componentes de la propuesta pedagógica

Para el desarrollo de la propuesta pedagógica se tienen en cuenta los siguientes componentes fundamentales⁶: el constructivismo como modelo pedagógico desde el aprendizaje significativo, la evaluación formativa, el agente educativo como docente que apoya al estudiante en la transformación del conocimiento y las Habilidades para la Vida, como eje central de la temática a desarrollar con la población con discapacidad.

Constructivismo. El constructivismo es entendido como un enfoque pedagógico que brinda una explicación en torno al conocimiento, el desarrollo que tiene en el sujeto y la influencia del contexto o realidad para la construcción de este. Lo que significa que el conocimiento se logra cuando se interactúa con la realidad y se aplica en diferentes situaciones de la misma.

Badillo (como se citó Araya, Alfaro, & Andonegui, 2007) indica que el constructivismo surge como un “movimiento intelectual para estudiar el conocimiento” y tiene bases en los filósofos antiguos como Sócrates, Heráclito, Descartes y Kant, de los cuales, se rescatan los siguientes principios: Interacción del hombre con el medio, experiencia previa como condición

⁶ Da cuenta de la Fase Propositiva descrita en el Marco Metodológico, p.63.

para construir conocimiento, organización activa y adaptación funcional entre el conocimiento y la realidad.

Por otro lado, autores como Piaget, Vygotsky y Ausubel, tienen en común sobre el conocimiento, que este debe ser construido por el mismo sujeto, lo cual le va a permitir poder interactuar con la realidad; de esta premisa se dice que en el constructivismo el ser humano crea y construye activamente su conocimiento y su realidad.

En el ámbito educativo, el modelo constructivista destaca el papel activo del estudiante en la transformación del conocimiento y el sentido que busca darle a la información. Se caracteriza por los siguientes aspectos:

- Brindar entornos complejos que impliquen un desafío para el aprendizaje y tareas auténticas. Teniendo en cuenta las situaciones reales que se presentan en el mundo fuera de la escuela, los estudiantes deben tener la experiencia de poder resolver problemas complejos similares a los del mundo real.
- Negociación social y responsabilidad compartida como parte del aprendizaje; en este proceso, se confía en la colaboración de los demás y el respeto por los diferentes puntos de vista; el estudiante debe aprender a establecer y defender sus posiciones con respecto a la de los demás, aprendiendo a dialogar y a escuchar. De esta forma, se comparte la idea de Vygotsky en la que se considera que los procesos mentales superiores se desarrollan por medio del trato social.
- Representaciones múltiples del contenido: considerar los problemas presentados mediante diversas estrategias y ejemplos.

Según Ruiz (2003), el método constructivista se puede sintetizar en ocho etapas, estas están relacionadas con el rol que llega a desempeñar el maestro (ver Tabla 6).

Teniendo en cuenta lo anterior, se destaca el papel activo que tiene el estudiante en su proceso de construcción de conocimiento y la importancia de aplicarlos en su realidad. Además, el papel del maestro como un actor importante que facilita esta construcción de conocimiento en los estudiantes, y para ello, se tiene en cuenta las necesidades e intereses de los sujetos.

Tabla 6

Etapas del Constructivismo

Etapa 1	Observar con atención el mundo que rodea al sujeto, al ambiente de estudio, a la escuela, al educador. Ello permite saber cómo piensa el sujeto, cómo relaciona y asocia sus saberes.
Etapa 2	Validar la experiencia del estudiante. Por medio de este proceso se elige un tema y sondea el conocimiento existente al respecto; luego se suma dicha experiencia con la del educador, lo que hace posible que, entre ambos, emprendan procesos de construcción del conocimiento
Etapa 3	Fomenta el aprendizaje significativo. Tal como lo plantea David Ausubel “el factor particular que más influye en el aprendizaje es lo que el estudiante ya sabe”. El aprendizaje debe ser una actividad significativa para la persona, por lo que el docente debe promover procesos que le permitan al estudiante establecer relaciones entre el conocimiento nuevo y el ya existente. Relacionar el aprendizaje con actividades que resulten placenteras y reales para el estudiante, desde las cuales pueda establecer asociaciones y de esta forma el aprendizaje se haga más fructífero.
Etapa 4	Usar el error como recurso pedagógico
Etapa 5	Trabajar a partir de los centros de interés. Esta negociación tiene tres líneas: una es la del profesor con los estudiantes; dos, el profesor ante los contenidos que desea enseñar y aquellos que son relevantes y complementarios y tres, los estudiantes y su comprensión frente a los contenidos.
Etapa 6	Ejecutar la evaluación holística o integral. En esta participa tanto el educador como los estudiantes. Promueve una actitud crítica y autocrítica que le permite al estudiante reconocer e identificar sus propios alcances y limitaciones
Etapa 7	Promover la investigación heurística. Entender que no hay una única solución y que a medida que se profundiza se obtienen múltiples respuestas, nuevos datos e información que alimentan el contenido
Etapa 8	Aplicar el método del constructivismo es trabajar día a día en la disciplina de hacer sencillo lo complejo para que el estudiante lo comprenda, reflexione, discuta y aprenda.

Nota: Tabla construida a partir de las etapas del constructivismo descritas por Ruiz (2003).

Puntualmente, este proyecto complementa el modelo constructivista desde la concepción del Aprendizaje Significativo expuesto por David Ausubel, “quien postula que el aprendizaje implica una reestructuración activa de las percepciones, ideas, conceptos y esquemas que el aprendiz posee en su estructura cognitiva.” (Barriga Arceo & Hernandez Rojas, 2002, pág. 20)

Aprendizaje significativo. Según Ausubel (1985), el aprendizaje significativo es un proceso en el cual los estudiantes relacionan y resignifican la información que aprenden con los conocimientos que ya poseen. Para el autor, hay dos aspectos relevantes en este proceso. El primero de ellos es la actitud de aprendizaje significativo, el cual hace referencia a la disposición para relacionar los nuevos aprendizajes con su estructura cognoscitiva. Y en segunda instancia, menciona el material potencialmente significativo, que quiere decir que el aprendizaje nuevo, aquel que va a ser conocido, debe poder ser relacionado con lo que el estudiante ya sabe.

De acuerdo a su postura, estos dos elementos deben ser correspondientes y estar presentes para que se dé el aprendizaje significativo. Si un estudiante manifiesta actitud del aprendizaje significativo, y además es consciente de aquello que reconoce y sabe, pero no encuentra en la enseñanza un material potencialmente significativo, es decir, el conocimiento nuevo no es relacionable con sus conocimientos previos, ni el proceso ni el resultado educativo va a ser significativo. De igual forma sucede si el nuevo conocimiento cuenta con todos los elementos que pueden hacer significativo su aprendizaje, pero el estudiante no está en disposición de aprender.

El Aprendizaje significativo, tiene como objetivo lograr que el estudiante aprenda algo nuevo con base en los conocimientos previos, por lo cual se convierte en un procesador activo y no pasivo de la información. Es decir, el Aprendizaje significativo ocurre cuando el estudiante es capaz de atribuirle un significado al contenido aprendido, ya sea por la relación que le da a este desde los conocimientos previos o las experiencias previas, por lo cual desde el proceso de enseñanza-aprendizaje, la información que se le presenten al estudiante deben ser lo más significativa posible al contexto y las necesidades. (Barriga Arceo & Hernandez Rojas, 2002, pág. 20)

El aprendizaje significativo se desarrolla a partir de dos elementos: la actividad constructivista y la interacción con los otros. Y requiere ciertas condiciones según lo expone el Ministerio de Educación Nacional (s.f.)

- Debe existir un deseo natural para aprender.
- Requiere de conexiones afectivas entre el profesor y el estudiante, y el estudiante y el contenido.
- Requiere de un gran sentido de análisis y autocrítica, es decir, que haya una constante evaluación.

Las ventajas del aprendizaje significativo son: Permite que se genere una retención más duradera de la información, modificando la estructura cognitiva del estudiante en la cual se acomoda la nueva información; Facilita aprender los nuevos conocimientos con los ya aprendidos en forma significativa; La nueva información, al relacionarse con la anterior, logra almacenarse en la memoria a largo plazo; Es activo, pues depende de la asimilación deliberada de las actividades de aprendizaje por parte del estudiante; Es personal, pues la significación de los aprendizajes depende de los recursos cognitivos del alumno (conocimientos previos y la forma como éstos se organizan en la estructura cognitiva) Romero, (2009).

Finalmente, para que este aprendizaje sea realmente significativo, es necesario que cumpla con tres condiciones expuestas por Romero, (2009):

- Significatividad lógica del material: el material presentado debe tener una estructura interna organizada, la cual sea susceptible a favorecer la construcción de significado. Así mismo, los conceptos presentados por los docentes, deben seguir una secuencia lógica y ordenada. Por lo cual, lo importante no es solo el contenido sino la forma como este se presenta.

- Significatividad psicológica del material: hace referencia a la posibilidad que debe tener el estudiante en conectar el conocimiento presentado con los conocimientos previos evitando que solo le llegue la información a memoria de corto plazo, donde solo realizará un proceso memorístico y luego olvidará todo.
- Actitud favorable del alumno: no solo debe querer aprender sino también poder hacerlo. Las dos posiciones son importantes, por lo cual es importante que el docente influya en la motivación.

En concordancia con el constructivismo y el aprendizaje significativo la evaluación formativa se ajusta a los principios de este modelo pedagógico.

Evaluación Formativa. La evaluación educativa tiene un propósito muy importante en la formación de los niños y jóvenes, ya que permite identificar los logros alcanzados y establecer mejoras ante las dificultades presentadas en la adquisición del aprendizaje. Desde este campo encontramos diferentes posturas que sustentan las formas como se deben desarrollar estos procesos en el aula. Entre ellos encontramos a Jorba & Neus (1993) quienes presentan la evaluación formativa como una forma desde la que se puede evaluar una construcción diaria y progresiva.

Esta evaluación debe sus orígenes a Michael Scriven (1967), quien uso el termino refiriéndose al procedimiento utilizado por los profesores, con el propósito de adaptar sus procesos didácticos a los avances y necesidades de aprendizaje observados en sus estudiantes.

Desde allí se concibe la enseñanza como una trayectoria extensa a través de la cual el alumno va reestructurando sus aprendizajes a partir de las actividades planteadas, en lo cual se pueden presentar ciertas dificultades si los procesos de transmisión del saber no son efectivos. Para ello Jorba & Neus (1993) señalan que “si un estudiante no aprende, no es solamente debido a que no

estudia o a que no tiene las capacidades mínimas, sino que también puede ser motivado por las actividades que se le proponen” (p 28).

Con ello se pretende formar profesionales con poder de liderazgo que busquen diariamente procesos de mejora del saber y los métodos más acordes a las necesidades presentadas en los contextos de cada estudiante, apoyando desde allí a los estudiantes en el autoconocimiento de sus procesos de formación.

Características de la evaluación formativa.

Tabla 7
Características de la evaluación formativa

Características	Descripción
Participativa	Es un proceso centrado en los estudiantes. Permite a los estudiantes reflexionar sobre sus aprendizajes (autoevaluación- coevaluación) en aras de mejorar. Ayuda a tomar decisiones. No es excluyente.
Clara	Inicia con un objetivo. Se dan a conocer previamente los conceptos, competencias y/o habilidades que se van a evaluar. Se dan instrucciones muy claras.
Utiliza diferentes instrumentos	Evaluaciones hechas por los maestros. Autoevaluación y coevaluación. Diferentes tipos de tareas como: ejercicios de juegos de rol, representaciones, debates, solución de problemas. Tiene en cuenta evaluaciones informales como observaciones, interacciones, participaciones, entre otras.
Contextualizada	Una forma de llevar a cabo este proceso es simular un evento del mundo real dentro de la clase. Además, esto permite evidenciar el grado de aplicación. Permite al docente tener más argumentos para inferirlas fortalezas y dificultades de sus estudiantes. Permite al estudiante aplicar su conocimiento.
Está articulada con lo enseñado	Competencias, desempeños, habilidades, conceptos, actitudes. Demanda pensar en los aspectos que integran el desarrollo del ser humano afectivo, cognitivo, físico, social, comunicativo. Metodológicamente permite planear desde múltiples actividades.
Formativa en esencia	Involucra recolectar, utilizar e interpretar información sobre el aprendizaje de los estudiantes y a partir de aquí tomar decisiones.

	(McMillan,2007).
	Da retroalimentación inmediata sobre las limitaciones y fortalezas de los estudiantes.
	La retroalimentación debe ser oportuna y en todo momento.
Empodera a los estudiantes	Hacer sentir a los estudiantes la parte central del proceso educativo. Inicia un cambio de percepción sobre la evaluación Usa la evaluación y coevaluación.

Desde el programa “Todos a aprender. Grupo de Formadores” expuesto por el Ministerio de Educación Nacional (2012).

La evaluación formativa se relaciona con el aprendizaje significativo en cuanto, invita al docente a transformar su rol desde ser un transmisor de conocimiento, a ser actor de un proceso continuo de aprendizaje en el que se reflexiona constantemente la propia práctica. Por lo anterior, esta evaluación en sí es un método que requiere de tiempo, pero se refleja como un punto de partida desde el cual es posible generar cambios significativos en la práctica pedagógica. Por ello, la recolecta de evidencia durante el proceso de aprendizaje es importante, pues esta permite tomar decisiones casi inmediatas de lo que necesitan los estudiantes.

La práctica de una clase es formativa en la medida en que la evidencia acerca de los logros de los estudiantes es obtenida, interpretada y usada por los docentes y estudiantes o sus pares, para tomar decisiones acerca de sus próximos pasos en el aprendizaje que tengan probabilidades de ser mejores o mejor fundadas, que las decisiones que hubieran tomado en la ausencia de la evidencia que fue obtenida. (Dylan Wiliam, 2009, como se citó en Agencia de Calidad de la Educación, 2016, p.19).

Agente educativo

El Ministerio de Educación Nacional define un Agente Educativo como “todos aquellos adultos responsables de la educación, cuidado y protección de los niños en las modalidades de atención” En el ámbito educativo se requiere de personas capacitadas para el trabajo con niños y

jóvenes, es por esto, que un agente educativo es aquella persona que propende por el desarrollo integral de la persona teniendo en cuenta el contexto y las condiciones en que se desenvuelve.

Según, la Secretaría de Educación Pública de México (2013) el agente educativo cumple con ser un mediador de conocimiento, garantizando a través de las actividades que desarrolla con los niños y jóvenes un aprendizaje, por ejemplo, la imaginación, improvisación, comunicación, investigación, entre otros. Así mismo reconoce las diferencias individuales y sociales de las personas con quien trabaja y a la vez propicia ambientes que posibiliten la construcción de conocimiento, es decir, que el agente educativo es aquella persona que mira con una intención formativa el trabajo con sus participantes

Habilidades para la Vida

En 1993 la Organización Mundial para la Salud (OMS) (como se citó en Martínez, 2014), desde su División de Salud Mental, propuso difundir a nivel mundial la formación de diez destrezas necesarias para afrontar las exigencias y desafíos de la vida diaria. Estas habilidades se encuentran agrupadas en afectivas, cognitivas y sociales, desde las cuales niños y adolescentes podrían mejorar su capacidad para vivir una vida más sana y más feliz. Estas diez destrezas recibieron el nombre de Habilidades para la Vida (HpV) y son un componente central de la calidad de la educación, por lo cual diversas declaraciones internacionales resaltaron su importancia y animaron a diversos países a comprometerse con este enfoque.

Habilidades para la Vida, responde además, a diversas propuestas pedagógicas que han surgido en las últimas décadas, desde las cuales se propende ofrecer una educación integral desde la cual el enfoque no esté centrado únicamente en el conocimiento de saberes específicos, sino que también pueda ajustarse al conocimiento a situaciones culturales y contextuales, desde

las cuales se fortalezca la formación de mejores seres humanos que aporten a la construcción de sociedades más incluyentes, justas y sostenibles (Martínez, 2014).

En Colombia la fundación Fe y Alegría realizó en 1996 el proyecto piloto financiado por el Ministerio de Salud, cuyo objetivo principal era validar la propuesta expuesta por la OMS. Sin embargo, este no es el único proyecto que se está llevando a cabo en el país, como se pudo observar en el marco de antecedentes.

Aunque la OMS reconoce la multiplicidad de competencias necesarias para la vida, selecciona solo diez de ellas, considerándolas necesarias para los propósitos ya mencionados, las cuales se describen a continuación:

Tabla 8

Habilidades para la Vida.

Autoconocimiento o conocimiento de sí mismo	Conocer mejor nuestro ser, carácter, fortalezas, oportunidades, actitudes, valores, gustos y disgustos; construir sentidos acerca de nuestra persona, de las demás personas y del mundo.
Comunicación asertiva	Expresar con claridad, y en forma apropiada al contexto y la cultura, lo que se siente, piensa o necesita y saber escuchar e interpretar lo que se siente, piensa u ocurre en determinada situación
Toma de decisiones	Evaluar distintas alternativas, teniendo en cuenta necesidades, capacidades, criterios y las consecuencias de las decisiones, no sólo en la vida propia sino también en la ajena.
Pensamiento creativo	Usar la razón y la “pasión” (emociones, sentimientos, intuición, fantasías e instintos, entre otros) para ver las cosas desde perspectivas diferentes, que permitan inventar, innovar y emprender con originalidad.
Manejo de emociones y sentimientos	Aprender a navegar en el mundo afectivo logrando mayor “sintonía” entre el propio mundo emocional y el de las demás personas para enriquecer la vida personal y las relaciones interpersonales.
Empatía	Ponerse desde el lugar de otra persona para comprenderla mejor y responder de forma solidaria, de acuerdo a las circunstancias.
Relaciones interpersonales	Establecer y conservar relaciones interpersonales significativas, así como ser capaz de terminar aquellas que impiden el crecimiento personal.
Solución de problemas y conflictos	Transformar y manejar los problemas y conflictos de la vida diaria de forma flexible y creativa, identificando en ellos oportunidades de cambio y crecimiento personal y social

Pensamiento crítico	Aprender a preguntarse, investigar y no aceptar las cosas de forma crédula. Ser capaz de llegar a conclusiones propias sobre la realidad.
Manejo de tensiones y estrés	Identificar oportunamente las fuentes de tensión y estrés en la vida cotidiana, saber reconocer sus distintas manifestaciones, y encontrar maneras de eliminarlas o contrarrestarlas de forma saludable.

Nota: Tabla realizada a partir de información obtenida de Martínez (2014).

Con el fin de comprender mejor el término Habilidades para la Vida, se describen en términos de Martínez (2014), a continuación, sus características:

- Son genéricas y versátiles, ya que pueden aplicarse en diversos campos: salud, educación, trabajo, etc. Una sola habilidad puede ser empleada en diversas situaciones y a su vez una situación específica, puede requerir del empleo de varias habilidades.
- Pueden aplicarse al terreno de las acciones personales, la interacción con las demás personas o a las acciones necesarias para transformar el entorno, de tal manera que éste sea favorable a la salud y el bienestar.
- Tienen una mirada holística de la vida, por lo cual fortalecen aspectos individuales y colectivos, fisiológicos y espirituales, humanos y en armonía con la naturaleza.
- Adoptan los valores, tradiciones, creencias y practicas década grupo y/o contexto en el que se desarrollen.
- La categoría “psicosocial” implica una especial condición: el afianzamiento de lo propio, el reconocimiento del otro y aún mejor, la afirmación del nosotros a partir del respeto de las identidades en construcción y su mutua transformación.

En una concepción similar Fernández (2006), define las Habilidades para la Vida como habilidades sociales fundamentales para la infancia y especialmente para la adolescencia, ya que es el momento de la vida en donde se deben tomar decisiones trascendentales, se generan relaciones interpersonales significativas (amistad y noviazgo), y se realiza una proyección de

vida. Así mismo, considera importante desarrollar dichas habilidades, ya que existe una relación entre las emociones, la autoestima, la toma de decisiones, la conducta, y los valores como la honestidad, el respeto, la tolerancia y la responsabilidad. Este autor describe la importancia de desarrollar cada una de las diez Habilidades de la siguiente manera:

- **Autoconocimiento o conocimiento de sí mismo:** Para obtener una imagen más objetiva de nuestras capacidades y desempeño, es necesario conocernos a nosotros mismos. La autoimagen y autoconcepto, son dos factores esenciales que evitan que las personas creen imágenes o creencias distorsionadas de sí mismos, en relación a sus habilidades, valía e importancia. Así mismo, la autoestima, entendida como el grado de satisfacción que se tiene de uno mismo, es un aspecto que incrementa al desarrollar esta habilidad en los niños y jóvenes, y genera libertad para expresarse, respeto y tolerancia a la dignidad humana, ayuda a mantener una actitud positiva, a estar satisfecho consigo mismo la mayor parte del tiempo y a proyectarse en la realidad.
- **Comunicación asertiva:** esta habilidad, permite comunicar de manera pertinente lo que sentimos o pensamos. Cuando no se cuenta con la posibilidad de comunicación, las personas pueden sentirse aisladas, frustradas o menos valiosas, reduciendo sus posibilidades de recibir apoyo. Para fomentar esta habilidad, es necesario reconocer algunas acciones que posibilitan su desarrollo, como el dialogo, la pregunta, escuchar, la comprensión y el agradecimiento en una conversación. Así mismo, existen conductas erróneas que impiden comunicarse asertivamente con otras personas, como criticar, gritar, maltratar, o ignorar al otro.
- **Toma de decisiones:** Este acto implica un proceso de razonamiento lógico y creativo, en el cual deben formularse ideas, plantearse hipótesis y evaluar resultados. Enseñar y promover

la toma de decisiones acertadas en los niños y jóvenes, fomenta valores como la responsabilidad, la autonomía, el respeto, la convivencia social y la participación.

Aprender a elegir, permite escoger aquello que contribuye al desarrollo, bienestar y armonía. Decidir posibilita la comprensión de que no se puede tener todo a la vez, y que elegir una opción significa renunciar a otra, de una forma libre y responsable. Así mismo, se reconoce el hecho de que no elegir, también es una decisión, en la que se hace necesario asumir consecuencias.

- **Pensamiento creativo:** Esta habilidad, consiste en dejar de lado esquemas de pensamiento usuales y tener la capacidad de inventar algo nuevo. Desarrollarla, beneficia la forma en que se solucionan los problemas y se toman las decisiones. "El desarrollo de esta habilidad permite observar, analizar e interpretar, desde diferentes puntos de vista, una variedad de formas de pensamiento e ideologías, lo que propicia la construcción de relaciones más equitativas" (Fernández, 2006, pág. 96). Se afirma que una persona que desarrolle el pensamiento creativo puede ser menos influenciada por los estereotipos, la publicidad, las modas u otras personas al no ser tan vulnerables a la manipulación, pues se caracterizan por ser observadoras, intuitivas, imaginativas y curiosas.
- **Manejo de emociones y sentimientos:** Durante el crecimiento del ser humano, la etapa de la adolescencia genera cambios significativos en cada sujeto. En este momento de la vida, la percepción del mundo es diferente y se puede estar "particularmente sensibles a los problemas relacionados con la salud mental, dificultades relacionadas con su desarrollo físico, emocional, conductual, y con sus intereses y expectativas" (Fernández, 2006, pág. 11). No conocer cómo manejar las emociones propias, o como dar respuesta a las de los demás, puede generar violencia, relaciones en búsqueda de aceptación, o adicciones. Ser

conscientes de la forma en que pueden controlar impulsos, aceptar críticas, respetar sentimientos de los demás, y expresar los propios, posibilita la autorregulación y la convivencia en armonía. Se destacan seis emociones principales descritas a continuación.

Tabla 9

Principales emociones en el ser

Alegría	Es una sensación positiva que experimentamos cuando suceden cosas agradables y satisfactorias. Puede transformarse en otra emoción como alegría, temor, miedo o enojo.
Sorpresa	Es una emoción breve y se focaliza en un momento específico. Su función es prepararnos para un momento inesperado, así como para sus consecuencias.
Miedo	Es una emoción que aparece cuando se percibe una situación de peligro, daño, amenaza o que vulnera la integridad
Ira	Es una emoción que se escapa al control físico o psicológico, y aparece cuando se bloquea la acción a una meta, es decir, no se puede dar rienda a lo que se planea. Esta emoción, debe ser manejada, de lo contrario puede generar conductas incontrolables.
Angustia	Es una emoción que se genera cuando nos enfrentamos al fracaso, el desconcierto o el dolor. Puede generar sentimientos de desesperanza, desmotivación y depresión.
Tristeza	"Se presenta ante situaciones de fracaso y separación, pérdida y rechazo de la persona querida. Suele manifestarse con sentimientos de frustración, decepción, aflicción, pena, dolor, pesar, desconsuelo, pesimismo, melancolía, autocompasión, soledad, desaliento, desgano, abatimiento, disgusto o preocupación" (Fernández, 2006, pág. 20)

- **Empatía:** Esta habilidad puede ser desarrollada a lo largo de la vida, y nos permite comprender, los sentimientos, emociones y comportamientos de las personas del entorno. Ser empático, es importante porque reduce el desarrollo de conductas violentas, incrementa la tolerancia, mejora las relaciones interpersonales y mantiene la comunicación asertiva con los demás.
- **Relaciones interpersonales:** esta habilidad incluye dos aspectos importantes: el primer consiste en aprender a iniciar, mantener o terminar una relación. La segunda, implica saber

interactuar de forma positiva con quienes se convive a diario. Esta habilidad motiva la aplicación de valores como el respeto, la tolerancia, la solidaridad y la honestidad. Relacionarse de forma adecuada es importante ya que ayuda a mejorar el desempeño personal en diversas situaciones, reduce o evita el desarrollo de conductas disruptivas o de riesgo y fortalece el apoyo y la solidaridad.

- Solución de problemas y conflictos: fortalece el aprender a negociar, una razón muy necesaria e importante ya que vivimos en una sociedad y “en ocasiones lo que deseamos o necesitamos se opone a lo que las otras personas necesitan o desean” (Fernández, 2006, p. 100). Es importante fortalecer el diálogo y la negociación propiciando como meta que ambas partes ganen.
- Pensamiento crítico: Tiene como propósito fortalecer el análisis de la información con el fin de tener la capacidad de llegar a conclusiones propias de la realidad. Este pensamiento es autodirigido, autodisciplinado, autoregulado y autocorregido. Implica en su proceso tener en cuenta la habilidad de comunicación asertiva y resolución de problemas. El desarrollo de esta habilidad mejora la calidad de las ideas y los juicios. Para el fortalecimiento de esta habilidad es importante preguntarse continuamente “¿qué quiere decir esto realmente?, ¿cómo lo sabemos?, ¿es cierto?, ¿qué más es cierto?” Pero, además, implica reflexionar acerca de la forma individual de pensar, identificar la manera como concebimos los problemas y practicar distintas formas de reflexionar”. (Fernández, 2006, pág. 102)
- Manejo de tensiones y estrés: ayuda a combatir la confusión y la desesperación ante situaciones puntuales, las cuales si no se controlan pueden repercutir en situaciones complejas que pueden llegar a afectar tanto la salud como la vida misma. Aprender a

reconocer los síntomas del estrés, es reconocer que este ocasiona una serie de situaciones en nuestro cuerpo las cuales requieren de unas pautas específicas para combatir las y eliminarlas sin causarnos daño ni a nosotros ni a quienes nos rodean.

Finalmente, el desarrollo de Habilidades para la Vida es un componente a la enseñanza de ciencias básicas, pues se fortalece en los niños y adolescentes no solo las destrezas cognitivas sino también aquellas afectivas propias del ser, desde las cuales se favorece tanto al individuo como a la sociedad.

Marco Metodológico

El presente proyecto pedagógico investigativo se desarrolla a partir de la Línea de Investigación: Mediaciones Comunicativas y desde la metodología de investigación holística propuesta por la investigadora Jacqueline Hurtado de Barrera desde la fundación Sypal (Hurtado, 2000).

Línea de mediaciones comunicativas

La línea define las mediaciones comunicativas como una serie de situaciones relacionadas con la comunicación y con los lenguajes generados con ocasión de la incursión de las TIC y su impacto en la cultura, además de la generación de otras formas de relación entre los sujetos a través de ámbitos no convencionales, como redes y comunidades virtuales.

“Por lo cual comprende las mediaciones comunicativas como el conjunto de asuntos relacionados con los desarrollos, aplicaciones y apropiaciones de las tecnologías de la comunicación, los nuevos rituales que convocan a las comunidades virtuales (académicas y sociales), los retos que se abren para el aprender y el enseñar, unido a las problematizaciones sobre las tendencias instrumentalizadoras en el uso de los medios, la importancia de las exploraciones reflexivas y críticas que incorporan una visión pedagógica y didáctica en donde las mediaciones entran en juego en la configuración de las rutas de formación” (Arenas , Muriel, & Cuartas, 2015).

Como uno de sus propósitos, busca que el docente en formación desarrolle en su cotidianidad el pensamiento tecnológico, formándose como un ser propositivo e innovador en su proceso pedagógico.

la Línea tiene una comprensión amplia de la educación, la pedagogía, la didáctica y las tecnologías potenciadoras y concibe el desarrollo de proyectos pedagógicos investigativos y las

praxis, como escenarios propicios del desarrollo de semilleros de investigación en pro de la formación de los Licenciados en Educación Especial, en temas relacionados con las tecnologías y la discapacidad (Arenas , Muriel, & Cuartas, 2015).

Esta línea propone también diferentes campos de acción entre los cuales se encuentran: Tecnologías para la Información y la Comunicación (TIC), Sistemas Aumentativos de Comunicación, tecnologías para la movilidad personal, Tecnologías para la manipulación y el control del entorno, acciones afirmativas y tecnologías potenciadoras y el diseño de ambientes pedagógicos universales. Partiendo desde nuestro objetivo principal, este último campo acción direcciona y acoge el presente PPI, desde el cual se pretende fortalecer la Línea desde otra mirada que no sea únicamente desde la tecnología asistente, robusteciéndola desde las Tecnologías para la Información y la Comunicación y el diseño de ambientes virtuales.

Desde allí, los aportes para la línea van encaminados al desarrollo de un Ambiente Virtual de Aprendizaje que permita generar estrategias pedagógicas para el fortalecimiento de las Habilidades para la Vida, por medio de la interacción virtual entre educadores especiales y los agentes educativos que harán uso de la misma.

Metodología de investigación holística

Antes de exponer la metodología del modelo holístico, se presenta de forma concreta los paradigmas tradicionales de la investigación desde sus características y diferencias por medio de la siguiente tabla:

Tabla 10

Paradigmas de la Investigación

Dimensión	Empírico -analítico	Histórico-Hermenéutico	Socio – crítico
Intereses	Explicar, controlar, predecir	Comprender, interpretar (comprensión mutua y compartida)	Emancipar. Criticar e identificar el potencial para el cambio.
Ontología (Naturaleza de la realidad)	Dada, singular, tangible, fragmentable, convergente.	Construida, holística, divergente, múltiple.	Construida y holística.
Relación: sujeto-objeto	Independiente, neutral, libre de valores.	Interrelación. Relación influida por factores subjetivos.	Interrelacionados. Relación influida por el fuerte compromiso para el cambio.
Propósito	Comprobar una hipótesis	Conocimiento profundo de la comunidad.	Generar procesos de poder y transformación
Técnicas	Cuantitativos: medición de test, cuestionarios, observación sistemática, experimentación	Cualitativos: descriptivos. Investigador principal instrumento. Historias de vida, estudios de caso.	Estudios de caso, técnicas dialécticas.
Análisis de datos	Cuantitativo: estadísticas descriptiva e inferencial	Cualitativo: inducción, analítico.	Intersubjetivo. Dialectico

Nota: Tomado de metodología de la investigación educativa. Editorial La Muralla, S.A., 2009

Como se puede observar en la tabla anterior, cada uno de los paradigmas con sus diversos intereses, técnicas y análisis, buscan dar respuesta al desarrollo del conocimiento humano desde puntos de vista diferentes; por ejemplo, el empírico analítico pretende dar respuesta a la investigación en términos estadísticos y el crítico-social pretende generar procesos de poder desde el autorreflexión de la comunidad y del mismo investigador.

Se establece la metodología de investigación desde una perspectiva holística, la cual surge como una necesidad de proporcionar criterios de apertura y una metodología más completa y efectiva a las personas que realizan investigación en las diversas áreas del conocimiento. Es una propuesta que presenta la investigación como un proceso global, evolutivo, integrador, concatenado y organizado (Hurtado, 2000).

En holística, el concepto de paradigma trasciende al de sintagma, teniendo en cuenta que el primero de ellos se enfoca en una perspectiva particular; Por el contrario, el termino sintagma hace referencia a la unión de diferentes puntos de vista, relacionándolos e integrándolos en un conjunto unitario. El modelo holístico de investigación, busca precisamente integrar todos los modelos y enfoques investigativos, a partir de un esquema práctico, coherente y sencillo.

Este modelo, organiza los objetivos básicos del proceso en una secuencia dinámica que responde a las siguientes fases (ver Figura 2), las cuales se describen de acuerdo con los objetivos específicos del presente proyecto.

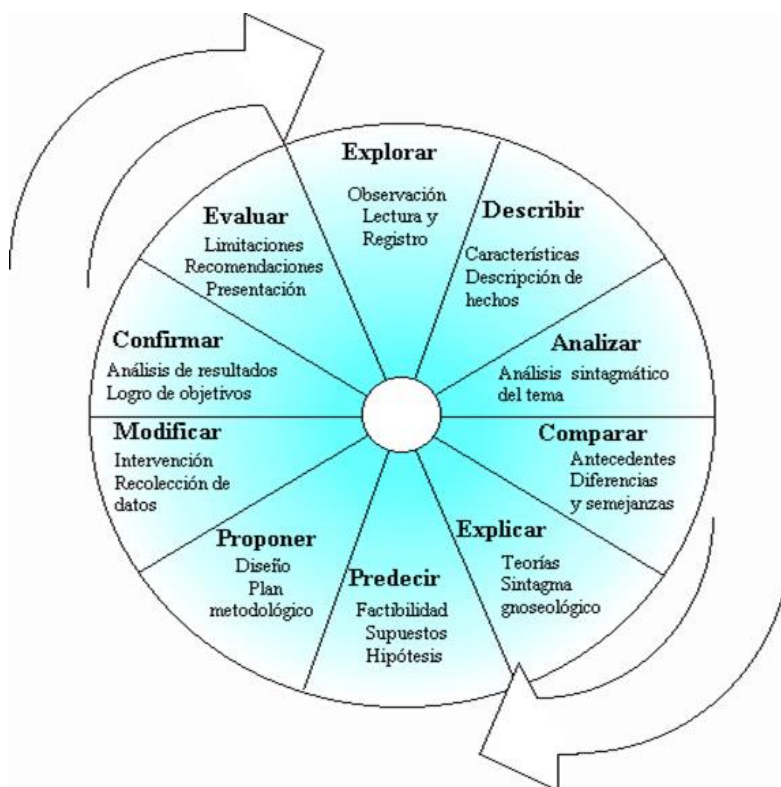


Figura 4
Ciclo holístico de la investigación. (Hurtado, 2000)

Fase exploratoria. Busca contextualizar a la población a través de observación participante de esta manera se podrá identificar las preferencias, intereses y necesidades de los estudiantes, así como generar los apoyos necesarios.

Fase descriptiva. Se espera en esta fase determinar y justificar la demanda de necesidades de los estudiantes a través de encuentros con los agentes educativos de la fundación, padres, cuidadores y jóvenes de la institución.

Fase analítica. En la que se debe indagar sobre los ejes temáticos que sustenten el marco teórico del proyecto pedagógico investigativo.

Fase comparativa. En esta fase se espera realizar una búsqueda sobre antecedentes con relación a los ejes temáticos del proyecto, hacer una comparación y concluir a los aportes de estos a la propuesta.

Fase explicativa. Se debe realizar la construcción del marco teórico con base en la indagación de los ejes temáticos principales que explican el proyecto pedagógico investigativo.

Fase predictiva. En esta fase se espera revisar diferentes aplicaciones o plataformas que tengan los requerimientos necesarios para desarrollar la propuesta pedagógica.

Fase propositiva. Busca definir el diseño metodológico de la propuesta, teniendo en cuenta la conceptualización, indagación teórica y modelo pedagógico.

Fase de modificación. Se espera definir estrategias para poner a prueba la plataforma que se diseñará como propuesta pedagógica, a través de una recolección de información con los agentes educativos, población y profesores expertos en el tema, que permitan identificar y reconocer las debilidades y fortalezas.

Fase confirmativa. Fase que busca realizar el análisis de resultados y valorar el logro de los objetivos planteados, en busca de una reflexión desde el estudio de los datos obtenidos y las técnicas de análisis desarrolladas.

Fase evaluativa. Pretende desarrollar la síntesis y conclusión del proyecto.

Instrumentos de recolección de información

Para el presente proyecto pedagógico investigativo, los instrumentos con los cuales se realizará la recolección de la información son:

- Diario de campo: Instrumento que tiene como objetivo registrar información que se observe en las intervenciones realizadas por las docentes en formación con los jóvenes de la fundación Ludus, para posteriormente realizar un análisis sobre lo que queda consignado en el mismo.
- Encuesta de valoración inicial: Con el propósito de recoger información relacionada con la pertinencia de la propuesta, se pretende indagar sobre los siguientes aspectos: primero, diseño, navegabilidad de la plataforma, distribución de las pestañas y manejo de colores; segundo, pertinencia y coherencia de las actividades y claridad de las lecturas. Este formato de valoración se lleva a cabo por medio de una encuesta virtual en la cual participan docentes en formación y maestros de la licenciatura (Ver Apéndice A).
- Formato valoración por expertos: Con el fin, de obtener información sobre el diseño de las actividades y de la plataforma Moodle, hacer una indagación sobre la pertinencia pedagógica de las actividades y su relación con el modelo pedagógico, está dirigido a docentes expertos en ambos campos para poder tener una visión más amplia y de esta manera poder hacer los ajustes necesarios. (Ver Apéndice B)
- Encuesta valoración propuesta pedagógica por los agentes educativos: se genera con el fin de conocer la opinión de los agentes educativos acerca de la contextualización de las actividades en torno a los conocimientos previos y a la evaluación formativa. (Ver Apéndice C)

Aspectos para analizar

Los siguientes aspectos nos permiten definir los conceptos a evaluar durante el proceso de investigación, delimitando el alcance del mismo.

Tabla 11
Categorías de análisis

Aspectos	Elementos	Criterios
Propuesta Pedagógica	Modelo constructivista desde aprendizaje significativo	Actividades centradas en la realidad del estudiante.
		Construcción del aprendizaje desde sus experiencias y conocimientos previos
		Evaluación formativa por medio de logros y metas por nivel
AVA	Usabilidad	Instrucciones claras del curso
		Distribución por temas y categorías.
		Imágenes pertinentes en relación con: forma, tamaño, contexto y pertinencia.
	Marcador de pestaña por color	
	Navegabilidad	Menú estable y claro para su navegabilidad.
Facilidad en la interacción por las pestañas.		
Herramientas de comunicación	Información de orientación, ubicación y manejo del AVA	
	Comunicación sincrónica	
Habilidades para la Vida	Diseño de las actividades	Comunicación asincrónica.
		Lenguaje claro y conciso acorde a la población
		Información clara de los conceptos
		Pertinencia pedagógica de las actividades
		Recursos adecuados para cada habilidad

Propuesta pedagógica

Esta propuesta pedagógica de Habilidades para la Vida va dirigida puntualmente a población con discapacidad intelectual en edad desde los 10 años a los 25 años aproximadamente, quienes cuenten con un nivel de formación básico en habilidades cognitivas, y de herramientas de comunicación verbal, no verbal, oral y escrita. La propuesta se recoge en un curso virtual en plataforma Moodle dirigido a agentes educativos interesados en desarrollar HpV en sus estudiantes.

La propuesta de HpV responde a los requerimientos del modelo pedagógico constructivista y a las particularidades de la población con discapacidad intelectual. Por su parte, el curso en plataforma Moodle responde a los principios que debe contener un Ambiente Virtual de Aprendizaje.

Justificación

Desde la nueva concepción de Discapacidad Intelectual descrita por la AAIDD, Verdugo (2002) y Fierro (1999), señalan la importancia de comprender la nueva visión que se tiene del sujeto con discapacidad intelectual, quien deja de ser una persona con una inteligencia disminuida, a ser un sujeto capaz, para quien, el CI no es la única herramienta que lo caracteriza, sino que existen otras entre las que se encuentran los registros de observación de las habilidades prácticas y sociales necesarias para una vida cotidiana independiente.

Así mismo, la reciente actualización del Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM-5, 2013) modificó el término de discapacidad intelectual, por el de trastorno del desarrollo intelectual. Este último término resalta las posibilidades que tienen los estudiantes con esta discapacidad, de seguir desarrollando diversas habilidades, a través de procesos educativos pertinentes y ajustados a sus necesidades, desde los cuales el reto es precisamente el de

mantener, potenciar y desarrollar, capacidades y habilidades evitando la pérdida y el deterioro de las mismas (Ministerio de Educación Nacional, 2017).

No obstante, se hace evidente que no se han abordado de forma amplia y a nivel nacional, los aspectos que se relacionan con las habilidades sociales y el fortalecimiento de las capacidades que propendan a una vida más autónoma e independiente. De igual forma, el enfoque del trabajo educativo formal, no da cuenta de estos procesos dentro de su organización curricular.

En este sentido, se hace evidente la necesidad de generar estrategias y recursos que permitan que la población con discapacidad que se desenvuelve en diversos contextos de manera autónoma e incrementa su nivel de independencia a medida que transita de la niñez a la juventud, y así mismo, de esta última etapa hasta la edad adulta.

Desde la licenciatura en educación especial, surge el proyecto pedagógico investigativo denominado “Fortaleciendo mis Habilidades para la Vida”, el cual se desarrolla en la Fundación Ludus. En este contexto se evidencia la necesidad de abordar y fortalecer las habilidades para la vida con los estudiantes de la fundación, resaltando la importancia que tiene trabajarlas, ya que de esta manera podrán lograr desenvolverse en diferentes escenarios de la vida, así como poder responder a las demandas de la sociedad.

Las habilidades se relacionan entre sí, por ello es importante tener en cuenta qué aspecto de la vida favorecen, la solución de problemas y la toma de decisiones posibilitan la autonomía y la independencia en situaciones que demandan poner en práctica estas capacidades, la comunicación asertiva, relaciones interpersonales y la empatía, permite tener una buena comunicación y relación con los otros, comprendiendo y respetando las diversas opiniones, el conocimiento de sí mismo y el manejo de emociones, permite saber cómo actuar en las diversas situaciones manejando las emociones propias a partir del reconocimiento de las fortalezas y

debilidades propias y por último el pensamiento crítico y creativo, fortalece el generar ideas, fomentar la creatividad y poder enfrentar situaciones cotidianas de manera positiva y constructiva.

Por lo tanto, las habilidades se trabajan de manera conjunta favoreciendo la participación en la sociedad; por lo que es importante trabajarlas en los niños y jóvenes, ya que es en estas etapas de la vida en donde se forjan las bases para la vida adulta.

De acuerdo con lo expuesto anteriormente, el presente capítulo describe de manera detallada el diseño, desarrollo y ejecución de la presente propuesta pedagógica, la cual busca orientar a los profesionales (agentes educativos) que trabajan diariamente con los niños y jóvenes de la fundación en el tema de habilidades para la vida, para que sean ellos quienes apliquen y desarrollen las actividades propuestas. De esta forma se garantiza que estos agentes educativos se empoderen del material entregado en el AVA, y sea por lo tanto una propuesta que pueda desarrollarse a lo largo del tiempo, sin la necesidad de que las docentes en formación direccionen el proceso, y de esta forma se incida en el desarrollo y fortalecimiento de Habilidades para la Vida de los estudiantes de la fundación.

Objetivo pedagógico

Fortalecer las Habilidades Para la Vida en niños y jóvenes de la fundación Ludus por medio de un trabajo interdisciplinar mediado por la virtualidad.

Modelo pedagógico

La presente propuesta pedagógica investigativa se fundamenta teóricamente desde el modelo pedagógico constructivista desde la perspectiva de Aprendizaje significativo expuesto por David Ausubel. Este modelo, permite reconocer a los agentes que intervienen en el proceso pedagógico, como sujetos activos en el aprendizaje, de tal forma que, desde los conocimientos previos, la

significación de los nuevos conocimientos, el anclaje de estos a la transformación de la información y el avance logrado, puedan transformar su realidad y así reconocer el significado y pertinencia de aquello que se aprendió. El proceso de enseñanza aprendizaje se caracteriza por ser dinámico, interactivo y participativo, en el cual puedan darse procesos de análisis y reflexión en relación con el contexto real en el que viven los estudiantes.

Así como lo describe el modelo pedagógico constructivista, la propuesta pedagógica presentada propende la organización de métodos de apoyo que le permitan a la población de Ludus construir su propio saber acerca de las HpV, temática central de esta, siendo necesario que la información que se brinde se convierta en un aprendizaje significativo, acorde a la población, sus etapas de desarrollo y ritmos de aprendizaje.

Los contenidos de las actividades, han sido pensados con el fin de brindar múltiples formas de comprender la información, a tal punto que esta adquiriera un significado que le permita a los niños y jóvenes entender por qué están aprendiendo HpV y la forma como las pueden emplear en su vida diaria, partiendo de la reflexión, el análisis, y la búsqueda de múltiples respuestas.

Tabla 12

Se comparan las etapas propuestas por Ruiz Ayala, (2003) en macro teórico (Tabla 6) a la luz de la propuesta pedagógica.

Etapas propuestas por Ruiz Ayala (2003)	Etapas descritas a la propuesta pedagógica
Observar con atención el mundo que rodea al sujeto, al ambiente de estudio, a la escuela, al educador.	<p>Fue precisamente esta observación previa la que permitió generar esta propuesta pedagógica desde el fortalecer las Habilidades para la Vida.</p> <p>Se identificó, que, aunque la Fundación cumple un rol principalmente terapéutico, no deja de ocuparse del desarrollo de las habilidades sociales de sus estudiantes.</p> <p>Así mismo, con previo encuentro con los padres y cuidadores de los niños y jóvenes, se reconoció esta necesidad de fortalecer las HpV con el fin de favorecer su inclusión social.</p> <p>Desde allí, las actividades planteadas en el AVA se encuentran relacionadas con el desarrollo de las HpV en relación con la edad de los estudiantes.</p>
Validar la experiencia del estudiante.	<p>Cada HpV descrita en la propuesta cuenta con tres niveles de complejidad, los cuales presentan previamente al agente educativo los logros a alcanzar al finalizar el nivel y los conocimientos previos que el grupo debe tener al iniciarlo. Esto permite validar la experiencia y el conocimiento previo de los estudiantes, a fin de no limitar a quienes ya han adquirido unos aprendizajes a emplearlos para comprender otros más complejos, ni tampoco, llegar a frustrar con temas más complejos, a quienes aún no tienen lo previo.</p>
Fomentar el aprendizaje significativo.	<p>Esta etapa se relaciona con la anterior, pues para lograr un aprendizaje significativo se requiere que el docente reconozca en sus estudiantes sus conocimientos previos.</p> <p>Por ello, las actividades propuestas en el AVA plantean diversas situaciones reales y cotidianas, para lo cual cada habilidad cuenta con un cuento inicial a partir del cual el agente educativo le puede brindar a los estudiantes bases sobre lo que significa dicha habilidad; así mismo, el agente educativo podrá encontrar teoría sobre la habilidad en un lenguaje claro y sencillo con el cual no solo podrá el mismo comprender la habilidad, sino compartirla con sus estudiantes; finalmente, con los elementos anteriores más las actividades, el agente educativo podrá reflexionar junto con sus estudiantes acerca de lo que comprendieron de la habilidad y cómo aplicarla en sus vidas diarias. Por lo anterior, se brindan diversos elementos en la propuesta como los cuentos, los recursos, las estrategias de evaluación, con el fin de garantizar el aprendizaje significativo de cada una de las habilidades, garantizando que no se compartan solo conceptos, sino que estos logren ser transformados en conocimiento.</p>
Relacionar el aprendizaje con actividades reales para el estudiante.	<p>Durante las actividades propuestas en el AVA se trabajan situaciones tan cotidianas como el mismo auto concepto que cada estudiante tenga de sí, cualidades y defectos, situaciones de respeto al otro, emociones que pueden vivir y experimentar en situaciones tanto de la escuela como en el hogar y en la calle, toma de decisiones en situaciones de lo sencillo a lo complejo, relaciones interpersonales en sus diversos contextos, pensamiento creativo y crítico a través de actividades sencillas, divertidas y diversas.</p>
De lo sencillo a lo complejo.	<p>Es allí donde en el AVA se presentan diversos niveles de dificultad con el fin de permitir que los estudiantes puedan ir construyendo conocimientos más complejos en torno al tema y puedan fortalecer sus habilidades sociales con el fin de poder aplicarlas en situaciones reales.</p>

Evaluación

Con referencia a la propuesta pedagógica planteada anteriormente, se retoma la evaluación formativa como estrategia para valorar los logros alcanzados a lo largo del proceso formativo. Esta evaluación se desarrolla a través de un tema, una unidad o una serie de actividades, la cual concibe la enseñanza y el aprendizaje como un trabajo constante que se debe evaluar de manera continua, beneficiando directamente el aprendizaje y guiando la construcción colectiva del saber.

A partir de esta, el contenido que encontraran los agentes educativos en el curso Moodle retomará esta evaluación con el propósito de ajustar las estrategias de enseñanza a las necesidades de aprendizaje observadas en sus estudiantes, buscando diariamente espacios de mejora del saber y las estrategias más adecuadas para garantizar el fortalecimiento de las HpV. Para lo cual se determinan los logros por nivel lo que permite que el agente educativo reconozca los objetivos a cumplir con el grupo de actividades y así mismo identifique los requerimientos que los estudiantes necesitan para ubicarse en determinado nivel. (Ver tabla 14)

En cuanto a los estudiantes, harán uso de los aprendizajes previos y los reestructuran a partir de las actividades (del AVA) planteadas en la propuesta pedagógica.

A partir de las características de la evaluación formativa expuestas por el Ministerio de Educación Nacional (2012), se realiza la relación de estas en comparación a la propuesta presentada en el curso virtual (Ver tabla 13).

Tabla 13
Características de la evaluación formativa (ver tabla 7) a la luz de la propuesta pedagógica

Características	Características según la propuesta pedagógica
Participativa	Las actividades orientan al agente educativo a realizar los ajustes necesarios en el desarrollo de las mismas a fin de permitir la participación de todos; por ejemplo, si una actividad requiere de la escritura y se reconoce que un estudiante aún no ha desarrollado esta habilidad, se brinda la opción de realizarla por medio de otros métodos: dibujo, recortes, etc., con el fin de que todos logren participar realizando las actividades
Clara	Las actividades dan instrucciones claras para realizar la evaluación con la población con discapacidad, brindando información oportuna sobre los logros y metas a cumplir, así como la secuencia del proceso evaluativo.
Utiliza diferentes instrumentos	Diferentes tipos de tareas en cada una de las actividades: actividades de lectura, de reflexión, de dibujo, de expresión artística, haciendo uso de videos, audios, etc. Las actividades están abiertas a ser reflexionadas desde la observación, la reflexión, la pregunta, experiencias que pueden ser compartidas en los foros y sugerencias.
Contextualizada	Algunas de las actividades permiten al estudiante reflexionar sobre la habilidad y ponerla en práctica permitiendo al estudiante aplicar el conocimiento. Desde allí, el agente educativo puede inferir si la habilidad ha sido comprendida o no y si requiere hacer uso de otros recursos expuestos en la plataforma para fortalecerlas y poder avanzar de nivel.
Está articulada con lo enseñado	Cada una de las actividades cuenta con los logros a alcanzar; de allí que la observación continua del agente educativo y de los mismos estudiantes ayudará a identificar si estos se alcanzaron o es necesario realizar otra actividad o emplear los recursos que ofrece la plataforma para poder lograrlos.
Formativa en esencia	Cada actividad en sí permite recolectar información inmediata (escrita, gráfica, verbal o de participación) desde la cual es posible reconocer los planes de mejora que se deben realizar para garantizar que todos los estudiantes hagan parte del proceso, haciendo una retroalimentación oportuna en la cual los estudiantes no queden con vacíos o dudas sino que estos sean aclarados durante la actividad.
Empodera a los estudiantes	Todas las actividades favorecen la participación activa de los estudiantes, así como la posibilidad de preguntar o cuestionar posibles dudas y solicitar a la vez los apoyos necesarios para culminar el proceso.

Tabla 14

Logros por nivel de actividad

Habilidades para la vida	Nivel	Logros por nivel
Conocimiento de sí mismo/autoconocimiento	1	Identifica las características particulares de su cuerpo.
		Reconoce movimientos, gestos y expresiones en su cuerpo y en el otro.
		Reconoce sus gustos e intereses en función a su carácter y personalidad.
	2	Identifica y acepta sus cualidades y defectos a través de su propia percepción y la de sus pares.
		Genera estrategias que le permitan abordar sus defectos y transfórmalos en aspectos positivos.
		Respeto la personalidad y características de las personas a su alrededor.
	3	Comprende la importancia de su rol en los diferentes escenarios en los que está inmerso.
		Reconoce objetivamente sus capacidades y aptitudes, así como sus limitaciones.
		Comprende la posible existencia de diferentes puntos de vista sobre su personalidad y carácter, y esto no afecta su auto-imagen y autoestima.
Comunicación asertiva	1	Se dirige de forma adecuada a las personas de su entorno para solicitar ayuda o apoyo.
		Es capaz de decir “Si” y “No” de acuerdo a la situación y lo hace de una forma pertinente.
		Manifiesta sus pensamientos, sentimientos y acciones de forma respetuosa.
	2	Reconoce las conductas erróneas que impiden comunicarse asertivamente con los demás.
		Reconoce la forma adecuada de manifestar su opinión de acuerdo al lugar o la situación en la que se encuentre.
		Comprende la importancia de escuchar a los demás para que el proceso comunicativo sea asertivo.
	3	Establece pautas de comunicación para relacionarse con los demás.
		Manifiesta de forma pertinente opiniones de tipo consejo o sugerencia.
		Es capaz de socializar en público sus opiniones e ideas de forma asertiva.
Toma de decisiones	1	Es capaz de tomar de decisiones en situaciones sencillas de la vida cotidiana.
		Toma decisiones entre dos variables expuestas.
		Reconoce factores externos que influyen en la toma de una decisión.
	2	Reconoce la posibilidad de tomar decisiones que contribuyan al bienestar propio y de los demás.
		Comprende las consecuencias que generan la toma de una decisión errónea.
		Identifica y comprende los pasos establecidos que orientan el proceso de toma de decisiones.

		Toma decisiones de una situación presentada sin variables determinadas.
	3	Aplica las estrategias que orientan la óptima toma de decisiones. Es capaz de orientar a un tercero en el proceso determinado para toma de decisiones.
Pensamiento creativo	1	Comprende que es la creatividad y los componentes que la acompañan Imagina usos diferentes que pueda dar a objetos determinados.
	2	Genera formas creativas de expresar su opinión y comunicarse con su entorno. Reconoce diversas alternativas para resolver de forma creativa algunas situaciones problema.
	3	Organiza la información en estrategias como los mapas mentales. Reconoce la creatividad en otras personas y su contribución a la sociedad.
		Reconoce las sensaciones corporales que producen las emociones: Felicidad, tristeza, sorpresa, ira, disgusto y miedo.
Manejo de sentimientos y emociones	1	Identifica las sensaciones que se producen como consecuencia del estrés. Identifica las situaciones particulares que le generan miedo, tristeza, alegría, ira y estrés.
	2	Identifica las acciones que le permiten manejar sus propias emociones y situaciones de estrés. Reconoce algunas formas inadecuadas de reaccionar a un momento inesperado. Da cuenta de las consecuencias de actuar y reaccionar de forma negativa ante alguna situación.
	3	Implementa las acciones generadas por el estudiante para manejar los sentimientos y emociones en situaciones que influyan en ellas. Reconoce las emociones en un tercero a partir de las características corporales y lo orienta en su manejo.
		Comprende cuando necesita apoyo para aprender manejar los sentimientos, las emociones y el estrés. Comprende lo que se siente estar en la situación de otro.
Empatía	1	Reconoce en los demás cuando se encuentra feliz o molesto. Respeto las situaciones por las que a traviesan las demás personas, independientemente de que no sientan lo mismo.
	2	Comprende lo que se siente otra persona al estar en una situación positiva y negativa. Reconoce el significado de las expresiones faciales y corporales de otras personas. Reconoce los sentimientos que otras personas puedan experimentar en diversas situaciones.
	3	Genera estrategias para ayudar a los demás cuando reconoce que necesitan apoyo. Reconocer y comprender cuando una persona se muestra empática frente a los propios problemas.
		Comprende lo que se siente estar en la situación de otro.
Relaciones	1	Respeto los gustos e intereses de los demás. Hace uso de los valores como la solidaridad, respeto, tolerancia y

interpersonales		compañerismo para establecer adecuadas relaciones interpersonales. Hace uso de las normas de cortesía básicas: saludar, agradecer, despedirse, pedir el favor.	
		Reconoce y tolera las cualidades y defectos de la demás personas, para interactuar con ellas de forma positiva.	
	2	Comprende los diferentes tipos de relaciones que pueden establecerse entre los seres humanos (familiar, laboral, sentimental, amistad) Reconoce los límites que deben establecerse en los diferentes tipos de relaciones interpersonales.	
		Reconoce su rol o papel en las relaciones interpersonales que establece para que estas sean significativas.	
	3	Toma acciones frente a las relaciones interpersonales que lo están afectando de forma negativa. Diferencia entre las relaciones interpersonales que benefician y aquellas afectan negativamente su vida.	
	Solución de problemas y conflictos	1	Reconoce que es un conflicto y como se genera. Identifica y comprende los pasos determinados para resolver un problema. Busca soluciones positivas a problemas sencillos.
2		Reconoce el diálogo como una estrategia para dar solución a los conflictos Reconoce la negociación como un camino viable en la resolución de problemas. Reconoce la importancia de trabajar en equipo para resolución de problemas comunes	
3		Aplica los pasos establecidos para dar solución a un problema. Genera y plantea soluciones asertivas a problemas de su contexto. Identifica problemas que se presentan en la sociedad y genera posibles estrategias para abordarlo.	
Pensamiento crítico		1	Comprende la importancia de pensar antes de actuar. Cuestiona las situaciones que se presentan en su contexto inmediato (escuela, hogar)
		2	Reflexiona sobre sus metas y propósitos a futuro. Cuestiona de forma respetuosa los diferentes puntos de vista en una discusión.
		3	Identifica situaciones no favorables de su vida y reflexiona sobre ellas en búsqueda de su transformación. Defiende su punto de vista en una situación determinada.

Diseño del curso HpV

Desde la fase propositiva descrita en el modelo holístico de investigación, el curso da cuenta de las 10 habilidades para la vida descritas anteriormente: Conocimiento de sí mismo, comunicación asertiva, toma de decisiones, pensamiento creativo, empatía, relaciones interpersonales, solución de problemas y conflictos, pensamiento crítico, manejo de emociones y sentimientos y manejo de sentimiento y estrés. Para efectos del ambiente virtual de aprendizaje, estas dos últimas habilidades se fusionan, trabajándola con el nombre de manejo de emociones y estrés.

La estructura general del curso es la siguiente: Se divide en 11 secciones, cada una identificada por una pestaña de color diferente. A su vez, cada sección cuenta con un menú que se identifica con pestañas del mismo color de la sección. Las dos primeras secciones son de tipo informativo en las cuales el agente educativo podrá encontrar las instrucciones del curso, la estructura de este y la teoría en torno a las Habilidades para la Vida como tema general. De la sección color amarillo en adelante se encuentra cada una de las habilidades.

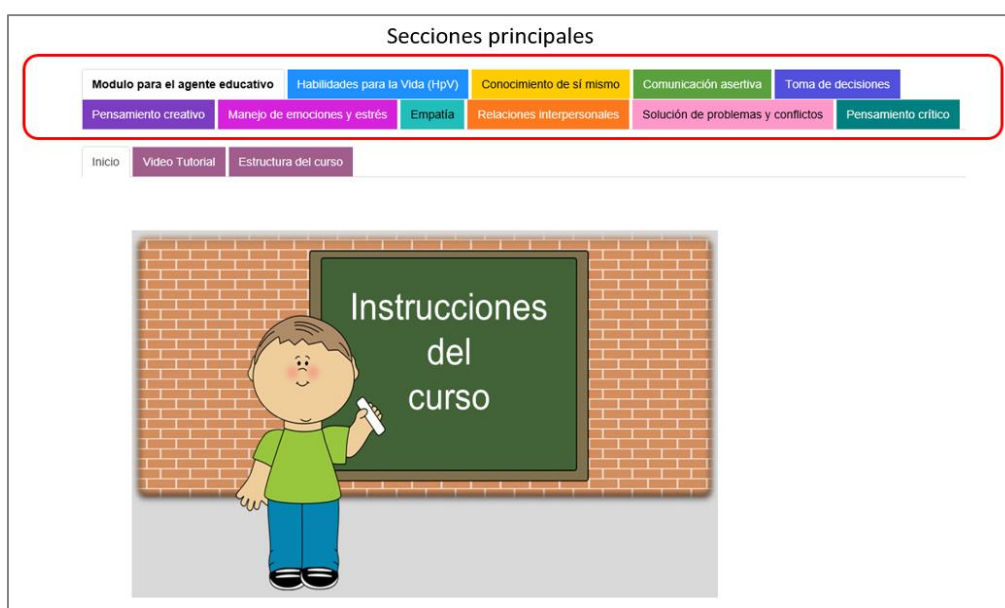


Figura 5 Estructura general del curso, se muestra estructura general del curso.

A continuación, se detalla cada sección:

Sección 1: Modulo para los agentes educativos.

Esta sección, presenta las instrucciones generales en relación con desplazamiento por el curso y su uso.



Figura 6 Ejemplo de la sección "modulo para agentes educativos", en este se puede hacer un breve recorrido del contenido de la plataforma y cada una de sus secciones.

Sección 2: Habilidades para la Vida.

El objetivo de esta sección es dar a conocer al agente educativo el fundamento teórico de las Habilidades para la Vida en su totalidad y en qué radica la importancia del fortalecimiento de estas en niños y jóvenes.

El menú está dividido en tres sub pestañas como se muestra a continuación:

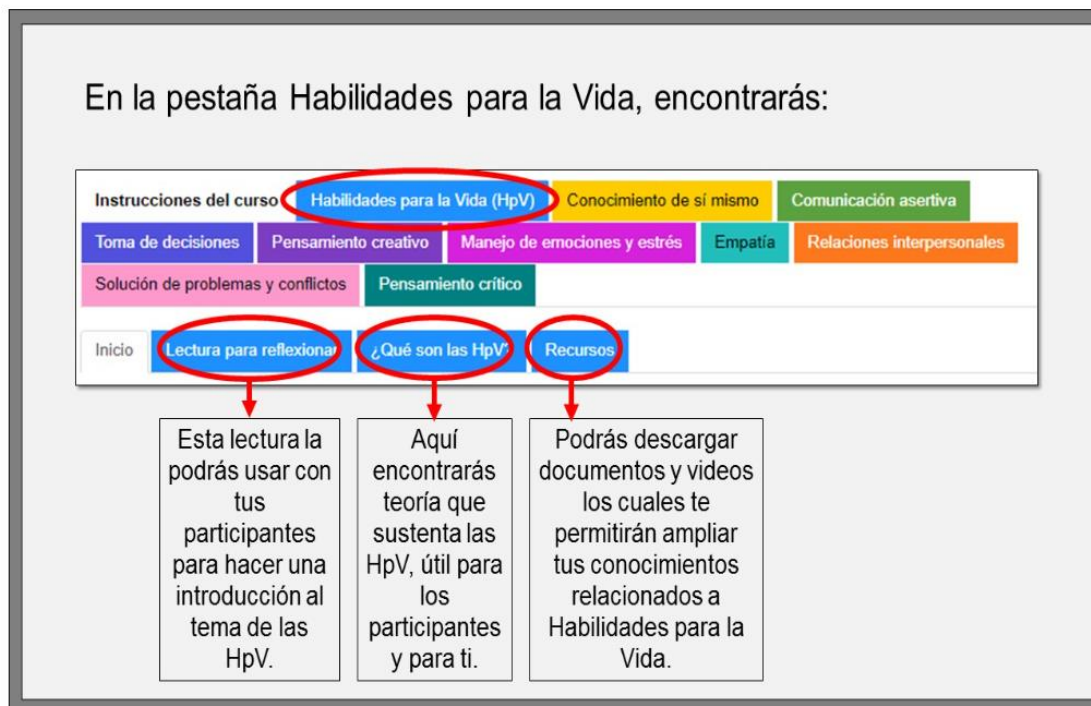


Figura 7 Descripción de las sub-pestañas de la sección Habilidades para la Vida

Secciones de la 2 a la 9: Las siguientes secciones, correspondientes a las nueve habilidades para la vida, en su menú, se dividen en las sub-pestañas de Inicio, lectura para reflexionar, ¿Qué es?, Actividades, Recursos, Actividad interactiva, y Sugerencias, las cuales se explican a continuación.

Inicio: Este espacio le da la bienvenida al agente educativo a la habilidad; contiene una imagen relacionada al tema y a partir de esta se puede observar el color con el que se va a identificar toda la sección. Las imágenes que se usaran para ejemplificar las sub-pestañas de las secciones de este apartado corresponden a la habilidad de conocimiento de sí mismo, la cual tiene la misma estructura que las demás habilidades.



Figura 8 ejemplo de sub-pestaña inicio de la habilidad

Lectura para reflexionar: Cada habilidad cuenta con una lectura para reflexionar, desde la cual se aborda el tema a trabajar; algunas fueron retomadas de autores como Pablo Sacristán, Bueguer y Jennie Davis-Kathryn Hutton, entre otros y otras fueron creadas por las docentes en formación. El objetivo de esta pestaña, es realizar una introducción al agente educativo acerca de la habilidad para la vida que va a trabajar, así como generar un material del que este sujeto puede hacer uso para complementar el proceso con los estudiantes en la implementación de las actividades propuestas en una pestaña posterior. (ver ej. figura 9).

¿Qué es?: En este espacio, el agente educativo encuentra una descripción teórica sobre la habilidad, permitiéndole reconocer la concepción formal del tema, sus características, y la importancia de abordarlo con los estudiantes con quien trabaja. De esta forma, el agente educativo podrá comprender mejor el objetivo de las actividades a fin de lograr alcanzar la habilidad a trabajar con los estudiantes (ver figura 10).

Inicio Lectura para reflexionar **¿Qué es?** Actividades Recursos Actividad Interactiva Sugerencias

LA MANÍA DE LA RANA ROCKERA

La rana Paca cambió su vida el día que vio la televisión por primera vez. Era un concierto de rock, y la rana Paca quedó fascinada. Pero no por la música, sino por las melenas de los cantantes. - ¡Oh! ¡Qué pelo tan largo y bonito! Yo quiero algo así, que se note que soy especial.-



Figura 9 Ejemplo de sub-pestaña lectura para reflexionar. La imagen presenta un fragmento de la historia.

Inicio Lectura para reflexionar **¿Qué es?** Actividades Recursos Actividad Interactiva Sugerencias

¿QUÉ ES EL CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO?



Para Fernández et al.(2006) esta habilidad integra las ideas, opiniones, convicciones, sentimientos, fortalezas, oportunidades, actitudes, valores, gustos y disgustos, proyectos y limitaciones de cada una de las personas. En la construcción del autoconcepto se involucran diversos factores, como la autoaceptación y la autoconfianza.

Figura 10 Ejemplo de sub-pestaña ¿Qué es?

Actividades: esta sub-pestaña, contiene las actividades generadas para fortalecer la habilidad con los niños y jóvenes, las cuales el agente educativo desarrollará con su grupo. Las actividades se plantean involucrando temáticas relacionadas a la vida cotidiana de los niños y jóvenes y a partir de las experiencias y conocimientos previos de los mismos. Para que su desarrollo responda al contexto en el que están inmersos los jóvenes y así mismo sea significativo el aprendizaje que se está desarrollando (ver figura 11).

Cada una de las habilidades cuenta con tres niveles de complejidad, compuestos por tres actividades cada uno. Los niveles están organizados y descritos a partir de unos logros de evaluación, los cuales permiten ubicar al grupo en determinadas actividades según sus conocimientos previos.

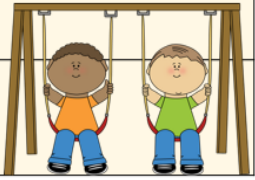
ACTIVIDAD 1	
Soy capaz de...	
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:	
<ul style="list-style-type: none"> • Realiza un círculo con los estudiantes, pídeles que comenten las acciones que cada uno es capaz de realizar con su cuerpo. Por ejemplo: correr, saltar, bailar, dibujar etc. • Invita a los participantes a un espacio abierto y pídeles que preparen una muestra de lo que mejor saben hacer. Después de haber realizado la muestra, habla con ellos sobre las acciones que no pueden realizar. Por ejemplo: dar botes, saltar en un solo pie, caminar en puntillas etc. • Como cierre, comenta con el grupo acerca de las siguientes preguntas: ¿Todos podemos hacer las mismas acciones? ¿Qué acciones con el cuerpo nos cuesta realizar? ¿Qué acciones con el cuerpo nos resultan fáciles? 	
RECURSOS DE LA ACTIVIDAD:	
Preguntas, espacio abierto.	
LOGROS DE LA ACTIVIDAD:	
<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce las acciones que es capaz de realizar. • Identifica las acciones que se le dificultan realizar. • Comprende las diferentes destrezas que tiene cada persona. 	
<small>Tomado de: Valdes, X., & Cepeda, A. (1990). ENTRE NIÑOS PROGRAMA DE EXPERIENCIAS PARA EL CONOCIMIENTO DE SI MISMO Y DESARROLLO SOCIO - AFECTIVO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 6 A 12 AÑOS. Santiago de Chile : La puerta abierta.</small>	

Figura 11 Ejemplo de la sub-pestaña Actividades. La imagen muestra un ejemplo de una actividad de nivel 3.

Recursos: Con el fin brindar diverso material interactivo, que pueda fortalecer y enriquecer el proceso educativo de la propuesta, en la sub-pestaña de recursos se sugieren videos o cortometrajes en relación con la habilidad para la vida correspondiente, y películas desde las cuales puede analizarse esta temática. Estos recursos pueden ser utilizados por los agentes educativos para enriquecer el proceso de fortalecimiento de las habilidades, y hacer uso de los mismos con las estrategias pedagógicas que ellos determinen.



Figura 12 Ejemplo de la sección recursos, en la cual los agentes educativos encontrarán ejemplos de películas que pueden buscar para ver con los estudiantes.

Actividad interactiva: Esta sub-pestaña, es un espacio de comunicación entre los agentes educativos, ya que se establecen dos foros de participación. En el primero de ellos, se plantea una “Pregunta poderosa” relacionada con la habilidad para la vida y que exige al agente educativo reflexionar y analizar el trabajo realizado con el grupo para dar respuestas. El siguiente foro, invita al profesional a compartir la experiencia que ha tenido con los niños o jóvenes en la aplicación de las actividades, a través de material audiovisual que registre estos momentos, tales como fotografías o videos y que deben ser subidos como archivo adjunto. Así mismo, este

espacio, permite que los agentes educativos comenten sus apreciaciones sobre las respuestas y material que sus compañeros comparten, de tal forma que se retroalimenten su experiencia y construyan nuevas estrategias para abordar las habilidades para la vida. En el video tutorial los agentes educativos encontrarán la explicación de cómo subir los videos y fotos a la plataforma.

The screenshot shows a web platform interface with a navigation menu at the top. The menu items are: Inicio, Lectura para reflexionar, ¿Qué es?, Actividades, Recursos, **Actividad Interactiva** (highlighted with a red circle), and Sugerencias. Below the menu, there is a section titled "PREGUNTA PODEROSA" with a question: "¿Desde tu criterio profesional, cómo consideras que puede fortalecerse la autoestima, el respeto por sí mismo, y el auto-cuidado en los niños y jóvenes de tu grupo?". Below this is a section titled "Foro comunicandonos". The main content area features a yellow banner with the title "ACTIVIDAD INTERACTIVA" in colorful, bubbly letters. On the left of the banner is a cartoon girl holding a smartphone. In the center, there is a text box with the heading "¡Llego la hora de las fotos y las selfies!" and the following text: "Dice un dicho popular que una imagen vale más que mil palabras... Así que entre todos compartiremos algunas fotos de las actividades realizadas con nuestros niños y jóvenes; de esta forma, no solo quedarán para el recuerdo, sino que además nos permitirán compartir con los demás agentes educativos las experiencias que vivimos durante el desarrollo de esta habilidad." On the right of the banner is a cartoon girl with long hair.

Figura 13 Ejemplo de sub-pestaña actividad sugerida la cual será realizada por los agentes educativos

Sugerencias: Reconociendo la importancia que tiene la perspectiva de los agentes educativos, pues son quienes desarrollan las actividades con los niños y jóvenes, así como la comunicación directa con las docentes en formación, la última sub-pestaña es el espacio en donde los profesionales pueden manifestar las sugerencias y aportes que deseen frente al contenido de la

plataforma Moodle (Ver figura 14). Para ello, encontrarán en el video tutorial la explicación de cómo agregar sugerencias.



Figura 14 Ejemplo de sub-pestaña sugerencias

Para la organización de las pestañas presentadas anteriormente en relación con el orden y los logros de cada una de ellas, se estructura la planeación pedagógica de la propuesta. De igual forma, se especifica el rol del agente educativo y el de los niños y jóvenes de la fundación en cada aspecto. (Ver tabla 15)

Tabla 15
Planeación de la organización del curso

Formato de planeación del curso en Moodle								
Unidad	Objetivos de la unidad	Actividades	Recursos	Agente educativo			Participantes: niños y jóvenes	
				Escenario	Compromisos	Descripción de la evidencia	Escenario	Objetivo de la unidad
Instrucciones del curso	Brindar al agente educativo una guía de cómo acceder a la plataforma, así como la estructura y el contenido de las mismas.	Reconocer el contenido de la plataforma y sus unidades.	Video tutorial y sugerencias.	Ambiente virtual	Ingresa y navega en la plataforma y usa los recursos.	Realiza un comentario en la pestaña “sugerencia”	No aplica	No aplica
Habilidades para la Vida (HpV)	Realizar una introducción del tema.	Realizar una lectura completa del contenido de la Unidad.	Lectura para reflexionar. Contenido “¿qué son” Recursos: documentos.	Ambiente virtual	Ingresa a la unidad y realiza lectura del cuento y del contenido de la misma.	Realiza el cuestionario planteado en la unidad.	Presencial	Reflexionar sobre la lectura “Juanes sin habilidades”.
Conocimiento de sí mismo	Fortalecer todos los factores que inciden en el conocimiento de sí mismo: cuerpo, gustos, intereses, cualidades, defectos y conocimiento de los demás.	Realizar lectura del contenido de la unidad y aplicar con los participantes las actividades propuestas.	Lectura para reflexionar. Contenido “¿qué son” Actividades sugerida Recursos: videos y películas.	Ambiente virtual	Revisa el contenido de la unidad y realiza con los estudiantes las actividades propuestas.	Realiza la actividad interactiva dando respuesta a la pregunta poderosa y al foro “comunicándonos”	Presencial	Reconocerse a sí mismo y a los demás.
Comunicación asertiva	Brindar actividades que permitan a al	Realizar lectura del contenido de la unidad y	Lectura para reflexionar. Contenido “¿qué son”	Ambiente virtual	Revisa el contenido de la unidad y realiza con los	Realiza la actividad interactiva dando respuesta a la	Presencial	Comunicar de forma asertiva en diferentes situaciones cotidianas.

	participante identificar situaciones cotidianas y la forma adecuada de responder ante estas.	aplicar con los participantes las actividades propuestas.	Actividades. Actividad sugerida Recursos: videos y películas.		estudiantes las actividades propuestas.	pregunta poderosa y al foro “comunicándonos”		
Toma de decisiones	Fortalecer en el participante estrategias que le permitan determinar factores, causas y consecuencias en situaciones reales y a partir de estos, tomar decisiones de forma adecuada.	Realizar lectura del contenido de la unidad y aplicar con los participantes las actividades propuestas.	Lectura para reflexionar. Contenido “¿qué son” Actividades. Actividad sugerida Recursos: videos y películas.	Ambiente virtual	Revisa el contenido de la unidad y realiza con los estudiantes las actividades propuestas.	Realiza la actividad interactiva dando respuesta a la pregunta poderosa y al foro “comunicándonos”	Presencial	Realizar toma de decisiones considerando factores y consecuencias de las mismas.
Pensamiento creativo	Brindar estrategias y herramientas que le permitan al agente educativo y al participante fortalecer el uso del pensamiento creativo en actividades diarias.	Realizar lectura del contenido de la unidad y aplicar con los participantes las actividades propuestas.	Lectura para reflexionar. Contenido “¿qué son” Actividades. Actividad sugerida Recursos: videos y películas.	Ambiente virtual	Revisa el contenido de la unidad y realiza con los estudiantes las actividades propuestas.	Realiza la actividad interactiva dando respuesta a la pregunta poderosa y al foro “comunicándonos”	Presencial	Emplear las diversas estrategias que permiten el fortalecimiento del pensamiento creativo.
Manejo de emociones y	Ofrecer herramientas	Realizar lectura del	Lectura para reflexionar.	Ambiente virtual	Revisa el contenido de	Realiza la actividad	Presencial	Reconocer las emociones propias y del otro y la manera

estrés.	que permitan identificar las emociones propias y manejarlas de manera adecuada en diferentes situaciones.	contenido de la unidad y aplicar con los participantes las actividades propuestas.	Contenido “¿qué son” Actividades. Actividad sugerida Recursos: videos y películas.		la unidad y realiza con los estudiantes las actividades propuestas.	interactiva dando respuesta a la pregunta poderosa y al foro “comunicándonos”		adecuada de manejarlas en diferentes situaciones.
Empatía	Propiciar la comprensión de la empatía y su importancia en las relaciones sociales.	Realizar lectura del contenido de la unidad y aplicar con los participantes las actividades propuestas.	Lectura para reflexionar. Contenido “¿qué son” Actividades. Actividad sugerida Recursos: videos y películas.	Ambiente virtual	Revisa el contenido de la unidad y realiza con los estudiantes las actividades propuestas.	Realiza la actividad interactiva dando respuesta a la pregunta poderosa y al foro “comunicándonos”	Presencial	Conocer las reacciones, emociones y opiniones del otro con el fin de fomentar el respeto al otro, comprenderlo y ayudarlo.
Relaciones interpersonales	Favorecer el desarrollo de procesos de interacción social, trabajo en equipo, respeto y tolerancia por los demás, propiciando relaciones estables y duraderas.	Realizar lectura del contenido de la unidad y aplicar con los participantes las actividades propuestas.	Lectura para reflexionar. Contenido “¿qué son” Actividades. Actividad sugerida Recursos: videos y películas.	Ambiente virtual	Revisa el contenido de la unidad y realiza con los estudiantes las actividades propuestas..	Realiza la actividad interactiva dando respuesta a la pregunta poderosa y al foro “comunicándonos”	Presencial	Reconocer al otro y a sí mismo con el fin de generar buenas relaciones con los demás.
Solución de problemas y conflictos	Ofrecer herramientas que permitan identificar situaciones y conflictos y las posibles	Realizar lectura del contenido de la unidad y aplicar con los participantes	Lectura para reflexionar. Contenido “¿qué son” Actividades. Actividad sugerida	Ambiente virtual	Revisa el contenido de la unidad y realiza con los estudiantes las actividades propuestas.	Realiza la actividad interactiva dando respuesta a la pregunta poderosa y al foro “comunicándonos”	Presencial	Resolver de forma adecuada, flexible y creativa las diversas situaciones de la vida de forma positiva y teniendo en cuenta el contexto.

	causas y soluciones a los mismos.	las actividades propuestas.	Recursos: videos y películas.					
Pensamiento crítico	Fortalecer el uso del pensamiento crítico en diferentes situaciones teniendo en cuenta aspectos meta cognitivos.	Realizar lectura del contenido de la unidad y aplicar con los participantes las actividades propuestas.	Lectura para reflexionar. Contenido “¿qué son?” Actividades. Actividad sugerida Recursos: videos y películas.	Ambiente virtual	Revisa el contenido de la unidad y realiza con los estudiantes las actividades propuestas..	Realiza la actividad interactiva dando respuesta a la pregunta poderosa y al foro “comunicándonos”	Presencial	Analizar con objetividad experiencias e información para ser capaz de llegar a conclusiones propias sobre la realidad.

Análisis de resultados

El presente capítulo se inicia con la contextualización del proceso que se llevó a cabo para el diseño final del AVA, desde el cual se reconocen diversas fortalezas y limitaciones del mismo. En un segundo momento se da cuenta de los resultados obtenidos del pilotaje y evaluación de la propuesta pedagógica. Se analizan los hallazgos obtenidos a partir de las categorías de análisis y los objetivos específicos.

Descripción del diseño, e implementación de la propuesta pedagógica en el AVA

Diseño del AVA. Para el diseño del AVA y la creación de la propuesta pedagógica, la investigación paso por diferentes etapas, las cuales dirigieron y reorientaron el producto final. Es importante mencionarlas, ya que, a partir de ellas, se hicieron cambios y ajustes significativos por diferentes razones presentadas en el proceso.

Como punto de partida de este proyecto pedagógico investigativo, se reconoció el proceso de intervención por parte de proyectos pedagógicos anteriores realizados por la Universidad Pedagógica Nacional en la fundación Ludus, a partir de los cuales se fortalecieron aspectos como la autonomía, el empoderamiento, la autorregulación, las habilidades sociales y la formación para la vida laboral y productiva. Teniendo en cuenta nuestra vinculación con la Línea de Mediaciones, se consideró la posibilidad de dar continuidad a esta temática a partir del diseño de un Ambiente Virtual de Aprendizaje. En este orden de ideas, se hizo una revisión bibliográfica sobre el tema habilidades sociales, encontrando que las Habilidades para la Vida, son un tema pertinente para trabajar con los niños para y que permite robustecer el trabajo realizado por los PPI anteriores.

De acuerdo con este planteamiento, se expone a los profesionales y Padres de familia de la fundación el objetivo del proyecto, encaminado al abordaje de las Habilidades para la Vida. En

ese momento, los agentes educativos manifestaron la necesidad evidenciada en los niños y jóvenes de la fundación, en relación a la movilidad por la ciudad de una forma autónoma e independiente, teniendo en cuenta la edad en la que los jóvenes se encuentran. De igual forma reconocen la importancia de estas habilidades en la formación de los niños y jóvenes y su aplicación en ese contexto, en relación al reconocimiento de rutas, comportamiento en espacios públicos, relaciones interpersonales y manejo de emociones y estrés que pueda generar desplazarse en la ciudad.

Por lo anterior, el proyecto pedagógico investigativo determinó abordar las Habilidades para la Vida por medio de la movilidad en la ciudad, teniendo este aspecto en cuenta al cobrar relevancia en la edad adolescente y adulta. Este trabajo pretendía realizarse a través de un Ambiente Virtual del Aprendizaje dirigido a los niños y jóvenes de la fundación.

Para estructurar esta propuesta, se planteó fortalecer las Habilidades para la Vida a partir de tres unidades de desarrollo denominadas Movilidad, Orientación y Cultura ciudadana organizadas en el AVA, en donde cada una respondía a unas habilidades particulares que se desarrollan desde su temática. Para reconocer las habilidades de los niños y jóvenes en relación al manejo del computador y sus conocimientos referentes a las habilidades para la vida, se realizó un pilotaje inicial con una serie de actividades y juegos virtuales dispuestos para los estudiantes. En esta observación, se evidenció que pese a estar en el mismo grupo, cada estudiante tiene unas habilidades y conocimientos diferentes en los temas, y que estas actividades diseñadas para un tiempo específico, fueron terminadas en minutos por algunos de ellos, o no fueron culminadas por otros estudiantes. En este sentido, se planteó crear tres niveles de complejidad en cada una de las unidades, con el fin que las temáticas pudiesen ser desarrolladas de diferentes formas y respondieran a las necesidades de cada estudiante. En cada nivel, se

plantearon una serie de actividades, las cuales estaban orientadas de acuerdo su objetivo, y determinadas por sus recursos y por sus indicadores de evaluación.

Tabla 16 Habilidades para la Vida por nivel

UNIDADES	HABILIDADES	NIVELES		
		Nivel 1: Reconocimiento de conceptos básicos	Nivel 2: Uso de los conceptos en contexto	Nivel 3: Aplicación de estrategias para resolver problemas
Movilidad	Toma de decisiones. Resolución de problemas.	Se identifican los diferentes tipos de medios de transporte público en la ciudad y las señales de tránsito de la misma.	Puede dar cuenta del uso del sistema de transporte en cuanto a compra de pasajes, acceso al sistema, y reconocimiento de rutas principales	Resuelve problemas y toma en relación con situaciones reales en los sistemas de transporte público (uso de rutas y señales de tránsito)
Orientación	Conocimiento de sí mismo. Toma de decisiones.	Se reconocen los puntos cardinales a partir del reconocimiento del cuerpo	Se identifican puntos de referencia y los puntos cardinales en la ciudad de acuerdo con sus características	Se orienta en la ciudad y barrio espacialmente, reconociendo los puntos de referencia específicos.
Cultura ciudadana	Manejos de emociones y estrés. Relaciones interpersonales. Empatía. Comunicación asertiva.	Se reconocen situaciones que generan sentimientos y emociones propias y aquellas que susciten estos mismos en las personas del entorno	Se comprende formas adecuadas para relacionarse con personas desconocidas, para pedir ayuda en caso de emergencia y en referencia al comportamiento en espacios públicos	Toma decisiones en cuanto a las relaciones que establece en espacios públicos con las personas que hacen uso del mismo y resuelve conflictos y maneja sentimientos que estos problemas puedan ocasionar.

De acuerdo con la estructura diseñada, se inicia la indagación por dos plataformas virtuales, con el fin de hallar la más pertinente para la creación del ambiente virtual y la cual respondiera a las necesidades de los jóvenes.

En primera instancia se hizo el pilotaje de validación de diseño con la página web “Wix” y la herramienta educativa “Ed modo”, las cuales tienen diferencias sustanciales en su presentación. En cada una de ellas, se crearon las mismas actividades, y los jóvenes, al desarrollarlas manifestaron su percepción de la mismas. En esta observación, se concluyó que la página Wix, la cual permite lograr un diseño más personalizado, uso de botones de navegación visibles y la edición de fondos que posibilitan el uso del color y animación, permitió una mejor navegación de los jóvenes a diferencia de la herramienta educativa Ed modo. Esta última, maneja una presentación más estructurada, la cual tiene más restricciones en cuanto al diseño. De igual forma, brinda demasiada información y los jóvenes no se orientaron en ella.

Posteriormente, se hizo el pilotaje de la pertinencia de las actividades, en donde a través de la página Wix, los jóvenes desarrollaron actividades relacionadas con el uso del transporte público. En este proceso, se observa la importancia del lenguaje claro y preciso para las instrucciones de la actividad, así como de generar apoyos a imágenes y textos como la reproducción de audio para los jóvenes que no tienen procesos de lecto-escritura. Estas necesidades identificadas, indican que se deben garantizar unas pautas de accesibilidad en el Ambiente Virtual de Aprendizaje.

Así mismo, dentro de los objetivos del diseño de un AVA, se esperaba poder generar un usuario para cada estudiante, desde el cual fuera posible garantizar el ingreso de forma asincrónica del mismo, el seguimiento en el desarrollo de las actividades y la posibilidad de dar continuidad a un proceso con una plataforma que guardará la información ya desarrollada y el avance obtenido por cada nivel. Esta opción, también permitiría que la herramienta trascendiera en el tiempo de permanencia de las docentes en formación y pudiera ser aplicada por la fundación.

Teniendo en cuenta lo anterior, la propuesta pedagógica investigativa se vio enfrentada a diferentes obstáculos, que conllevaron a la modificación y posterior organización de la propuesta actual. Aunque Wix ofrece diversas posibilidades en su diseño, no cumple con los requerimientos necesarios para la creación del AVA propuesto, por lo cual se evaluó la posibilidad de desarrollar una plataforma virtual independiente que cumpliera con esos requisitos; sin embargo, las docentes en formación no cuentan con el conocimiento en el desarrollo de herramientas virtuales y en la búsqueda de diversos expertos que diseñaran el producto con orientación pedagógica por parte de las docentes, no se contaba con los recursos económicos que demandaba este diseño.

Por otro lado, durante el proceso de pilotaje, se observa que a pesar de haber realizado la estructura del AVA en torno al tema de movilidad, no se garantiza que la totalidad de las HpV se desarrollen completa y efectivamente y se ven forzadas en la temática a trabajar. De igual forma, se evidenció que los estudiantes requerían un apoyo presencial en la navegación por la página Web, ya que, pese a la claridad en las instrucciones, requerían de una orientación en la secuencia de actividades.

Con el fin de dar solución a estos inconvenientes, se reanudó la búsqueda de una herramienta virtual que respondiera a las necesidades y requerimientos identificados. Por medio de una capacitación brindada por el Instituto de Tecnologías Abiertas en Educación (ITAE) de la Universidad Pedagógica Nacional, se reconoce la plataforma Moodle, como una herramienta educativa que permite llevar el registro de usuarios, su progreso y nivel de actividad en el ambiente virtual, lo que posibilita el conocimiento de su propio proceso. Sin embargo, dentro de sus posibilidades de navegación, esta plataforma no nos permitió organizar la información

establecida de tal forma que fuera de fácil acceso para los estudiantes en condición de discapacidad lo que generaría dificultades en el desarrollo del AVA.

En este sentido, teniendo en cuenta la importancia de abordar las habilidades de forma presencial y desde su concepto y sus características antes de involucrarlas con un tema específico, y de acuerdo a las posibilidades de la plataforma Moodle, se plantea la creación curso virtual orientado a los profesionales de la fundación, de tal forma que sean ellos, a partir de su formación en HpV, y su acercamiento con la población, quienes desarrollen las actividades planteadas para los estudiantes. Se realiza adicionalmente un ajuste al abordaje de las HpV, las cuales mantienen de la propuesta inicial la necesidad de trabajar con las personas con Discapacidad Intelectual por niveles de complejidad. De igual forma, permanece la intención de que el AVA sea una herramienta que perdure en la institución y permita el desarrollo a largo plazo de las habilidades.

Pilotaje de la propuesta. La implementación y aplicación de la propuesta pedagógica investigativa, se desarrolla en la Fundación Ludus, a partir de dos dinámicas de intervención: la realizada por los agentes educativos como principales actores del proceso pedagógico, y la desarrollada por las docentes en formación en aras de validar la pertinencia pedagógica de las actividades planteadas y de la propuesta en general.

Como punto de partida en el proceso de implementación de la propuesta pedagógica investigativa por parte de los agentes educativos, se realiza una reunión inicial con el objetivo de que los profesionales de Ludus reconozcan y comprendan la plataforma Moodle, el curso que allí se ha creado, y la forma de navegar en él. Así mismo se exponen sus posibilidades de ingreso, a partir de un usuario y contraseña creados para cada uno de ellos, que les permite construir su propio perfil como agentes educativos del espacio.

De acuerdo con las dinámicas y posibilidades del grupo de estudiantes, el agente educativo desarrolla las actividades en el nivel correspondiente. Se establece una forma de trabajo secuencial para el abordaje de las habilidades para la vida y su contenido en la plataforma, de la siguiente manera: Conocimiento de sí mismo, Comunicación asertiva, toma de decisiones, manejo de emociones y estrés, pensamiento creativo, pensamiento crítico, empatía, relaciones interpersonales y resolución de problemas.

La intervención de los agentes educativos se realiza de acuerdo con sus dinámicas y las del grupo, sin establecer un día u hora específica de la semana, sino dando la posibilidad de que se encuentre el momento idóneo para abordar la habilidad correspondiente.

La evidencia de este trabajo, como objeto de análisis del proceso, es la participación del agente educativo en el espacio de “Actividad interactiva” de la plataforma, al compartir por medio de fotografías y videos el desarrollo de sus actividades, así como la reflexión presentada en la pregunta poderosa y los aportes de otros agentes educativos.

En segunda instancia, de manera paralela, se hace intervención por parte de las docentes en formación, en donde se desarrollan las actividades de la habilidad para la vida correspondiente a la semana, en el nivel siguiente al trabajado por los agentes educativos. En este espacio, se valida directamente la pertinencia pedagógica de la propuesta, y es posible reconocer en la práctica, las fortalezcas y posibles ajustes de las actividades. Así mismo, se evidencia el trabajo desarrollado por parte de los agentes educativos y se reconocen las apreciaciones y opiniones de los niños y jóvenes frente a las actividades que han realizado anteriormente.

La experiencia pedagógica lograda en este espacio se describe desde el instrumento de Diario de campo y representa uno de los insumos que configuran el análisis de resultados presentado en el siguiente apartado.

A continuación, se presentan los resultados y sus análisis. Estos fueron obtenidos por medio de los instrumentos de recolección aplicados a docentes en formación, maestros de la licenciatura y docentes expertos en relación con la pertinencia pedagógica de la propuesta. Adicionalmente, se retoma lo evidenciado en el proceso de implementación.

Los resultados son analizados articulando cada objetivo específico con una categoría de análisis, se describen las respuestas generales obtenidas, las sugerencias dadas por los expertos y los ajustes realizados por las docentes en formación a la propuesta pedagógica y al AVA.

Análisis del modelo pedagógico

Desde esta categoría se responde al primer objetivo específico "desarrollar una propuesta pedagógica que favorezcan HpV en la población de la Fundación Ludus" analizado desde el modelo pedagógico constructivista, el aprendizaje significativo y la evaluación formativa.

Actividades centradas a la realidad del estudiante. De acuerdo con la valoración realizada por expertos (docentes de la licenciatura en Educación Especial) en relación con la pertinencia de la propuesta pedagógica, se menciona que las actividades en la generalidad de las habilidades se orientan desde aspectos reales de los estudiantes e influyen significativamente en el contexto. De igual forma, posibilitan que los estudiantes involucren aspectos de su vida cotidiana, que permiten fortalecer las HpV. Desde la implementación directa de las docentes en formación, se reconoce la pertinencia de relacionar situaciones que pueden presentarse a los niños y jóvenes en la fundación y en contextos más cercanos.

No obstante, en la valoración de expertos, se menciona que, en algunas de las actividades de las habilidades de relaciones interpersonales, solución de problemas y conflictos y pensamiento crítico debe fortalecerse en mayor medida este criterio para abordar las actividades desde las situaciones actuales de la población.

Se sugiere desde esta evaluación, generar y complementar las actividades de las habilidades mencionadas anteriormente, las cuales deben potenciar su ejercicio desde el contexto de los estudiantes, con situaciones de mayor impacto para la población que vinculen sus contextos familiares y sociales. De acuerdo con las recomendaciones recibidas, se analizan e identifican las actividades que deben reconocer en mayor medida las situaciones reales de los estudiantes en contextos familiares y sociales y se modifican para que den cuenta de este criterio.

Construcción del aprendizaje desde sus experiencias y conocimientos previos. Con relación a este criterio, desde la evaluación se considera que la estructura de la propuesta pedagógica desarrollada en el AVA tiene en cuenta los conocimientos previos del estudiante, ya que organiza el espacio en niveles de complejidad, lo que "sugiere que se parte del conocimiento que tiene el estudiante y no del supuesto que sabe sobre el tema"(H. Jiménez, experto 3, 16/10/2017). Esto permite que las actividades de los niveles sean secuenciadas y se relacionan entre sí, favoreciendo el aprendizaje de las habilidades para la vida.

Sin embargo, referente a las actividades en todas las habilidades para la vida, aunque se evidencia que estas retoman ampliamente los conocimientos previos de los estudiantes, se menciona que no se muestra claramente que estos se pongan en juego en el desarrollo de la actividad para ser relacionados con el nuevo aprendizaje.

Por su parte, los agentes educativos que implementaron el pilotaje consideran "si se está teniendo en cuenta los conocimientos previos de los estudiantes, y si hay dudas en ellos se abordan de una forma sencilla, con el fin de que obtengan la información" (Agente educativo 2, 11/10/17). Así mismo, manifiestan que "en algunas oportunidades los estudiantes relacionan lo aprendido con diferentes situaciones cotidianas y en las actividades siempre están participando y compartiendo lo visto con casos de su vida real" (Agente educativo 1, 11/10/12).

De acuerdo con las dos perspectivas descritas anteriormente, es posible evidenciar que, en la práctica, los agentes educativos pueden orientar la actividad haciendo uso de sus experiencias pedagógicas para que el desarrollo de la misma sea efectiva y significativa para los estudiantes. Esta misma dinámica ocurrió en la implementación por parte de las docentes en formación. Sin embargo, las orientaciones que deben dar cuenta de este criterio no están descritas ampliamente en las planeaciones de las actividades de la propuesta pedagógica presentada en el Moodle, la cual es finalmente la guía y soporte que tiene el agente para implementarla en un contexto determinado.

En este sentido, los expertos sugieren abordar a mayor profundidad este criterio en las actividades que no dan cuenta del mismo, al proponer ejercicios en los que se explore los conocimientos que tiene el estudiante sobre el tema antes de abordarlo. En efecto, de acuerdo con los aportes obtenidos y el análisis de las perspectivas expuestas anteriormente, se identifican las actividades que no dan cuenta de este criterio y se realizan los ajustes pertinentes para retomar los conocimientos previos de los niños y jóvenes, como dar inicio a las mismas con cuestionamientos que le permitan al estudiante no solo reconocer lo que ya sabe, si no dar apertura a lo que va a aprender.

Evaluación formativa por medio de logros y metas por nivel. Según las encuestas realizadas a docentes en formación y la evaluación de los expertos, los logros descritos en cada una de las habilidades, responden a las temáticas a trabajar, siendo expuestos de forma clara, con coherencia y pertinencia en relación a la temática de la habilidad para la vida realizada.

En la implementación por parte de las docentes en formación y de los agentes educativos en el aula, si bien se reconoce que los logros son acordes a las actividades, se evidencia que para implementar de manera más pertinente la evaluación formativa, es necesario reconocer más

efectivamente el proceso de aprendizaje de los estudiantes, así como orientar al docente sobre las habilidades de los estudiantes que cada nivel requiere. En este sentido, es adecuado determinar los logros no solo por actividad, sino también por nivel en cada una de las HpV. Referente a este aspecto, uno de los expertos menciona:

Las actividades son pertinentes, sin embargo, sería interesante que al inicio de cada nivel se describiera el objetivo de ese grupo de actividades, lo cual le permitiría a uno como docente seleccionar de manera más rápida la actividad que va a realizar, dependiendo lo que se quiera potenciar (G. García, experto 2, 16/10/2017).

Durante la implementación de la propuesta, también se hace evidente la necesidad de explicar a los estudiantes de forma previa al desarrollo de las actividades, el conjunto de habilidades que van a desarrollar de una forma global, de tal forma que se den a conocer la temática como un todo, en donde las habilidades son articuladas y complementarias unas con otras. De esta forma, se evidencia ante el estudiante el avance que logrará con las actividades y le permitirá ser consiente del proceso de aprendizaje.

Por último, se evidencia que, en el desarrollo de la propuesta, pese a que la observación y recolección de evidencias en cada una de las actividades se configuran como una estrategia pertinente para la evaluación propuesta, es necesario robustecerlas para garantizar que el proceso de aprendizaje sea retroalimentado, y así mismo, orientar al agente educativo en este proceso.

Teniendo en cuenta los hallazgos y sugerencias descritos anteriormente, se hacen los siguientes ajustes: Los logros por nivel establecidos inicialmente en la propuesta pedagógica, se hacen visibles en la plataforma en cada una de las habilidades para la vida (Ver tabla 15), y se ubican en las secciones de "Actividades, como se evidencia en la figura 15.

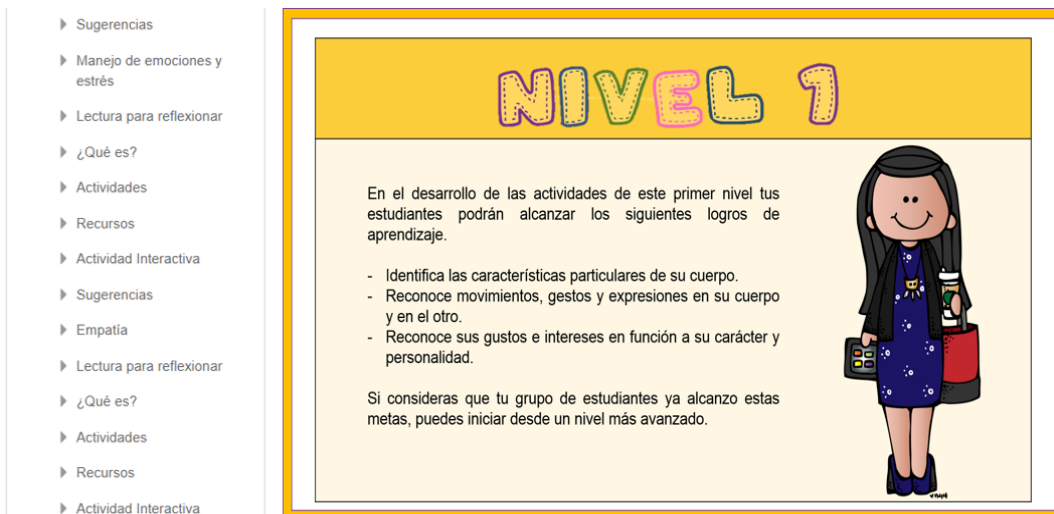


Figura 15 Ajuste de los logros por nivel. En la imagen superior se observa el nivel sin ajuste, y en la imagen inferior los logros descritos para el nivel.

De igual forma, como instrumento que apoye la recolección de información, se estructura una rúbrica por habilidad para la vida que oriente al agente educativo en este ejercicio, y le permita organizar lo observado durante el desarrollo de las actividades. (Ver Apéndice D).

A partir de las evidencias obtenidas en el proceso por parte de los estudiantes (dibujos, textos, manualidades), y el registro continuo de desarrollo de los mismos con las actividades, se orienta al docente para que genere planes de mejoramiento no solo desde la actividad, si no para la habilidad para la vida en general, de tal forma que se puedan superar las dificultades presentadas significativamente. El agente educativo también puede hacer uso de unas estrategias de evaluación expuestas en la plataforma, como un recurso que brinda otras posibilidades en este ejercicio.

En conclusión, acorde con el objetivo específico en esta categoría, el modelo pedagógico y la evaluación planteada, las docentes en formación y los agentes educativos reconocen que el

proceso de fortalecimiento de HpV debe ser permanente y continuo, involucrando los contextos y dimensiones de los niños y jóvenes para que sea significativo. Así mismo, los avances de los aprendizajes se verán a largo plazo, para lo cual es importante realizar un seguimiento continuo de cada uno de los niños y jóvenes recordándoles lo visto y brindándoles siempre experiencias significativas que les permitan seguir construyendo el conocimiento de las HpV y aplicarlas a su vida diaria.

Análisis del Ambiente Virtual de Aprendizaje

Con el fin de responder el segundo objetivo específico " Estructurar un ambiente de aprendizaje virtual navegable, usable y con herramientas de comunicación para los agentes educativos" se analizan los resultados a la luz de la categoría de AVA.

Usabilidad. Se describe a partir de los siguientes criterios.

Instrucciones claras del curso. A Nivel general, las encuestas aplicadas a docentes en formación y la evaluación, manifiestan que las instrucciones del curso son claras, están organizadas y permiten entender la dinámica de la plataforma y dan cuenta de la intención del curso.

Como sugerencia, se propone realizar una descripción icónica de la forma de ingreso y navegación por la plataforma, que brinde mayor comprensión del AVA al agente educativo. Teniendo en cuenta los aportes recibidos, se realizan los ajustes pertinentes al objetivo de la propuesta. Las instrucciones del curso expuestas en la sección de "Modulo para el agente educativo", se complementan con imágenes demostrativas que ejemplifican y detallan la explicación de cada espacio de la plataforma, y la forma de navegar en la misma. (Ver figuras 16 y 17)



Figura 16 Descripción gráfica de la navegación en la plataforma

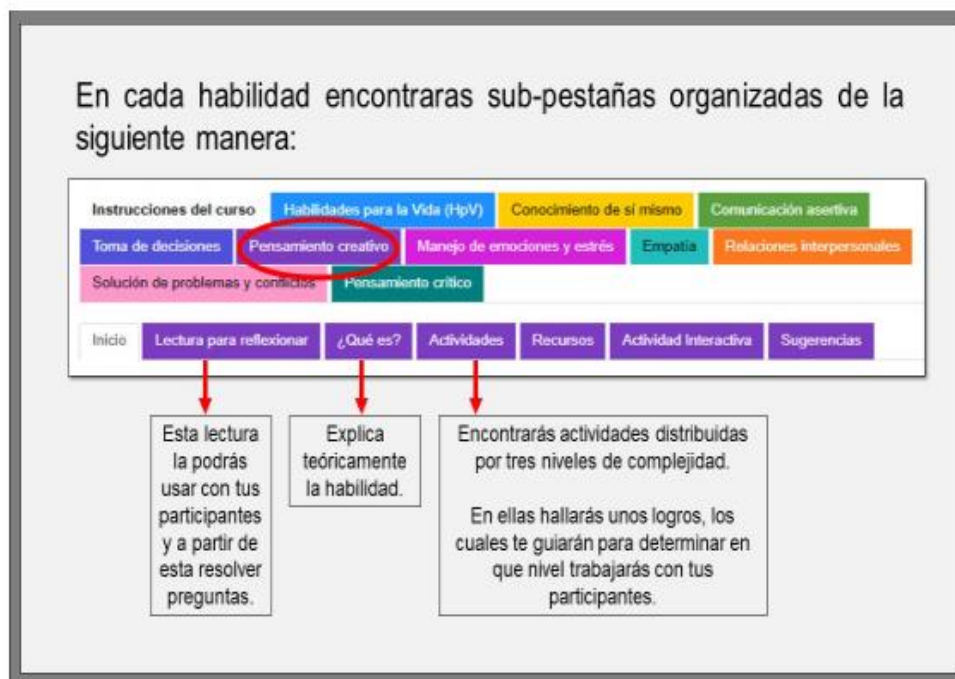


Figura 17 Descripción gráfica de la navegación en la plataforma.

Distribución por temas y categorías. En la plataforma, están organizadas todas las temáticas en secciones ubicadas de forma lineal: instrucciones del curso, Habilidades para la vida y las secciones que dan cuenta de cada habilidad. De acuerdo a las sugerencias en la evaluación de los expertos, el hecho de que las secciones que hacen referencia a las habilidades para la vida, no estén ubicadas dentro de la sección general de “habilidades para la vida”, no le permite al usuario comprender visualmente la organización de las temáticas, y bajo el tema central que se agrupan estos aspectos. Por ello, se considera necesario que se ubiquen las secciones de cada habilidad dentro de la sección central que las agrupa. Sin embargo, aunque esta sugerencia es pertinente, no es posible realizar el ajuste ya que la plataforma Moodle, desde el menú de navegación, no permite realizar este cambio.

Imágenes pertinentes con relación a forma, tamaño, texto y pertinencia. En general, los docentes en formación y los expertos, consideran que las imágenes son agradables, suficientes y acordes con los textos. Sin embargo, se expone que "Las imágenes son agradables, pero se tiene que tener en cuenta que deben ser un poco más interactivas" (Docente en formación, 06/09/2017) y "Imágenes acordes a la edad de los niños, pero debe considerarse la edad contextualizada" (E. García, experto 1, 13/10/2107). En este sentido, se sugiere tener en cuenta las edades de los participantes, en tanto se reconoce que en la plataforma se contempla a diferentes tipos de población a la que se dirige la información: los agentes educativos, los niños y los jóvenes.

Se evidencia que la mayoría de imágenes son de carácter infantil y se reconoce la importancia de que el agente educativo identifique por medio de las imágenes, como un apoyo gráfico, al tipo de sujeto al que va dirigido el contenido, y así mismo haga uso pertinente del mismo. Se realizan los siguientes ajustes: Los textos dirigidos directamente a los agentes educativos se acompañan de imágenes alusivas a docentes o profesionales (Ver figuras 18 y 19). Los textos dirigidos a

jóvenes, tendrán imágenes alusivas a la su edad, respetando así el reconocimiento que desde la Licenciatura y la formación de las docentes se hace a la juventud con discapacidad. Por su parte, las actividades y anexos dirigidos a niños, se mantendrán igual. El contenido anexo a las actividades, como guías o formatos, serán organizados para cada población.



Figura 18. Antes. Se evidencia el texto dirigido al agente educativo acompañado de una imagen infantil.

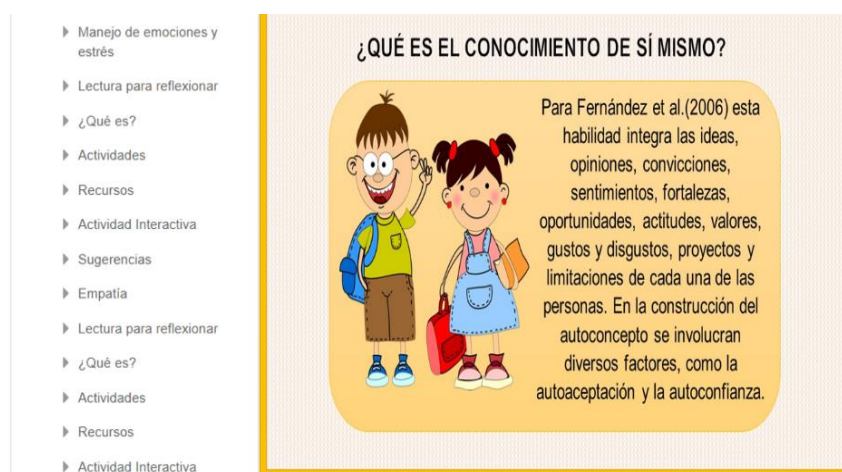


Figura 19 Ajuste en relación con las imágenes de acuerdo al sujeto al que se dirige el texto. En este caso en contenido va dirigido al agente educativo.

Marcador de pestaña por color. De acuerdo con las respuestas obtenidas, el color en las pestañas es un apoyo adicional que facilita al lector navegar de manera más fácil y apropiada por cada una de las habilidades y su menú. No obstante, uno de los expertos sugiere denominar cada sección de las habilidades para la vida con letra cursiva a fin de resaltar su apariencia y favorecer aún más la navegabilidad por las mismas. Pese a la anterior sugerencia, se mantiene el uso de la letra sin cursiva, ya que, según la accesibilidad digital, está dificultada la lectura a la población con baja visión.

Navegabilidad. Se describe a partir de los siguientes criterios.

Menú claro y estable para su navegabilidad. En general, el menú es estable en tanto tiene un orden y secuencia para cada uno de los temas. No se realiza ninguna sugerencia respecto a esta categoría, por lo cual no se realiza ningún ajuste.

Facilidad en la interacción por secciones. Según las encuestas y evaluación, la estructura de las secciones es sencilla, representan un buen recurso en la plataforma, tienen un acceso simple y facilitan la interacción. No se hace manifiesta ninguna sugerencia, por lo cual no se realiza ningún ajuste.

Información de orientación, ubicación y manejo del AVA. Con el fin de facilitar la comprensión, orientación, ubicación y manejo del AVA, se realizó un video tutorial en el cual los agentes educativos pueden comprender con mayor facilidad el acceso a la plataforma y le cual está ubicado en la sección “Modulo para el agente educativo”. Desde la evaluación por expertos, se considera a este material pertinente de acuerdo con su propósito. Sin embargo, se genera una duda desde uno de los expertos, quien manifiesta: “...me generó una inquietud, tienen en el contenido de dicho video la instrucción para ingresar a la plataforma donde puede

verse el video...Cómo acceden los participantes a dicho video antes de ingresar a la plataforma?” (G. García, experto, 16/10/2017).

Es importante aclarar que este video se compartió con los agentes educativos por medio de un correo electrónico desde un link del portal de YouTube, previo al acceso a la plataforma, y fue este quien posibilitó el reconocimiento y uso de la misma. No obstante, se tiene en cuenta la observación del experto, para lo cual se aclara que siempre que un nuevo usuario solicite el acceso a la plataforma se le realizará él envío del video vía email.

Herramientas de comunicación. Se describe a partir de los siguientes criterios.

Comunicación sincrónica y asincrónica. D los agentes educativos, es importante la forma de comunicación asincrónica que ofrece la plataforma ya que se ajusta a los tiempos de cada profesional. No obstante, los expertos consideran que esta categoría tiene poca relevancia al ser una característica puntual que ofrece la virtualidad. “Es difícil juzgar la importancia en tanto que es una condición natural de este tipo de ambiente” (C. Hernández, experto 4, 25/10/2017).

Sin embargo, es precisamente este aspecto virtual el que se quería obtener al diseñar el AVA, considerando la necesidad de que este esté disponible permanentemente y la posibilidad y facilidad de ingresar a este desde cualquier lugar y horario. Se resalta, por lo tanto, cómo la virtualidad favorece desde esta característica específica la realización de procesos paralelos y continuos, ya que en situaciones puntuales en las que las docentes en formación no pudieron asistir a la fundación, la programación del curso siguió en desarrollo, y los agentes educativos solo debían seguir la secuencia temática según cronograma previamente organizado. No obstante, se considera la necesidad de generar sincronía en algunos aspectos como la realización de los foros y las preguntas poderosas, ya que al no tener fecha calendario definido, no son empleados efectivamente por los agentes educativos en el desarrollo del curso.

En conclusión, frente a la posibilidad de estructurar un ambiente de aprendizaje virtual navegable, usable y con herramientas de comunicación para los agentes educativos se observa que la plataforma Moodle y la estructura del curso, favorece la navegabilidad, la usabilidad y las herramientas de comunicación para el agente educativo en un gran porcentaje; sin embargo, para alcanzar su totalidad, se realizan los ajustes propuestos en cada subcategoría. Desde el proceso desarrollado se analiza la necesidad de sugerir a todos aquellos docentes que deseen crear un AVA, tener desde el inicio claridad en el diseño de la interfaz a desarrollar, con el fin de limitar posibles ajustes que dificulten el acceso a este desde las subcategorías mencionadas.

Para ello, Herrera (2006), recomienda tener en cuenta las siguientes fases de para el desarrollo de la interfaz:

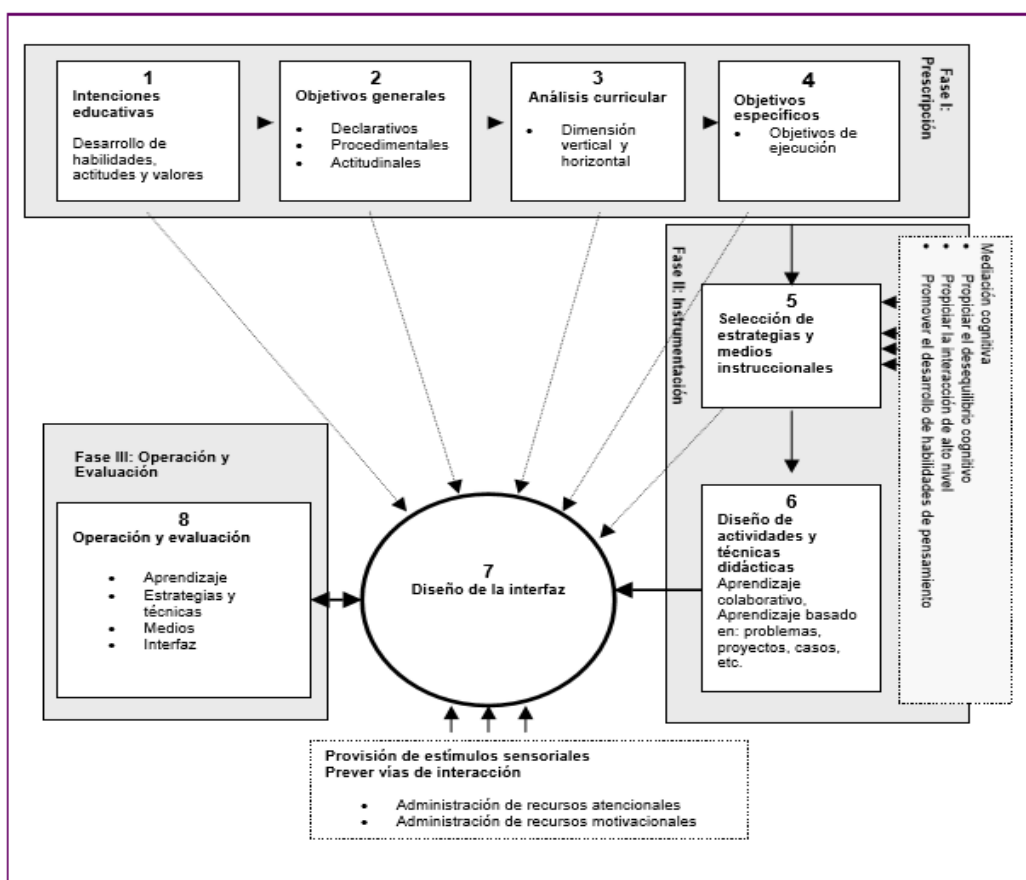


Figura 20 Relación y secuencia de las fases del modelo instruccional propuesto. (Herrera Batista, 2006)

Análisis de Habilidades para la Vida

Se responde en relación con el tercer objetivo específico: "Evaluar la pertinencia de los contenidos y las estrategias de enseñanza –aprendizaje para la población con discapacidad intelectual", teniendo en cuenta el material expuesto en la plataforma por cada una de las habilidades y la categoría de análisis correspondiente.

Lenguaje Claro y conciso acorde a la población. Teniendo en cuenta que la plataforma está dirigida a los agentes educativos y que las distribuciones de las pestañas tienen como objetivo orientar a este sujeto en la temática planteada, desde la evaluación se evidencia la necesidad de revisar la sección de "Lectura para reflexionar" en cada una de las pestañas para la vida, ya que el material (cuentos o historias) allí compartido, responde a la población infantil y no tiene en cuenta a los jóvenes. De igual forma, no es claro en la plataforma, si esta sección va dirigida únicamente al docente, o cual es el uso que debe darle a la lectura que allí se encuentra.

En este sentido, se clarifica en la sección “Modulo para el agente educativo”, el objetivo de la sección en cuestión y se orienta al profesional para el uso de la lectura o cuento. Reconociendo la importancia de la sugerencia, se comparte como un recurso, material literario referente a las diferentes habilidades para la vida acorde a los sujetos que hacen uso de la plataforma. De igual manera, en esta sección, se expone el modelo pedagógico de la propuesta educativa, y la evaluación formativa que la orienta, de tal forma que el agente pueda reconocer las bases que fundamentan la propuesta pedagógica. (Ver figura 21)



Figura 21. Pestaña "propuesta pedagógica", de la sección "Modulo para el agente educativo"

Pertinencia pedagógica de las actividades. De acuerdo con la evaluación de los expertos, se evidencia que las actividades responden efectivamente al tema de las habilidades para la vida y son variadas para el desarrollo de las mismas. Se menciona que “Las actividades permiten al agente educativo interactuar y participar en cada una de ellas, así mismo les permite llevar a cabo un proceso dinámico generando que logre resolver situaciones problema en cada una de las temáticas” (E. García, experto 1 13/10/2017). De igual forma, uno de los expertos afirma "Las actividades son pertinentes respecto a la descripción de la habilidad" (H. Jiménez, experto 3, 16/10/2017). Como otro aspecto a destacar, se manifiesta “Resalto las actividades en donde se dramatiza, esto contribuye en el empleo de diversas formas de expresión” (H. Jiménez, experto 3, 16/10/2017). Las actividades propuestas permiten y posibilitan al estudiante emplear diferentes formas de representación, para expresar los saberes alcanzados con estos ejercicios.

A partir de la implementación directa de las actividades planteadas, se evidencia que estas motivan la participación de los niños y jóvenes que las realizan y que, de acuerdo con la habilidad trabajada, es posible reconocer aspectos de los estudiantes y compartirlos con los

demás compañeros que los desconocían. Así mismo, se reconocen la pertinencia de la mayoría de las actividades dispuestas para cada una de las habilidades, desarrollándose en los tiempos estipulados y con el uso del material que se requiere para ello.

No obstante, desde la evaluación por expertos, se sugiere revisar las actividades de las habilidades de toma de decisiones, comunicación asertiva y conocimiento de sí mismo, ya que “las actividades y lecturas reflexivas deben apuntar a las distintas edades a las que van dirigidas, algunas apuntan solo a los niños, y pueden desmotivar a los participantes” (G. García, experto 2, 16/10/2017).

Así mismo, se sugiere generar actividades de reflexión para los maestros, para que conozcan y desarrollen puntualmente las habilidades y las apliquen en su vida diaria, antes de trabajarlas con sus estudiantes.

A partir del pilotaje, se evidencia la necesidad de abordar con los estudiantes la habilidad para la vida que se pretende trabajar desde su concepción e importancia, de tal forma que los niños y jóvenes reconozcan el por qué y el para que se van a desarrollar las actividades posteriores. En cuanto al tiempo de implementación de cada una de las habilidades, se reconoce que una semana no es tiempo suficiente para abordar cada una de ellas, pese a que su desarrollo es articulado. Es necesario clarificar los tiempos adecuados para trabajar cada una las habilidades para la vida, y así se fortalezcan significativamente.

Teniendo en cuenta las sugerencias realizadas por los expertos se realizan los siguientes ajustes:

En relación con el abordaje de las actividades a las dos poblaciones objeto de la propuesta pedagógica, se revisan y ajustan las actividades de tal forma que, de acuerdo al nivel y habilidad, respondan a las necesidades y contexto de los niños y los jóvenes. No obstante, es importante

aclarar que los ajustes realizados a las actividades en relación al entorno de los estudiantes, responden a su contexto general, es decir, al país y ciudad en la que habita y las circunstancias en las que está inmerso, y no desde el contexto particular de cada joven. Lo anterior, debido a que la propuesta no va dirigida a un grupo de jóvenes en particular, si no a la población en general, y por ello, las actividades no se generan desde situaciones puntuales o personales.

La reflexión de los agentes educativos, es un objetivo que pretende ser alcanzado desde la pestaña "Qué es" de la plataforma, reconociendo el concepto de la habilidad y su importancia al fortalecerla en niños y jóvenes y con el recurso literario compartido para ellos.

Finalmente, en cuanto al abordaje conceptual de la habilidad para la vida y la conciencia de los estudiantes sobre la importancia de trabajarla en sí mismo, se pretende orientar al agente educativo en la sección "Módulo para el agente educativo", para que haga uso de la lectura para reflexionar como estrategia para dar apertura a la habilidad que se pretende abordar.

Claridad y pertinencia de la información presentada. En términos generales, se evidencia la claridad y pertinencia en la información presentada. No obstante, se sugiere complementar la información con los siguientes aspectos: ampliar temáticamente la importancia del desarrollo de las HpV en los niños y jóvenes y clarificar el sujeto al que va dirigida la información, ya que está en ocasiones se dirige al agente educativo específicamente y en otras a los estudiantes, pero no se tiene plena certeza de la población que se pretende impactar. En este sentido, se realizan los ajustes, complementando en la pestaña de "Qué es" la importancia de desarrollar cada una de las habilidades para la vida. (Ver figuras 22 y 23). De igual forma, de acuerdo con el ajuste realizado en relación al uso de imágenes de acuerdo a cada población, se pretende responder a la última sugerencia planteada en este criterio.

- ▶ Sugerencias
- ▶ Manejo de emociones y estrés
- ▶ Lectura para reflexionar
- ▶ ¿Qué es?
- ▶ Actividades
- ▶ Recursos
- ▶ Actividad Interactiva
- ▶ Sugerencias
- ▶ Empatía
- ▶ Lectura para reflexionar
- ▶ ¿Qué es?
- ▶ Actividades
- ▶ Recursos
- ▶ Actividad Interactiva

¿Por qué es importante desarrollar las HpV?

Estas habilidades permiten a los niños y jóvenes ser capaces de desenvolverse de manera más independiente y autónoma en su vida, dando respuestas asertivas a las exigencias que día a día tienen en la sociedad.




Figura 22. Ejemplo de importancia de HpV en pestaña "Habilidades para la vida"

- ▶ Sugerencias
- ▶ Manejo de emociones y estrés
- ▶ Lectura para reflexionar
- ▶ ¿Qué es?
- ▶ Actividades
- ▶ Recursos
- ▶ Actividad Interactiva
- ▶ Sugerencias
- ▶ Empatía
- ▶ Lectura para reflexionar
- ▶ ¿Qué es?
- ▶ Actividades
- ▶ Recursos
- ▶ Actividad Interactiva

Conocimiento de sí mismo Manejo de emociones y estrés	Relaciones Interpersonales Comunicación asertiva Empatía	Solución de problemas Toma de decisiones	Pensamiento Crítico Pensamiento Creativo
Reconocer fortalezas y debilidades	Tener buena comunicación con el otro.	Posibilita la autonomía.	Generar ideas .
Saber como actuar en diversas situaciones.	Relacionarse de manera positiva con los demás	Posibilita independencia.	Fomentar la creatividad .
Manejar las emociones	Respetar y aceptar las opiniones.	Resolver problemas de manera apropiada.	Tener un dialogo critico.
Actuar de manera tranquila en situaciones de estrés.		Enfrentarse a situaciones difíciles optando por la mejor opción.	

El trabajo diario de estas habilidades con los niños y jóvenes es una tarea que requiere de un trabajo continuo permitiéndoles interiorizarlas y aplicarlas en todas las situaciones de la vida, por ellos es importante establecer un cronograma en el cual se puedan ejecutar todas las actividades.

Figura 23. Ejemplo de importancia de HpV en pestaña "Habilidades para la vida"

Recursos adecuados para cada habilidad. Es importante fortalecer en los agentes educativos el reconocimiento de este espacio en la plataforma ya que no se ha hecho útil durante el pilotaje, se hace evidente la necesidad de aclarar el uso de los recursos, los cuales no son necesariamente para el trabajo dentro de la fundación y sus espacios académicos, sino que son útiles para ser

empleados como tarea en casa o en el tiempo libre. De igual forma, este material apoya el desarrollo de habilidades para la vida, sin ser ubicado en una actividad en particular.

Así mismo, uno de los expertos sugiere aclarar la población a la que van dirigido los recursos, pues si bien es cierto a la plataforma solo acceden los agentes educativos, la mayoría de los recursos parecen ir dirigidos para los niños y jóvenes, por lo cual se realiza este ajuste en el AVA.

En conclusión, esta categoría evidencia que las actividades planteadas en la plataforma y su contenido responden al objetivo específico, favoreciendo el fortalecimiento de las habilidades para la vida en la población con discapacidad intelectual. Así mismo, desde los ajustes realizados, es posible robustecer la propuesta presentada y así garantizar finalmente que los logros propuestos se puedan alcanzar.

Conclusiones

Retomando nuestra pregunta problema ¿Cómo favorecer el desarrollo de Habilidades para la Vida de niños y jóvenes con discapacidad intelectual a través de un Ambiente Virtual de Aprendizaje orientado a agentes educativos?, y los resultados de análisis obtenidos, se realizan las siguientes conclusiones en torno a la pertinencia de la propuesta, el AVA y el rol del educador especial en entornos virtuales de aprendizaje.

En primer lugar, durante el proceso de investigación realizado con la población de la Fundación Ludus, se observó que efectivamente la enseñanza de las HpV en la formación de la población con discapacidad intelectual, así como su aplicación en todos los contextos, contribuye a la formación de sujetos capaces de desenvolverse en medio de las demandas de la sociedad. No obstante, al ser habilidades de tipo social, su proceso de aprendizaje no es inmediato como el de un contenido puntual, sino que requiere de una formación continua, práctica y permanente, donde se requiere de la articulación de procesos cognitivos, personales, conductuales, contextuales y emocionales de cada sujeto, a partir de un proceso cuyo aprendizaje logre ser significativo y de esta forma pueda ser aplicado a la vida real.

De allí que un modelo pedagógico como el aprendizaje significativo y una evaluación formativa son pertinentes para lograr que esta propuesta sea un proceso de construcción de aprendizajes, que cuente con un seguimiento continuo de los avances alcanzados por cada estudiante.

Por lo anterior, fue necesario realizar ajustes en la plataforma y en las actividades con el fin de garantizar el reconocimiento de los aprendizajes y las experiencias previas de los estudiantes, así como guiar al agente educativo en la observación y evaluación constante desde la cual sea posible generar planes de mejora que favorezcan no solo la práctica pedagógica, sino que también retroalimenten el curso expuesto en el AVA. En este aspecto, es importante destacar las

opiniones de los docentes expertos quienes desde su lectura crítica y su quehacer pedagógico dieron como aportes estos ajustes, fortaleciendo la propuesta pedagógica, resaltando de ello la importancia de validar toda investigación a partir de los conocimientos docentes.

En segundo lugar, el desarrollo de HpV en población con discapacidad intelectual, permite fortalecer la concepción de sujeto de derecho y deber, y brinda herramientas con las cuales pueda participar activamente en su entorno, desde el reconocimiento de sus habilidades y la potenciación de sus dificultades, por lo tanto, es necesario hacer un reconocimiento de los contextos, incluyendo los conocimientos previos de los estudiantes. Por lo cual, se reconoce que, para favorecer las HpV se deben emplear actividades reales que contribuyan en la formación de conocimientos aplicables y perdurables.

En tercer lugar, el curso brinda a los agentes educativos una secuencia de trabajo que contiene lecturas, teoría, actividades, recursos (videos, películas, imágenes etc.) posibilita que desde un proceso riguroso y continuo se puedan favorecer las HpV en la población. Desde allí, el contenido presentado en el AVA propone orientaciones flexibles que se pueden ajustar de acuerdo con las necesidades e intereses de quienes deseen ponerlas en práctica, para lo cual es necesario que la persona que interactúe con la plataforma y con la población, se empodere del tema y no solo de las actividades, siendo necesario que la explore en todo aspecto, usando el material que allí se encuentra, el cual ha sido pensado con el fin de alcanzar el objetivo propuesto.

Así mismo, se refleja que el AVA, brinda instrucciones claras y un menú estable que contribuye al desenvolvimiento autónomo por el curso; las imágenes y los textos presentados son pertinentes para las edades con las que se trabaja y propenden a la comprensión y distribución de la información con ajustes realizados a los tipos de población para quienes esta presentada la

propuesta. Se reconoce desde la virtualidad, que involucrar a docentes de trabajo presencial con trabajo virtual, no es una tarea sencilla, por lo cual es importante brindar constantes asesorías, que les permitan sentirse a gusto con la plataforma y así mismo que puedan comprender las tareas que allí se asignan como la interacción asincrónica por medio de chats, foros, encuestas y envío de evidencias (fotos, videos, etc.).

En cuarto lugar, desde el rol del educador especial, se evidencia como su acción, participación y proyección puede darse en espacios fuera del aula, desde los cuales puede aportar como lo expresa el Decreto 1421/2017 en la formación de población con discapacidad por medio del acompañamiento e implementación de planes de trabajo directamente formulados para los docentes en pro de los estudiantes. Así mismo, se observa la posibilidad de un educador especial que innove en la virtualidad, que proponga y diseñe nuevos ambientes de aprendizajes mediados por la tecnología.

De igual forma, desde el diseño de la propuesta pedagógica y su implementación, es posible reconocer el ejercicio de las educadoras especiales desde tres perspectivas diferentes. En primera instancia, el diseño del Ambiente virtual de Aprendizaje orientado a agentes educativos, los cuales comprenden a diversos profesionales, nos llevó a construir un espacio con unas dinámicas diferentes, de acuerdo al nivel de formación de estos profesionales, la presentación de la estructura en la plataforma la cual guíe su navegación en la mismo y la organización de las secciones que exponen la propuesta pedagógica. En segundo lugar, se generaron actividades orientadas a los estudiantes con discapacidad intelectual, las cuales direccionan el sentido pedagógico de una forma diferente a la perspectiva anterior, y la cual requiere de analizar y responder a las necesidades del contexto en mención. Estas dos dinámicas, se desarrollan fuera del aula, lo cual nos permite reconocer los diversos campos de acción que tiene el educador

especial. Por último, la implementación de estas actividades por parte de las docentes en formación, nos permitió reconocer en la práctica, el proceso generado con el objetivo de fortalecer las Habilidades Para la Vida en los niños y jóvenes de la fundación, y validar desde la experiencia la pertinencia pedagógica del mismo.

Como aporte a la línea de Mediaciones Comunicativas, este proyecto pretende generar un antecedente para otros docentes en formación que quieran hacer parte de la línea desde aportes a la tecnología y la virtualidad, así como también, invita a la licenciatura misma a fortalecer en el campo de la educación virtual, el cual es hoy en día uno de los espacios más importantes para la formación docente. Para lograr esto, es importante contar con profesionales expertos en el área, los cuales puedan brindar un acompañamiento durante el desarrollo y aplicación de la propuesta. Adicional a esto, cuando una investigación está enfocada en desarrollar un AVA, es importante evaluar los recursos con los que se cuenta, ya que esto influye en gran manera en los alcances y el impacto que este pretenda alcanzar.

Como cierre final, para favorecer las Habilidades para la Vida desde un Ambiente Virtual de Aprendizaje, es importante tener no solo la claridad del tema, sino también las herramientas tecnológicas necesarias que permitan desarrollar las estrategias pedagógicas pertinentes. Quien quiera desarrollar este curso, debe comprender que el desarrollo de estas habilidades requiere de un proceso permanente que permita realmente su fortalecimiento y aplicación. Finalmente, gracias a la virtualidad, esta propuesta podrá seguir siendo aplicada por los agentes educativos de la Fundación Ludus quienes cuentan ya con un usuario en la plataforma.

Referencias

- Agencia de Calidad de la Educación. (2016). *Guía de Evaluación Formativa*. Santiago de Chile: Marcha Blanca.
- Araya, V., Alfaro, M., & Andonegui, M. (mayo-agosto de 2007). Constructivismo: orígenes y perspectivas. *Laurus*, 13(24), 76-92 .
- Arenas , D., Muriel, H., & Cuartas, Y. (2015). *Línea de mediaciones comunicativas*. Bogotá D.C.: Universidad Pedagógica Nacional.
- Argote, J. A., López, R., Sánchez, J., & Ruíz , J. (s.f). *Webquest: un recurso educativo para su uso en el aula*. Obtenido de http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/wq/archivos/cap1_WQ__Definicion.pdf
- Ausubel, D., Novak, J., & Hanesian, H. (1985). *Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. Editorial Trillas.
- Baño, J., Bosom, Á., & Ezquerro, E. (s.f.). *Grupo de Investigación e Interacción y eLearning*. (U. d. Salamanca, Ed.) Obtenido de Herramientas para la Ttutoría Virtual: http://antia.fis.usal.es/sharedir/TOL/herramientasTutoria/herramientas_de_comunicacin_sincrnica_y_asincrnica.html
- Barriga Arceo, F. D., & Hernandez Rojas, G. (2002). *Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo. Una interpretación constructivista*. Mc Graw Hill.
- Córdoba Peralta, A. L. (2016). *Programa de formación pedagógica a docentes orientado al aprendizaje cooperativo en estudiantes a través de un entorno virtual de aprendizaje (Moodle)*”. Managua: Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, UNAN-Managua .

Dávila, A. (julio-diciembre de 2011). Filosofía Educativa de las Aulas Virtuales: Caso Moodle.

Compendium, 14(27), 97-105. Obtenido de

<http://www.redalyc.org/pdf/880/88024213006.pdf>

Decreto 1421 , Por el cual se reglamenta en el marco de la educación inclusiva la atención educativa a la población con discapacidad (Ministerio de Educación Nacional 29 de Agosto de 2017).

Escuela San José. Jesuitas-Valencia. (s.f). *especial.escuelassj*. Obtenido de

<http://especial.escuelassj.com/>

Fernández, C. (2006). *Habilidades para la Vida. Guía para educar con valores*. México , D.F:

Centro de Integración Juvenil. A.C.

Fundación de rehabilitación integral Ludus. (2015). *Portafolio de servicios*. Bogotá, Colombia.

Fundación EDEX. (s.f.). *Escuela Iberoamericana de Habilidades para la Vida*. Obtenido de

<http://www.habilidadesparalavida.net/>

Ganzábal, X. (2015). *Aplicaciones técnicas de usabilidad y accesibilidad en el entorno cliente*.

España: Parainfo.

Grisales Pérez, C. A. (2013). *Implementación de la plataforma Moodle en la Institución*

Educativa Luis López de Mesa. Medellín: Universidad Nacional de Colombia. Facultad de Ciencias exactas y Naturales.

Herrera Batista, M. Á. (2006). *Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes virtuales de aprendizaje: una propuesta basada en las funciones cognitivas del aprendizaje*.

México D.F: Universidad Autónoma Metropolitana.

Herrera, M. (2002). Las fuentes del aprendizaje en Ambientes Virtuales Educativos. *Revista*

Iberoamericana de Educación.

- Hurtado, Y. (2000). *Metodología de la Investigación Holística*. . Caracas.: Fundación Sypal.
- Jiménez, J. C. (2007). *Mercade.com Apuntes prácticos sobre imagen, mercadeo y ventas para empresarios y gerentes*. Caracas Venezuela: Cograf Comunicaciones.
- Jorba, J., & Neus, S. (1993). *La función pedagógica de la evaluación*. Barcelona, España: Aula de innovación educativa.
- Lache Rodríguez, L. M. (2014). *La formación ciudadana en ambientes virtuales de aprendizaje en la educación superior. El caso de la Especialización en Pedagogía a distancia de la Universidad Pedagógica Nacional*. Bogotá D.C.: Universidad Pedagógica Nacional. Facultad de Educación.
- León Velásquez, W., & Mayta Huatuco, R. (2009). *El uso de las TIC en la enseñanza profesional*. Lima, Perú: Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=81620150008>
- Llorente, M. (2007). Hacia el e-learning desde el software libre Moodle como entorno virtual de formación al alcance de todos. *Revista Científica de Comunicación y Educación*(28), 197-202. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15802827>
- López López, J. (s.f). *Diseño de un Ambiente Virtual de Aprendizaje como estrategia para la enseñanza de las ciencias naturales*. Colombia: Institución Educativa San José.
- Mantilla, L. (1999). *Habilidades para la Vida. Una propuesta educativa para la promoción del desarrollo humano y la prevención de problemas psicosociales*. Colombia: Fundación Fe y Alegría. Obtenido de http://www.feyalegria.org/images/acrobat/72979810510810510097100101115_849.pdf
- Martínez, V. (Junio de 2014). Habilidades para la vida: una propuesta de formación humana. *Itinerario Educativo*.(63), 61-89.

Ministerio de Educación Nacional. (2004). Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), una llave maestra. *AlTablero*(29). Obtenido de <http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-87401.html>

Ministerio de Educación Nacional. (2017). *Documento de orientaciones técnicas, administrativas y pedagógicas para la atención educativa a estudiantes con discapacidad en el marco de la educación inclusiva*. Bogotá: Autor.

Moodle.net. (s.f.). *Accesibilidad Moodle*. Obtenido de <https://moodle.org>

Romero, F. (2009). Aprendizaje significativo y constructivismo. *Revista Digital para profesionales de la enseñanza*(3).

Ruiz, N. (2003). *Estrategia y métodos pedagógicos*. Bogotá D.C: Prolibros.

Secretaria de Educación Pública. (2013). *Ser agente educativo*. Cuauhtémoc, México, D. F.

Talledo, J. (2015). *Implatación de aplicaciones web en entornos internet, intranet y extranet MF0493_3*. España: Paraninfo S.A.

Universidad Abierta y a Distancia UNAD. (2011). *Proyecto Académico Pedagógico solidario versión 3.0*. Obtenido de <https://academia.unad.edu.co/images/pap-solidario/PAP%20solidario%20v3.pdf>

Universidad de Antioquia Facultad de Ingeniería. (s.f.). *Aprendizaje Efectivo Mediado por TIC. Unidad de aprendizaje 4: Entorno LMS:Moodle*. Obtenido de http://ingenieria2.udea.edu.co/multimedia-static/aemtic/unidad_4/descargas/moodle.pdf

Valencia V. et al. (enero-junio de 2014). Los ambientes virtuales de aprendizaje: una revisión de publicaciones entre 2003 y 2013, desde la perspectiva de la pedagogía basada en la evidencia. (U. P. Nacional, Ed.) *Revista Colombiana de Educación*(66). Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/4136/413635257004.pdf>

Apéndice A Valoración de la pertinencia de la propuesta pedagógica

1. Saludo Inicial

Bienvenida y agradecimiento a las personas asistentes al proceso de valoración.

2. Presentación del Proyecto Pedagógico Investigativo

Se contextualizará a las personas asistentes sobre el Proyecto Pedagógico Investigativo que se está realizando, desde el cual surge la Propuesta pedagógica a valorar. Se expondrán los objetivos y el proceso realizado durante la investigación.

3. Explicación del formato

Se expondrá y explicará el formato de valoración a las personas participantes, así como el consentimiento informado que permita usar la información suministrada posteriormente.

4. Proceso de valoración

Se da inicio a la revisión de las personas asistentes a la propuesta pedagógica, así como el diligenciamiento del formulario. El espacio está dispuesto a cualquier pregunta que surja en el proceso.

5. Recolección del material y cierre de la sesión

Se recogerá el material diligenciado y se hará la discusión final del espacio. Se brinda el agradecimiento y correspondiente y se finaliza la sesión.

Formato de Valoración
Pertinencia de la propuesta pedagógica del proyecto investigativo

Nombre: _____

Rol: _____

A continuación, encontrará una serie de preguntas con respecto al Entorno Virtual de Aprendizaje “Habilidades para la Vida” (HpV); le solicitamos se tome el tiempo necesario para revisar cada uno de los aspectos, y sea lo más sincero posible en su respuesta; De esta forma podremos revisar la pertinencia de la propuesta pedagógica del proyecto pedagógico investigativo de acuerdo con cada respuesta, y realizar los correspondientes ajustes.

1. ¿Cuál fue la primera impresión que tuvo al ingresar al espacio?:

2. ¿Fueron claras las instrucciones del curso?: SI ___ NO ___ ¿Por qué?

3. ¿Considera algún aspecto importante por agregar en las instrucciones del curso?

4. Al ingresar a la pestaña “Habilidades para la Vida” y realizar la lectura “Juanes sin Habilidades”, ¿qué expectativas le generó sobre el curso?

5. Al ingresar a la pestaña “Habilidades para la Vida”, ¿qué son HpV?, fue clara la información sobre este tema:

6. Por favor escriba el nombre de la primera habilidad que observe:

7. De esta habilidad, por favor revise la lectura para reflexionar, sin haber revisado las otras pestañas: ¿Encuentra clara y pertinente la lectura? Sí ___ No ___ ¿Por qué?

8. Revise por favor la pestaña ¿Qué es? de la habilidad que está leyendo; ¿Considera suficiente la información presentada para comprender la Habilidad y la importancia de esta y su desarrollo en los niños y jóvenes? ¿Sí ___ No ___ Por qué?

9. Por favor, realice la lectura de una actividad correspondiente al nivel asignado ¿Fue clara la descripción de la actividad? Sí ___ No ___ ¿Por qué?

10. ¿Encuentra pertinente esta actividad con respecto a la descripción de la Habilidad? Sí ___ No ___ ¿Por qué?

11. ¿Considera posible realizar la actividad descrita con población con alguna discapacidad? Sí ___ No ___ ¿Por qué?

12. En cuanto a los logros, ¿Encuentra claridad en ellos con respecto a la actividad? Sí ___ No ___ ¿Por qué?

13. ¿Encuentra relación entre la actividad y el modelo pedagógico constructivista?

Sí ___ No ___ ¿Por qué?

14. Por favor escriba el nombre de la segunda habilidad que le correspondió observar:

15. De esta habilidad, por favor revise la lectura para reflexionar, sin haber revisado las otras pestañas: ¿Encuentra clara y pertinente la lectura? Sí ___ No ___ ¿Por qué?

16. Revise por favor la pestaña ¿Qué es? de la habilidad que está leyendo; ¿Considera suficiente la información presentada para comprender la Habilidad y la importancia de esta y su desarrollo en los niños y jóvenes? Sí ___ No ___ ¿Por qué?

17. Por favor, realice la lectura de una actividad correspondiente al nivel asignado ¿Fue clara la descripción de la actividad? Sí ___ No ___ ¿Por qué?

18. ¿Encuentra pertinente esta actividad con respecto a la descripción de la Habilidad? Sí ___ No ___ ¿Por qué?

19. ¿Considera posible realizar la actividad descrita con población con alguna discapacidad? Sí ___ No ___ ¿Por qué?

20. En cuanto a los logros, ¿Encuentra claridad en ellos con respecto a la actividad? Sí ____
No ____ ¿Por qué?

21. ¿Encuentra relación entre la actividad y el modelo pedagógico constructivista?
Sí ____ No ____ ¿Por qué?

¿Las actividades motivan al participante a mostrar interés por el aprendizaje?

Las siguientes preguntas son relacionadas al diseño y la accesibilidad de la plataforma:

CRITERIOS	SI	NO	OBSERVACIONES
¿Considera que los colores usados para el diseño de las actividades son pertinentes?			
¿Considera que la letra usada en cada una de las actividades es clara y comprensible?			
¿Las imágenes son agradables?			
¿La cantidad de imágenes es agradable dentro del diseño?			
¿Le fue fácil acceder al material adjunto en las actividades que lo contienen?			
¿Considera que la distribución de las pestañas que organiza la información es pertinente y clara?			

¿Es fácil navegar por la plataforma y pasar a las diferentes actividades?			
---	--	--	--

Sugerencias o ajustes adicionales a la plataforma:

Apéndice B Formato de Valoración

Pertinencia de la propuesta pedagógica del proyecto investigativo Ambiente Virtual de Aprendizaje

“Habilidades para la Vida”

¿Cómo acceder?

Por favor ingrese al siguiente link: <http://itaemoodle.pedagogica.edu.co/>

Usuario: 20131560

Contraseña: 20131560

Información previa

El objetivo de este proyecto pedagógico investigativo es el de diseñar un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA), orientado a agentes educativos como estrategia que permita fortalecer las Habilidades para la Vida de los niños y jóvenes con discapacidad intelectual de la Fundación Ludus.

La estrategia pedagógica propuesta está orientada desde el Modelo Pedagógico Constructiva, de tal forma que las actividades realizadas se presenten de acuerdo al contexto del estudiante. Lo invitamos a observar la plataforma Moodle y responder acerca de ella un cuestionario, en el cual se pretende recoger sus observaciones de acuerdo con la pertinencia pedagógica de la propuesta.

Ingreso a la plataforma

A continuación, encontrará una serie de preguntas con respecto al Ambiente Virtual de Aprendizaje “Habilidades para la Vida” (HpV); le solicitamos se tome el tiempo necesario para revisar cada uno de los aspectos, y sea lo más sincero posible en su respuesta; De esta forma podremos revisar la pertinencia de la propuesta pedagógica del presente proyecto investigativo.

1. ¿La pestaña de "Instrucciones de la plataforma" es clara?

2. Al ingresar a la pestaña “Habilidades para la Vida” y realizar la lectura “Juanes sin Habilidades”, ¿Qué expectativas le generó sobre la temática a trabajar?

3. Al ingresar a la pestaña “Habilidades para la Vida”, sub-pestaña ¿Qué son HpV?, fue clara la información sobre este tema:

Habilidades para la Vida

En cada una de las Habilidades encontrará una serie de actividades clasificadas por niveles. Estos niveles buscan brindar posibilidades a los agentes educativos de elegir las actividades a trabajar acorde a las características del grupo; es decir, que se pueden trabajar del nivel 1 al 3, o del 2 al 3 o finalmente únicamente un nivel 3 si se reconoce que las anteriores temáticas ya son comprendidas por los niños y jóvenes de la Fundación. A su vez, estos niveles se pueden trabajar en diferentes etapas permitiendo dar tiempo a los participantes de fortalecer primero los conceptos y finalmente el empleo de estos en situaciones más complejas.

Por favor, diligencia el siguiente cuadro, dando respuesta a las preguntas planteadas.

Teniendo en cuenta el Modelo Constructivista, por favor responda:

1. ¿Las actividades están descritas en un lenguaje claro y comprensible?

2. ¿Las actividades son llamativas y placenteras para la población, brindando múltiples herramientas para la comprensión de la información?

3. ¿Las actividades fortalecen el aprendizaje cooperativo, propiciando la socialización, el apoyo grupal, el procesamiento individual y grupal de la información y los contenidos?

4. ¿Las actividades se sitúan en aspectos reales del estudiante y relaciona problemas complejos de la vida cotidiana?

5. ¿Las actividades tienen en cuenta las experiencias o conocimientos previos del estudiante?

6. ¿Considera que la propuesta pedagógica responde al modelo constructivista?

Apéndice C Encuesta valoración propuesta pedagógica por los agentes educativos

Estimado agente educativo, para nosotras es muy importante su opinión y análisis en relación a la plataforma virtual donde se ha estado trabajando habilidades para la vida. Queremos conocer su opinión en torno a las actividades. Agradecemos sus respuestas.

Aprendizaje Significativo:

1. ¿Considera que las actividades tienen en cuenta los conocimientos previos del estudiante?
¿De qué manera?
2. ¿Los estudiantes relacionan sus conocimientos propios con lo que aprenden de cada una de las habilidades? De ser afirmativa la respuesta, ¿Cómo los relacionan?
3. De las actividades que ha podido realizar, ¿Consideran que motivan al estudiante hacia el aprendizaje?

Evaluación Formativa:

4. ¿Considera que la evaluación de las actividades es continua? ¿Por qué?
5. En las actividades, ¿La evaluación permite ver los avances de los estudiantes?
6. Teniendo en cuenta la estructura de las actividades, ¿diría usted que se evalúa de tal manera que se tiene en cuenta la formación de los estudiantes?

Logros

7. Los logros que se describen en cada una de las actividades, ¿permiten ver el proceso de los estudiantes? ¿Cómo?
8. ¿Considera que los estudiantes construyen el concepto de la habilidad con la realización de las actividades?
9. Las habilidades planteadas, ¿le permiten hacer una retroalimentación y un plan de mejora, teniendo en cuenta los avances de los estudiantes?

Apéndice D Ejemplo de Rubrica

Nota: la rúbrica completa la encuentra el agente educativo en la plataforma Moodle.

Habilidades para la vida	Nivel	Logros por nivel	SI	NO	EN PROCESO	PLAN DE MEJORAMIENTO
Conocimiento de sí mismo/Autoconocimiento	1	Identifica las características particulares de su cuerpo.				
		Reconoce movimientos, gestos y expresiones en su cuerpo y en el otro.				
		Reconoce sus gustos e intereses en función a su carácter y personalidad.				
	2	Identifica y acepta sus cualidades y defectos a través de su propia percepción y la de sus pares.				
		Genera estrategias que le permitan abordar sus defectos y transformarlos en aspectos positivos.				
		Respeto la personalidad y características de las personas a su alrededor.				
	3	Comprende la importancia de su rol en los diferentes escenarios en los que está inmerso.				
		Reconoce objetivamente sus capacidades y aptitudes, así como sus limitaciones.				
		Comprende la posible existencia de diferentes puntos de vista sobre su personalidad y carácter, y esto no afecta su autoimagen y autoestima.				