

**PROPUESTA DE PROYECTO PARA APLICACIÓN DE AMBIENTES  
VIRTUALES DE APRENDIZAJES.**

**"Fortaleciendo el Aprendizaje: Implementación de AVA como Apoyo  
Presencial"**

**Elaborado por Juan Francisco Aguilar Palominos.**

## índice.

Introducción.....	3
Propuesta de modalidad de uso de las TIC para la institución .....	4
Identificación del proyecto. ....	4
Roles y funciones de la implementación del proyecto. ....	5
“Inserción de TIC bajo contexto postpandemia” .....	7
Componentes del curriculum.....	7
Componente Docente.....	8
Componente contenido. ....	9
Componente de infraestructura. ....	11
Problemáticas que puedan afectar la propuesta de plan.....	12
Financiamiento (Gestión institucional).....	12
Evaluación del proceso educativo (Gestión para el aprendizaje) .....	12
Capacidad de Datos y Megabyte .....	13
Implementación tecnológica en hogares.....	14
Conclusión.....	15

# Introducción

En la actualidad, las tecnologías educativas han generado diversas opiniones y posturas en el ámbito de la educación. Desde una perspectiva conservadora, se considera que las tecnologías son perjudiciales para el proceso de aprendizaje de los estudiantes, argumentando que fomentan la pereza y no brindan una educación de calidad. Sin embargo, la pandemia del covid-19 reveló la necesidad de implementar una educación de emergencia que permitiera a los estudiantes continuar aprendiendo desde sus hogares. Fue en este contexto que las tecnologías adquirieron una relevancia fundamental, ya que permitieron a los docentes seguir impartiendo clases de manera remota.

Durante este periodo de educación a distancia, los aprendizajes se vieron afectados a gran escala debido a la falta de preparación y recursos. Sin embargo, ahora que la pandemia ha pasado, algunos docentes muestran resistencia a mantener la implementación de las tecnologías en el aula, deseando volver a lo tradicional. Es en este contexto que surge la necesidad de plantear un plan de implementación de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el entorno presencial, demostrando cómo estas pueden contribuir a mejorar la gestión educativa y potenciar los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

El presente trabajo tiene como objetivo principal proponer estrategias y acciones concretas para integrar de manera efectiva las TIC en el aula, reconociendo su potencial para enriquecer los procesos educativos. Se busca evidenciar cómo las tecnologías pueden brindar nuevas oportunidades de enseñanza y aprendizaje, promoviendo la participación de los estudiantes y fomentando su desarrollo integral. A través de este proyecto, se pretende superar las resistencias y brindar un enfoque innovador y actualizado en la educación, aprovechando el potencial de las TIC para formar a los estudiantes en competencias digitales y prepararlos para un mundo cada vez más tecnológico.

# Propuesta de modalidad de uso de las TIC para la institución

## Identificación del proyecto.

<b>Nombre de la propuesta.</b>	"Fortaleciendo el Aprendizaje: Implementación de AVA como Apoyo Presencial"
<b>Estilo de liderazgo.</b>	Liderazgo colaborativo.
<b>Propósito (objetivo de la inserción).</b>	<p><b>Objetivo general:</b> Implementar un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) como apoyo a la enseñanza presencial en nuestra institución educativa, con el fin de mejorar la calidad y eficacia del proceso educativo mediante el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).</p> <p><b>Objetivos específicos:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Capacitar al personal docente y administrativo en el manejo y aprovechamiento de las herramientas y recursos del AVA, fomentando su desarrollo profesional y su adaptación a las nuevas metodologías de enseñanza.</li> <li>2. Promover la integración curricular del AVA en todas las áreas y asignaturas, asegurando que su uso esté alineado con los objetivos y contenidos del currículo, y fomentando la adquisición de habilidades digitales y competencias transversales en los estudiantes.</li> <li>3. Fomentar la colaboración y el intercambio de buenas prácticas entre los miembros de la comunidad educativa, mediante espacios de trabajo colaborativo y el establecimiento de redes de apoyo que potencien el uso efectivo del AVA.</li> <li>4. Establecer mecanismos de seguimiento y evaluación para medir el impacto del AVA en el proceso educativo, analizando indicadores como el rendimiento académico, la participación de los estudiantes y la satisfacción del personal docente y administrativo.</li> </ol>
<b>Modalidad de uso.</b>	El AVA, como apoyo a las clases presenciales será implementado inicialmente en educación básica, específicamente en el nivel de cuarto básico.

## Roles y funciones de la implementación del proyecto.

1. Para llevar a cabo con éxito el proyecto de implementación del Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) en el cuarto básico, es importante definir los roles y funciones de los diferentes actores involucrados, a continuación, se presentan los principales roles y funciones de las personas que estarán involucradas, es importante destacar, que para que este proyecto alcance el éxito de la implementación, se debe involucrar a toda la comunidad educativa.

### 1. Director/a del establecimiento educativo:

- Proporcionar liderazgo y apoyo en la implementación del proyecto.
- Establecer la visión y los objetivos generales del proyecto.
- Asignar los recursos necesarios para la implementación.
- Promover la capacitación y formación docente en el uso del AVA.
- Supervisar y evaluar el avance y los resultados del proyecto.

### 2. Encargado de la unidad técnica pedagógica.

- Organizar y planificar las actividades relacionadas con la implementación del AVA.
- Coordinar la comunicación entre los diferentes actores involucrados.
- Establecer y dar seguimiento a los plazos y metas del proyecto.
- Monitorear el uso del AVA y brindar apoyo técnico a docentes y estudiantes.
- Evaluar y reportar el progreso y los resultados del proyecto.

### 3. Docentes:

- Participar en la capacitación y formación en el uso del AVA.
- Diseñar y adaptar actividades y recursos para integrar en el AVA.
- Facilitar y guiar a los estudiantes en el uso del AVA.
- Proporcionar retroalimentación y evaluación de los estudiantes en el AVA.
- Colaborar con otros docentes en el intercambio de buenas prácticas y recursos.

### 4. Estudiantes:

- Participar activamente en las actividades y tareas propuestas en el AVA.
- Utilizar el AVA para acceder a recursos educativos y realizar actividades interactivas.
- Comunicarse y colaborar con sus compañeros y docentes a través del AVA.
- Dar retroalimentación sobre su experiencia y sugerencias de mejora en el uso del AVA.

## 5. Padres de familia:

- Ser informados sobre el proyecto y su importancia en el proceso educativo.
- Apoyar y motivar a sus hijos en el uso del AVA.
- Mantener una comunicación fluida con los docentes a través del AVA.
- Participar en actividades o capacitaciones relacionadas con el uso del AVA.

# Inserción de TIC bajo contexto postpandemia

## Componentes del curriculum.

<b>Modalidad de uso.</b>	Como apoyo a la enseñanza presencial.
<b>Planificación</b>	La implementación del uso de las AVA será en cuarto básico, en dos de las asignaturas troncales, lenguaje y comunicación y educación básica, con el propósito de mejorar la comprensión lectora y operaciones básica en estudiantes. Identificando los objetivos de aprendizaje de cada una de las asignaturas y planificar actividades de manera colaborativa entre docentes y estudiantes.
<b>Metodología</b>	Se busca organizar y estructurar los recursos en el AVA de forma accesible y fácil de navegar, garantizando un entorno virtual intuitivo y amigable para los estudiantes. Además, se implementarán estrategias que fomenten la participación y la colaboración entre los estudiantes, promoviendo un ambiente virtual de aprendizaje dinámico y enriquecedor. Por último, se establecerán estrategias de evaluación que permitan recopilar evidencias de los aprendizajes realizados en el AVA, brindando retroalimentación continua y asegurando la mejora del proceso educativo.
<b>Evaluación</b>	La evaluación de la implementación del proyecto se llevará a cabo mediante el análisis de los logros alcanzados en relación a los objetivos establecidos, los cuales serán registrados a través de las actividades realizadas en el Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA). Además, se evaluará la participación activa y la colaboración de los estudiantes en el entorno virtual, así como la calidad de sus contribuciones. Para ello, se realizarán encuestas a los estudiantes y sus apoderados, con el fin de recopilar información relevante sobre su experiencia en el AVA y obtener retroalimentación para mejorar el proceso educativo.

## Componente Docente.

<b>Actualización TICS</b>	Establecer contacto con la Red de Maestros del Cpeip del Ministerio de Educación y gestionar un proyecto en colaboración con ellos, con el objetivo de brindar apoyo a nuestro docente. A través de esta colaboración, se busca capacitar, orientar y proporcionar la enseñanza necesaria sobre diversas plataformas tecnológicas, con el fin de implementar exitosamente los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) en nuestro establecimiento, teniendo en cuenta las necesidades específicas de la escuela.
<b>Actualización pedagógica.</b>	Establecer contacto con la Red de Maestros del Cpeip del Ministerio de Educación y gestionar un proyecto en colaboración con ellos, con el objetivo de brindar apoyo a nuestro docente. A través de esta colaboración, se busca capacitar, orientar y proporcionar la enseñanza necesaria sobre diversas plataformas tecnológicas, con el fin de implementar exitosamente los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) en nuestro establecimiento, teniendo en cuenta las necesidades específicas de la escuela.
<b>Acceso a equipamiento y software</b>	Se utilizarán los software de Thatquiz y TopWorkSheet con el fin de aprovechar sus funcionalidades y beneficios en el contexto educativo. Thatquiz permitirá generar evaluaciones en línea, proporcionando a los estudiantes la oportunidad de practicar y evaluar sus conocimientos en diferentes áreas. Por otro lado, TopWorkSheet facilitará la creación de hojas de trabajo personalizadas, adaptadas a los contenidos y objetivos específicos de cada clase, promoviendo así el aprendizaje autónomo y la práctica individual. Estas herramientas digitales se integrarán en el entorno virtual de aprendizaje, brindando a los estudiantes recursos interactivos y enriquecedores para su desarrollo académico.
<b>Estímulos e incentivos</b>	<p>Se proporcionará a cada docente una laptop personal con el objetivo de potenciar y enriquecer su labor educativa. Además, se implementará una pizarra digital en cada sala de clases, brindando a los docentes un recurso interactivo y motivador para su enseñanza. Asimismo, se garantizará una conexión a internet estable y confiable en estas aulas, asegurando un entorno propicio para el uso efectivo de las herramientas tecnológicas.</p> <p>Con el fin de fomentar la participación y el compromiso de los docentes en la implementación de las TIC, se establecerán metas claras y alcanzables. En caso de cumplir con dichas metas, los docentes recibirán una bonificación adicional a su sueldo, la cual será previamente acordada en conjunto por el sostenedor, los directivos y los profesores. Esta medida busca reconocer y valorar el esfuerzo y el impacto positivo que los docentes logren a través de la integración de las tecnologías en su práctica pedagógica</p>

## Componente contenido.

<b>Aplicaciones.</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Google Classroom: Plataforma educativa en línea que permite gestionar y organizar las actividades, asignaciones y comunicación con los estudiantes de manera virtual.</li> <li>2. Khan Academy: Ofrece una amplia gama de recursos educativos en línea, incluyendo lecciones interactivas, ejercicios prácticos y evaluaciones en diferentes áreas del conocimiento.</li> <li>3. Edmodo: Proporciona un entorno virtual de aprendizaje donde los docentes pueden crear clases, asignar tareas, interactuar con los estudiantes y colaborar con otros profesores.</li> <li>4. Quizlet: Permite crear y compartir materiales educativos interactivos, como tarjetas de vocabulario, cuestionarios y juegos de repaso.</li> </ol>
<b>Recursos multimedia.</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Juegos educativos en línea: Se pueden utilizar plataformas como ABCya, Funbrain, Prodigy Math Game, entre otras, que ofrecen una amplia variedad de juegos interactivos en diferentes áreas del conocimiento.</li> <li>2. Simulaciones y laboratorios virtuales: Recursos como PhET Interactive Simulations, Virtual Labs, ChemCollective, permiten a los estudiantes realizar experimentos virtuales y explorar conceptos científicos de manera interactiva.</li> <li>3. Videos educativos en línea: Plataformas como Khan Academy, TED-Ed, National Geographic Kids, ofrecen videos educativos que complementan los contenidos curriculares y estimulan el aprendizaje visual.</li> <li>4. Herramientas de creación de contenido interactivo: Se pueden utilizar herramientas como Genially, Adobe Spark, Canva, para que los estudiantes creen presentaciones, infografías, videos y otros recursos multimedia interactivos.</li> <li>5. Recursos de realidad virtual y aumentada: Algunas aplicaciones y plataformas, como Google Expeditions, Merge Cube, ofrecen experiencias de realidad virtual y aumentada que pueden enriquecer el aprendizaje y brindar experiencias inmersivas.</li> </ol>
<b>Ofimática</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Procesador de texto: Google Docs para crear, editar y formatear documentos de texto.</li> <li>2. Hoja de cálculo: Google Sheets o Microsoft Excel. Estas herramientas permiten trabajar con datos numéricos, realizar cálculos, crear gráficos y tablas, y realizar análisis de datos.</li> <li>3. Presentaciones: Google Slides o Microsoft PowerPoint. Estas aplicaciones te permiten crear presentaciones multimedia con diapositivas, agregar contenido visual y realizar presentaciones interactivas.</li> <li>4. Plataforma de colaboración: Google Workspace (anteriormente G Suite) es una suite de herramientas que incluye documentos, hojas de cálculo, presentaciones y otras aplicaciones que permiten colaborar</li> </ol>

	<p>en tiempo real, compartir archivos y realizar comentarios en línea.</p> <p>5. Gestión de tareas y proyectos: Trello o Asana. Estas herramientas son útiles para organizar y gestionar tareas, asignar responsabilidades, establecer plazos y realizar seguimiento del progreso de los proyectos.</p>
--	---

## Componente de infraestructura.

<b>Soporte.</b>	Se requerirá contratar a un profesional informático con el objetivo de brindar apoyo y soporte técnico a los docentes involucrados en la implementación del proyecto. Esta persona será responsable de brindar asistencia en el manejo de las herramientas tecnológicas utilizadas, solucionar posibles problemas técnicos, realizar configuraciones necesarias y ofrecer orientación en el uso eficiente de los recursos tecnológicos. Su labor será fundamental para asegurar un funcionamiento adecuado de las aplicaciones y garantizar que los docentes puedan aprovechar al máximo las ventajas de las TIC en su labor educativa.
<b>Equipamiento.</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Computadoras o laptops.</li> <li>2. Proyectoros o pantallas.</li> <li>3. Pizarras digitales interactivas.</li> <li>4. Dispositivos móviles</li> <li>5. Servidores o almacenamiento en la nube</li> </ol>
<b>Redes</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Red local (LAN): Esta red permitirá la conexión de los equipos dentro del establecimiento educativo. Se recomienda tener una infraestructura de red adecuada, con switches y cables de red para asegurar una conexión estable y rápida entre los dispositivos.</li> <li>2. Acceso a Internet: Será fundamental contar con una conexión a Internet de alta velocidad y estable. Esto permitirá acceder a recursos en línea, plataformas educativas y herramientas digitales necesarias para el desarrollo del proyecto.</li> <li>3. Red inalámbrica (Wi-Fi): Implementar una red Wi-Fi en el establecimiento educativo brindará flexibilidad y movilidad a los docentes y estudiantes. Permitirá la conexión de dispositivos móviles, como laptops, tablets y smartphones, sin necesidad de cables.</li> </ol>
<b>Espacios físicos.</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aulas o salas de clases</li> <li>2. Laboratorio de informática</li> <li>3. Espacio de reuniones y capacitaciones.</li> <li>4. Biblioteca o centro de recursos.</li> </ol>

# Problemáticas que puedan afectar la propuesta de plan.

## Financiamiento (Gestión institucional)

La falta de financiamiento es una de las principales dificultades que pueden surgir al implementar proyectos que involucran el uso de tecnologías. Adquirir los equipos y recursos necesarios puede representar un desafío debido a su alto costo. Es fundamental que la comunidad educativa se comprometa en gestionar los recursos y llevar a cabo actividades que les permitan obtener los fondos necesarios para la adquisición de la infraestructura tecnológica. En este sentido, es crucial que el sostenedor del establecimiento o el director realicen una gestión eficiente y busquen alternativas de financiamiento, como postular a proyectos o solicitar apoyo a entidades externas. La colaboración entre los diferentes actores involucrados en la comunidad educativa será clave para superar esta problemática y lograr la implementación exitosa del proyecto.

## Resistencia al cambio (RRHH)

La resistencia al cambio es una barrera común que se encuentra principalmente en los docentes al implementar proyectos de innovación educativa. A menudo, los profesores pueden experimentar temor al adentrarse en nuevas metodologías o al enfrentarse a plataformas tecnológicas desconocidas, lo que puede generar resistencia al cambio. Esta resistencia puede dificultar el proceso de implementación si no se brinda la capacitación necesaria a los profesionales. Es fundamental reconocer que para llevar a cabo con éxito este proyecto, es necesario abordar y superar estas resistencias. Una estrategia efectiva es involucrar a los docentes en todas las etapas del proyecto, permitiéndoles sentirse parte activa y tener voz en el proceso. Asimismo, se deben ofrecer oportunidades de capacitación y apoyo continuo para que los profesores adquieran las habilidades y confianza necesarias en el manejo de las nuevas tecnologías. Al descongelar los pensamientos y actitudes de los docentes, se crea un ambiente propicio para la adopción del cambio y la implementación exitosa del proyecto.

## Evaluación del proceso educativo (Gestión para el aprendizaje)

Al implementar este plan, pueden surgir diversas dificultades en relación a la evaluación de los procesos educativos. Algunas de ellas podrían ser:

1. **Adaptación de los métodos de evaluación:** Es posible que se requiera adaptar los métodos de evaluación utilizados tradicionalmente para adecuarlos al entorno virtual y a las actividades realizadas a través de los AVA. Esto puede implicar un cambio en los criterios de evaluación, la

creación de nuevas rúbricas o instrumentos de evaluación, y la familiarización con herramientas tecnológicas específicas para la evaluación en línea.

2. **Monitoreo y seguimiento de los aprendizajes:** Al no estar presente físicamente en el aula, los docentes pueden enfrentar desafíos para monitorear y dar seguimiento constante a los procesos de aprendizaje de los estudiantes. Es importante establecer estrategias y herramientas que permitan realizar un seguimiento efectivo, como el uso de plataformas educativas que registren el progreso de los alumnos, la comunicación constante con los estudiantes y la retroalimentación individualizada.
3. **Equidad en la evaluación:** La implementación de tecnología en el proceso de evaluación puede generar desigualdades si no se consideran las brechas digitales y la disponibilidad de recursos tecnológicos por parte de los estudiantes. Es fundamental garantizar un acceso equitativo a las herramientas y recursos necesarios, así como adaptar las evaluaciones para permitir diferentes formas de participación y presentación de los aprendizajes.
4. **Validación y confiabilidad de las evaluaciones:** Al utilizar nuevas herramientas y métodos de evaluación, es importante asegurar la validez y confiabilidad de los resultados obtenidos. Esto implica la necesidad de diseñar evaluaciones adecuadas, establecer criterios claros de evaluación, garantizar la autenticidad de los trabajos presentados en línea y asegurar la integridad académica durante el proceso de evaluación.

Enfrentar estas dificultades requerirá una planificación cuidadosa, capacitación docente, comunicación efectiva con los estudiantes y una evaluación continua y reflexiva del proceso de implementación.

## Capacidad de Datos y Megabyte

Las principales problemáticas que podemos encontrar en relación a la capacidad de datos y megabyte son:

1. **Limitaciones de conexión a internet:** Dependiendo de la ubicación y la infraestructura de la institución educativa, puede haber limitaciones en la calidad y la velocidad de la conexión a internet. Esto puede afectar la capacidad de carga y descarga de archivos, la visualización de contenido multimedia y la interacción en tiempo real en el entorno virtual.
2. **Costos asociados a la conectividad:** En algunos casos, el acceso a internet de alta velocidad puede implicar costos adicionales para la institución educativa, los docentes o los estudiantes. Esto puede representar una barrera económica para algunos participantes del proyecto, limitando su capacidad de acceder y utilizar los recursos en línea de manera efectiva.
3. **Consumo de datos móviles:** En entornos donde los participantes dependen principalmente de conexiones móviles, puede haber restricciones en la cantidad de datos móviles disponibles. Esto puede limitar la capacidad de descarga de materiales, participar en actividades en línea o utilizar aplicaciones interactivas que requieren una conexión constante.

## Implementación tecnológica en hogares

Al implementar este proyecto en relación con la implementación tecnológica en hogares, pueden surgir dificultades como el acceso limitado a dispositivos adecuados, la falta de conexión a internet estable, la falta de conocimientos tecnológicos por parte de estudiantes y familias, las barreras económicas que limitan el acceso a dispositivos y servicios, así como el entorno de aprendizaje no propicio. Estas dificultades requieren medidas como diagnosticar las necesidades tecnológicas, proporcionar dispositivos y acceso a internet, brindar orientación y capacitación, establecer canales de comunicación efectivos y adaptar las actividades y recursos para superar las limitaciones

# Conclusión.

En resumen, el proyecto de implementación de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el ámbito educativo se presenta como una propuesta innovadora y prometedora para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje. A través de la integración de herramientas tecnológicas en el aula, se busca potenciar la gestión educativa y favorecer el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes.

Durante la planificación y diseño de este proyecto, se han identificado diversos aspectos clave a tener en cuenta. Entre ellos, se destaca la selección adecuada de las herramientas y recursos tecnológicos más apropiados para cada objetivo de aprendizaje. Asimismo, se busca organizar y estructurar los recursos de manera accesible y de fácil navegación en el entorno virtual.

Además, se plantea la implementación de estrategias que fomenten la participación y la colaboración entre los estudiantes en el entorno virtual. Se promoverá la interacción y el trabajo en equipo a través de actividades y proyectos en línea. Asimismo, se considera la implementación de estrategias de evaluación que permitan recopilar evidencias de los aprendizajes en el entorno virtual, tanto de forma formativa como sumativa.

No obstante, es importante tener en cuenta que la implementación de este proyecto puede presentar desafíos y dificultades. Uno de ellos puede ser la resistencia al cambio por parte de algunos docentes, quienes pueden mostrar reticencia a experimentar nuevas metodologías o a utilizar las plataformas tecnológicas. Para superar esta barrera, se plantea la necesidad de capacitar y brindar apoyo continuo a los profesionales de la educación, para que puedan familiarizarse con las herramientas y adquirir las competencias necesarias para su uso efectivo.

Asimismo, se reconoce que la implementación tecnológica en los hogares de los estudiantes puede presentar desafíos relacionados con la conectividad y el acceso a dispositivos. Es fundamental buscar alternativas y soluciones para garantizar que todos los estudiantes tengan igualdad de oportunidades para participar en las actividades educativas en línea.

En conclusión, este proyecto de implementación de las TIC en el ámbito educativo busca aprovechar el potencial de las tecnologías para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Si bien se anticipan desafíos, se plantean estrategias y acciones para abordarlos de manera efectiva. Con una adecuada planificación, capacitación y apoyo, se espera que este proyecto sea exitoso y contribuya a transformar la experiencia educativa, preparando a los estudiantes para enfrentar los retos del mundo digital.