

UTILIZACIÓN DE ENTORNOS VIRTUALES DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE (EVE-A) COMO APOYO EN LA ENSEÑANZA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA EN LA I.E.M LUIS EDUARDO MORA OSEJO DE PASTO

Oscar Andrés Rosero Calderón¹

RESUMEN

En la I.E.M. Luis Eduardo Mora Osejo, se imparte educación con modalidades, académica y técnica, para esto cuenta con infraestructura que permite desarrollar de manera adecuada los procesos de enseñanza aprendizaje. Es así que se tiene a disposición una red de datos, servidores y conexión a internet que además de fortalecer el técnico en diseño y programación multimedia, soporta el área denominada en el año anterior como "Tecnología e Informática" y actualmente por disposiciones del MEN y la institución, "Emprendimiento, Tecnología y Ética".

Uno de los mayores inconvenientes que un docente enfrenta al trabajar en el manejo de equipos informáticos es el almacenamiento adecuado de información, sobre todo cuando es necesario organizar y coordinar el uso simultáneo de 30 terminales por más de 40 estudiantes, porque se entrelazan muchas variables como son: el tiempo, equipos compartidos en donde la información puede ser eliminada y herramientas de congelación, por las que las unidades protegidas con este tipo de software retornan a su estado original al reiniciar el equipo destruyendo cualquier tipo de información almacenada en ellas; estas complicaciones pueden influir en la valoración del tiempo, dedicación y esfuerzo puesto por los educandos en un producto desarrollado.

Para tratar de solventar los problemas encontrados, se implemento una serie de mecanismos como fueron discos duros compartidos, correos electrónicos y la plataforma virtual MOODLE, esta última fue la que resolvió de mejor manera los inconvenientes por la facilidad de manejo, licencias y organización de la información.

PALABRAS – CLAVE: Entornos virtuales, tecnología, evidencias, enseñanza.

¹ I.E.M. Luis Eduardo Mora Osejo, rosero.calderon@gmail.com

ABSTRAC

In I.E.M. Luis Eduardo Mora Osejo, education is taught with academic and technical modality for this infrastructure has to evolve adequately allows the teaching and learning processes. Thus, we have available a data network and internet servers also strengthen the technical design and multimedia programming, supports the area known as the year before "and Information Technology" and now by the MEN and provisions the institution, "Entrepreneurship, Technology and Ethics".

One of the biggest problems that a teacher faces when working in handling computer equipment is the proper storage of information, especially when you need to organize and coordinate the simultaneous use of more than 40 students in 30 terminals are intertwined because many variables such as : time shared computers where information and tools can be removed by freezing the drives protected with this type of software return to their original state when the computer restarts destroying any type of information stored in them, these complications can influence in the value of time, dedication and effort put in by the students in a developed product.

To try to solve the problems encountered, was implemented as a set of mechanisms were shared hard drives, emails and virtual platform MOODLE, the latter was the best way to resolved the problems of ease of use, licenses and organization information.

WORDS - KEY: Virtual environments, technology, evidence, teaching.

INTRODUCCIÓN

La valoración estudiantil es un proceso en el cual se debe evidenciar cada aspecto desarrollado por el estudiante en una escala dada por el evaluador, cuando los puntos a evaluar son del tipo pruebas saber; si las repuestas están bien estructuradas, el resultado obtenido no da lugar a dudas, sin embargo al desarrollar interrogantes o sugerir procesos abiertos donde la creatividad, conocimiento y otras competencias como la redacción y coherencia del estudiante se evidencian, la valoración toma otro sentido y a pesar de existir una rúbrica diseñada para este fin, el carácter subjetivo del evaluador juega un papel preponderante ya que finalmente se solicita entregar los resultados obtenidos de los procesos, en una escala establecida por el ministerio de educación nacional.

Particularmente, al trabajar con equipos informáticos es necesario llevar un control del manejo de los computadores por parte de los estudiantes, además se debe buscar la forma adecuada de desarrollar actividades que permitan evidenciar las competencias que se buscan por parte de la asignatura, área o institución. Sin embargo existen algunas dificultades que pueden influir para dar una valoración equivocada como son:

La limitación del tiempo, el almacenamiento de información, la cantidad de usuarios que utilizan la máquina, programas de mantenimiento que congelan las unidades del sistema y toda la información almacenada en estas se pierde tras un reinicio, en fin pueden suceder varios acontecimientos como por ejemplo una caída repentina de la energía eléctrica o incluso la avería de un equipo particular donde un grupo de estudiantes tenga almacenado un trabajo pendiente de valorar o inconcluso.

Otro problema encontrado en la labor diaria, es la utilización de guías papel donde se le entrega a los estudiantes una serie de procedimientos a seguir con el objetivo de alcanzar unas competencias específicas tras su consecución, esto además de fomentar un problema medioambiental genera gastos para el estudiante, docente o la institución. Estas guías elaboradas se pierden, desactualizan, deterioran y es difícil reutilizarlas.

Buscando entre diversas estrategias que permitan solventar los inconvenientes encontrados se trato trabajar con servidores web gratuitos donde se colgaba la

información o las guías, pero la publicidad generada en este tipo de servicios muchas veces distrae a los estudiantes de los objetivos buscados y lo puede llevar a sitios que no son recomendables, por otra parte si la institución tiene un filtro de contenidos como en la I.E.M Luis Eduardo Mora Osejo, por un listado de palabras se bloquea las páginas que las contengan.

Otra alternativa fue compartir información en un equipo, pero al tener una ubicación general de información con permisos de lectura y escritura, los estudiantes borraban los trabajos de los compañeros o sobrescribían incluso los archivos o carpetas propios con contenidos diferentes, además cuando no se ubicaban los archivos con los nombres de los estudiantes o la información personal en el interior de los mismos, la organización de los datos se convertía en otro inconveniente y causaba demoras en la valoración o inclusive nulidad de valoraciones por trabajos perdidos.

Buscando otras opciones, la institución venía con la tarea de implementar una plataforma web basada en PHP llamada MOODLE y cuando ya estuvo disponible se busco la forma de utilizarla para el manejo adecuado de información; además de resolver los problemas antes mencionados se lograron ganancias adicionales como fueron: la personalización de las actividades de los estudiantes, llevando un registro de sus procesos y un seguimiento de los tiempos y horarios trabajados. Además se conservan evidencias de las actividades desarrolladas, esto es importante ya que al ser docentes evaluados según el decreto 1278 es necesario llevar y presentar evidencias de los desempeños alcanzados por los estudiantes en todos sus procesos.

Entre los mayores inconvenientes encontrados después de la implantación de la plataforma, está el plagio de información, ya que los estudiantes buscan en muchas ocasiones la forma de evadir sus responsabilidades y esperan a que los compañeros más avanzados desarrollen las actividades para copiarlas. Para esto fue necesario llevar un estricto control de los procesos llevados en clase y compararlos con las evidencias ubicadas en el curso virtual, a pesar de ser un proceso tedioso permite lograr en los tiempos existentes una valoración adecuada y más justa de las competencias alcanzadas por los estudiantes.

Otras situaciones presentadas que retrasaron o impidieron el trabajo en algunas oportunidades, se debieron al acceso a la plataforma, pero esto fue más por

infraestructura interna de la institución, administración de las aulas, conexiones y problemas accidentales, ajenos a la estrategia buscada.

Experiencia: UTILIZACIÓN DE ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE (EVE-A) COMO APOYO EN LA ENSEÑANZA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA EN LA I.E.M LUIS EDUARDO MORA OSEJO DE PASTO

EXPERIENCIA DE INVESTIGACIÓN O INTERVENCIÓN EDUCATIVA EN CIENCIAS Y TECNOLOGÍA.

PROPÓSITOS DE LA EXPERIENCIA

La experiencia presentada se desarrolló con el fin de solventar inconvenientes presentados al trabajar con equipos informáticos para salvar las evidencias de los trabajos desarrollados por los estudiantes en la asignatura de Tecnología e Informática y posteriormente para Emprendimiento, Tecnología y Ética; además de minimizar la utilización de papel en guías y obtener un manejo adecuado y eficiente de la información.

A continuación, se presenta de manera más específica cada uno de los aspectos que conllevaron a la utilización de entornos virtuales de aprendizaje como alternativa para solventar los inconvenientes mencionados anteriormente.

Limitación de tiempo

La I.E.M. Luis Eduardo Mora Osejo, en el año inmediatamente anterior impartía la asignatura Tecnología e Informática a los estudiantes de básica primaria, secundaria y media en la modalidad académica, específicamente para los estudiantes de secundaria se establecieron 2 horas de trabajo semanales ubicados en bloques y para la media académica 1 hora semanal, se desarrollaban temáticas dirigidas a aspectos relacionados con tecnología en un aula especializada para esto y en otras ocasiones se trabajaba en el aula de informática; todo según el plan de área y aula establecido para el año académico. Actualmente la institución entro en un proceso de reorganización del pensum académico, esto involucro el área de Tecnología e Informática, porque lo que se busco fue desarrollar un área denominada Emprendimiento, Tecnología y Ética que trabaje sobre tres ejes fundamentales, el Emprendimiento, Tecnología y una orientación hacia las modalidades técnicas de la institución que son Salud (Salud Ocupacional), Electrónica (Instalaciones Eléctricas Domiciliarias) y Computación(Diseño e Integración Multimedia),

para esto se opto por generar una carga académica de 3 horas semanales, con rotación de docentes en cada una de los ejes mencionados, lo cual genero en cierta medida reducción de los tiempos destinados para el desarrollo de las actividades programadas.

Se encontró que la institución al manejar modalidades técnicas, cuenta con una infraestructura adecuada en la cantidad de equipos para los estudiantes, a pesar que no todos alcanzan a trabajar de manera individual, si la gran mayoría, se tienen aulas de 29 y 30 equipos funcionales que hacen que como máximo estén dos estudiantes en un computador, lo cual no es lo que se desearía porque se quisiera que cada uno desarrolle las actividades individualmente, pero si genera un ambiente adecuado para el aprendizaje.

En otro aspecto, por mi perfil profesional como Licenciado en Informática, y al concursar para el área de Tecnología e Informática, se me asigno en el año anterior la asignatura de relacionada que ofrecía la institución, y para el presente año, estoy trabajando el emprendimiento en la orientación hacia la modalidad computación, necesariamente en las dos actividades que he desarrollado, el trabajo con computadores ha sido indispensable para alcanzar las competencias buscadas, con lo relacionado a los tiempos, en ocasiones se presentan bloques de dos horas en los cuales se puede planear una actividad un poco más compleja y deja un algo más de tiempo para desarrollar valoraciones de los procesos. Sin embargo cuando las horas son divididas, el tiempo no alcanza para hacer todo lo deseado, porque hay variables que afectan el tiempo designado para la asignatura, como son la llegada de los estudiantes al aula y la salida anticipada de los mismos, ya que el espacio puede ser utilizado por otro docente o el trabajo con otro curso diferente en otro espacio de la institución.

Este panorama genera problemas al momento de realizar las valoraciones porque mientras el docente explica las actividades, observa el trabajo de los estudiantes, maneja el orden y la disciplina del grupo, revisa posibles inconvenientes con algunos pc el tiempo que el estudiante tiene para desarrollar una actividad específica se ve limitado ya que se debe hacer un corte para iniciar el proceso de valoración, esto impide que a los estudiantes se les programe actividades fuera de estos tiempos ya que quedarían inconclusas o la valoración entregada se realizaría según sus avances.

Almacenamiento de Información

Debido a que los productos obtenidos en el desarrollo de actividades, son digitales, es necesario almacenarlos de manera adecuada ya que pueden darse una serie de acontecimientos que pueden hacer perder los avances realizados por los estudiantes en las horas de clase, entre los más evidentes que se presentaron fueron:

Cantidad de usuarios que utilizan la máquina

Al ser una institución con aproximadamente 1200 estudiantes en la sede central, distribuidos en la jornada de la mañana y tarde, con 26 grados en el mañana y 15 en la tarde, todos utilizando las aulas de informática disponibles, la información almacenada por los estudiantes de una determinada actividad tiene una alta posibilidad de ser borrada intencionalmente, por esto se debe valorar las actividades desarrolladas; si es posible en el mismo tiempo destinado para una tarea específica. Sin embargo es muy difícil hacerlo porque puede ser que algunos estudiantes necesiten explicaciones adicionales para algunos ejercicios o las limitaciones de tiempo mencionadas anteriormente lo impiden.

Programas y utilidades de mantenimiento

Al tener a cargo tres aulas con constante acceso a internet y la posibilidad de utilizar memorias en ellos, se corre el riesgo de infección por virus, apagado incorrecto, daño de los paquetes de software e inclusive daño del sistema operativo. Para evitar estar estas y otras complicaciones, en la institución se trabaja con programas que evitan que los estudiantes en la manipulación del equipo generen daños permanentes en el mismo o accedan a archivos importantes del sistema para desestabilizarlo de forma intencional, esto además protege contra software malicioso que quizá sin intención sea introducido en el sistema.

La aplicación que se utiliza es un congelador que permite conservar el equipo en un estado específico tras el reinicio, el problema generado es que todo lo trabajado y almacenado en la unidad congelada se pierde si no es almacenado adecuadamente, esto se debe a que los equipos cuentan con dos particiones, una unidad es la del sistema y está congelada, la otra unidad se deja para que los estudiantes almacenen sus trabajos

desarrollados, por lo tanto es necesario realizar la capacitación correspondiente y así evitar que las actividades desarrolladas se pierdan.

Otro inconveniente relacionado con este sistema de protección es la caída repentina de energía eléctrica, ya que la mayoría del software tiene entre sus herramientas de protección recuperación de errores, si el equipo se apaga repentinamente, cuando inicia una copia autoguardada de lo que se estaba trabajando se mantiene y se abre al iniciar la aplicación, puede ser que no se rescate todo lo trabajado pero si gran parte de la información es restaurada.

Avería de equipos

En algunas ocasiones los estudiantes vienen desarrollando un proceso que implica la utilización de tiempo de varias clases, esto también está relacionado con la importancia de que todos los equipos se encuentren en perfectas condiciones porque los trabajos realizados se ubican en la partición secundaria del disco duro, a pesar de los esfuerzos y software de mantenimiento y protección instalado, se pueden presentar situaciones que obligan a los funcionarios encargados, retirar los equipos comprometidos, en estas circunstancias los estudiantes que tienen el trabajo en esa máquina no pueden continuar con su proceso y les genera desmotivación para continuar la actividad y si no se logra valorarla anteriormente, inclusive sería necesario repetirla.

Utilización de guías de papel

Por la ubicación específica de las aulas, es difícil lograr captar la atención dando instrucciones en el tablero, además los estudiantes están a la expectativa de realizar ejercicios en el pc, por esto es necesario desarrollar guías, que no solamente permitan que cada estudiante desarrolle la actividad prevista, sino también avancen a su propio ritmo ya que sabemos que no todos tienen las mismas capacidades ni acceso a los recursos para que avancen de a misma manera. Estas guías se las imprime para generar fotocopias de las mismas, pero al tener 30 equipos en un aula, es necesario fotocopiar por lo menos una copia del material por cada computador, para una sola actividad, cuando se hacen las cuentas con todos los grupos y todas las actividades del año, la cantidad de papel gastado es bastante, además los costos que en mayor parte se dan por parte del docente, esta práctica termina siendo antieconómica y antiecológica.

En otro sentido, las guías obtenidas, se pierden, desactualizan, deterioran y en muchas ocasiones no se las puede reutilizar y teniendo una herramienta tan importante como lo es el computador no se lo puede desaprovechar para la visualización de información.

ESTRATEGIAS USADAS PARA SOLVENTAR INCONVENIENTES

Al ser docentes y encontrar esta serie de dificultades queremos solventarlas por diferentes medios que tengamos a nuestro alcance, se buscaron diversas estrategias como se mencionan a continuación:

Servidores Web Gratuitos

Teniendo en cuenta que la red de datos está estructurada en la institución y se cuenta con acceso a internet, se utilizo Servidores Web Gratuitos para poner la información en línea, esperando con esto solventar el inconveniente de la utilización de papel. Sin embargo en esta experiencia se encontraron inconvenientes ya que el acceso a estas páginas era muy lento y contenían en su interior mensajes publicitarios que en muchas ocasiones llamaban la atención del estudiante y al dar clic sobre ellos redireccionaba la página o abría una ventana nueva desubicando al educando de la intención inicial, cabe resaltar que los enlaces tampoco eran muy apropiados en sus contenidos.

Equipo con información compartida en red

Otra opción que se busco fue el aprovechamiento de la red de datos y compartir en un equipo específico la información, con este modelo se esperaba además de que los estudiantes ubiquen las guías en sus equipos, también envíen sus trabajos desarrollados en una ubicación determinada, sin embargo al tener una carpeta con permisos de escritura surgieron varios inconvenientes, en primer lugar la eliminación de información; los estudiantes borraban la guía presentada, y los trabajos de los compañeros, otra circunstancia ocurrida fue el envío de trabajos sin identificación, ni en el nombre del documento, ni en el interior del mismo. Así no se podía identificar al real dueño de un producto, en otras ocasiones los estudiantes al ingresar a la carpeta compartida observaban el trabajo de los compañeros y procedían a copiarlos, por lo tanto la revisión y organización de información resultaba tediosa. Es importante resaltar que el equipo

que compartía información posteriormente era utilizado por estudiantes que fácilmente podían borrar la carpeta con toda la información almacenada.

Uso de correo electrónico

Otra opción utilizada fue el correo electrónico, sin embargo al tener aproximadamente 400 estudiantes en diferentes grupos, en diferentes jornadas y con rotación es casi imposible llevar un adecuado y organizado uso de la información obtenida. Al solicitar el envío de los trabajos desarrollados por medio del correo electrónico, la bandeja de entrada se llenaba constantemente de mensajes; muchos de ellos si asunto o un texto que indique el estudiante, el motivo del envío, el grado específico o inclusive de cuál trabajo era el archivo enviado, otros tantos no adjuntaban el archivo en su mensaje. La organización de la información por este medio se torno muy dispendiosa y en ocasiones inmanejable.

Entornos Virtuales de Aprendizaje

Un entorno virtual de enseñanza - aprendizaje (EVE-A) es un conjunto de facilidades informáticas y telemáticas para la comunicación y el intercambio de información en el que se desarrollan procesos de enseñanza - aprendizaje. En un EVE-A interactúan, fundamentalmente, profesores y estudiantes. Sin embargo, la naturaleza del medio impone la participación en momentos clave del proceso de otros roles: administrador del sistema informático, expertos en media, personal de apoyo, etc. (Mestre, Fonseca y Valdés, 2007).

Debido a que la institución, estaba implementando la utilización de la plataforma MOODLE para trabajar con los estudiantes, se utilizo esta herramienta para resolver los problemas presentados, ya que permite la organización de información, visualización de materiales, además de la comunicación en línea entre estudiantes y docente, el envío de mensajes, ubicación de recursos de diferentes tipos y actividades. Además permite la manipulación de un área personal donde el estudiante puede guardar información de la asignatura específica o de otras asignaturas aunque no tengan un curso matriculado.

Existen muchas posibilidades que se pueden desarrollar y lo más importante es que se lleva un control por estudiante dependiendo de un curso y actividad particular, otro aspecto es que el estudiante tiene a su disposición el material las 24 horas del día,

los 7 días a la semana, pueden descargar sus realizaciones y mejorarlas sin usar un solo papel, todo su trabajo es digital, esta opción además de ser la más adecuada para solucionar los inconvenientes presentados acerca a los estudiantes al mundo de las plataformas virtuales que en un futuro será una opción muy utilizada, al manejo de información, al aprendizaje tutorial, en fin muchas ventajas comparativas y competitivas frente a otros estudiantes que no tienen estas opciones.

Manejo de evidencias

Al ser docentes regidos bajo el decreto 1278 para el escalafón docente, la recolección y manejo de evidencias es un aspecto necesario ya que es un ítem valorado en la evaluación de desempeño anual realizado por la Rectora de la institución, y cuando no se tenía la posibilidad de trabajar con el entorno virtual, era necesario grabar la información en memorias USB que tardaba mucho tiempo porque se debía recopilar la información de todas las estaciones disponibles. Actualmente con la plataforma se puede descargar todas las actividades desarrolladas por los estudiantes y organizarlas de una manera más eficiente para su entrega, además los estudiantes tienen copia de sus trabajos en su cuenta personal para poder corroborar en el caso de valbraciones equivocadas.

Situaciones particulares

Es importante resaltar que existieron situaciones que afectaron de una u otra manera el trabajo en algunas oportunidades, ya que fue imposible acceder a la plataforma, sin embargo esto fue más por infraestructura interna de la institución, administración de las aulas, conexiones y problemas accidentales, ajenos a la estrategia buscada.

CONCLUSIONES DE LA EXPERIENCIA

El uso de equipos informáticos por sus características, requieren utilizar estrategias que permitan desarrollar de la manera más adecuada las competencias buscadas por la institución, el área y la asignatura, es importante aprovechar las oportunidades y posibilidades que se brindan hoy en día con los recursos de la red con información actualizada y de calidad en casi todos los aspectos que se quiera investigar, en este sentido es importante que los estudiantes aprendan a gestionar la información, organizarla, procesarla y presentarla adecuadamente con procesos autónomos de

aprendizaje, este espacio aquí descrito se lo puede desarrollar eficientemente por medio de entornos virtuales de enseñanza aprendizaje.

La tecnología con su constante cambio e innovación ofrece muchísimas posibilidades de solucionar problemas, sin embargo todo tiene sus aspectos positivos y negativos, la invitación es a arriesgarse a emprender caminos desconocidos con la firme convicción que se logran los objetivos, con el tiempo y la constancia se logran grandes cosas y en este campo de la educación, los beneficiados son nuestros estudiantes que con procesos como los desarrollados en la institución adquieren competencias y capacidades que les brindaran ventajas potenciales en este mundo del conocimiento que nos envuelve.

Aunque la institución por sus características, posee una excelente infraestructura, esto no significa que otras instituciones con menos recursos no puedan implementar MOODLE como una herramienta de organización de información en una red interna de computadores. Esto se debe a que esta plataforma se puede instalar de una manera relativamente fácil en uno de los equipos de la red y los demás accederían a este, obteniendo todas las ventajas que ofrecen este tipo de aplicaciones.

LOS ESTUDIANTES FRENTE AL DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Los estudiantes tuvieron varias etapas en esta experiencia, al principio se dio un choque con las metodologías y formas de trabajo que se venían desarrollando, con el tiempo se evidencia que la autonomía es un aspecto fundamental para este tipo de implementaciones y poco a poco se ha ido desarrollando en los estudiantes.

La realización de cada una de las propuestas planteadas a pesar de no generar el resultado esperado fue un camino para la utilización de la plataforma virtual, la utilización de guías digitales, la creación y subida de información al correo electrónico. Sin embargo todo tiene sus aspectos específicos y en la inscripción se generaron algunas complicaciones por olvido de nombres de usuario y contraseña, sin embargo con el tiempo los estudiantes con el uso constante de la plataforma y el desarrollo progresivo de las actividades este inconveniente se fue solventando y actualmente todos los estudiantes manejan la plataforma de manera adecuada.

Es sorprendente ver como los jóvenes se adaptan a los cambios tecnológicos, conocen y reconocen fácilmente todos los aspectos que les llaman la atención y entre ellos mismos se colaboran, además algo que les llama mucho la atención es la opción de

mensajería entre ellos porque los impulsa a buscar todas las posibilidades de la plataforma.

Uno de los inconvenientes encontrados fue que con el tiempo también lograron detectar la posibilidad de realizar plagios de la información, esperaban que los estudiantes más avanzados desarrollaran las actividades para después copiarlas, esto se solucionó realizando un estricto control de lo desarrollado en clase y lo entregado por el estudiante.

TIEMPO DE DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Quince meses

DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN CON LA QUE SE DESARROLLA LA EXPERIENCIA

Los estudiantes de la I.E.M LUIS MORA OSEJO tienen las siguientes características:

La Institución Educativa Municipal Luis Eduardo Mora Osejo, cuenta con una sede central y diferentes sedes que la conforman, estas se encuentran ubicadas en el sector suroriental de la ciudad de Pasto, específicamente en los barrios Emilio Botero, El Potrerillo, El Rosario, El Tejar, La Minga y Doce de Octubre, pertenecientes a las comunas 4 y 5, Además del centro educativo del corregimiento de Jamondino, proviene un gran número de estudiantes por el convenio existente con la institución.

Según el proyecto educativo de la institución se define a la población perteneciente a estos sectores como se expresa a continuación:

“De manera general se puede afirmar que la población tiene las características y condiciones propias de las zonas marginales de las grandes urbes que iniciaron procesos de consolidación desde hace varios años gracias a la migración de habitantes de las zonas rurales hacia la zona urbana, en busca de mejores niveles de vida y a programas de gobiernos que favorecieron la adjudicación de vivienda de carácter social.

Sin embargo, se puede percibir que el proceso histórico y las difíciles condiciones que tienen que enfrentar a diario, han permitido perfilar una población caracterizada por su espíritu de lucha y su deseo de superación y progreso, demostrado entre otros aspectos por el hecho de vincular a sus hijos a procesos serios de formación como el que adelanta nuestra institución, gracias al aporte solidario de los diferentes integrantes de la comunidad educativa.”(I.E.M. Luis Eduardo Mora Osejo, 2011)

El sector donde se encuentra la institución presenta una problemática social compleja y se presentan en su gran mayoría situaciones de pobreza que afectan a los estudiantes de una u otra manera.

Específicamente para el desarrollo de la experiencia se trabajo con estudiantes de diferentes grados.

En el año 2011, se trabajo con estudiantes de la jornada de la tarde en los grados sextos, séptimos, octavos, novenos y decimo en la modalidad académica.

En el presente año se ha trabajado con los estudiantes de la jornada de la tarde en los grados séptimos y novenos y los grados decimos de la jornada de la mañana.

En todo el proceso se ha logrado inscribir a la plataforma institucional a más de 600 estudiantes que han trabajado con guías, trabajos y procesos en el aula de clases y fuera de ella en el entorno virtual.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Mestre, U., Fonseca, J. y Valdés, P. (2007). Entornos virtuales de enseñanza aprendizaje. Ciudad de Las Tunas: Editorial Universitaria.

Equipo Gestión de la Calidad (2011). Resignificación Proyecto Educativo Institucional. I.E.M Luis Eduardo Mora Osejo, San Juan de Pasto.