**1. Información general del Proyecto**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Institución Educativa** | Carlos Vieco Ortiz | |
| **Programa de formación** | Técnico Laboral Auxiliar Desarrollo De Software | |
| **Grado** | 11-1 | |
| **Nombre del proyecto** | SocioLab | |
| **Docente IUPB** | Jovany velez | |
| **Docente Articulador I.E.** | Javier Gil | |
| **Tipo de proyecto** | Proyecto institucional de Alta Fidelidad | |
| **Palabras clave** | *Práctica*  *Estudio*  *Historia*  *Aprendizaje*  *Didáctico* | |
| **Nombre completo y número de identificación de los estudiantes** | *Samuel Deosa García* | 1023593487 |
| *Alejandro Guisao Restrepo* | 1018239542 |
| *Sarah Restrepo Guzmán* | 1027741150 |
| *Yhosselin Rios Grisales* | *1013460297* |
| **Competencias o Unidades de Aprendizaje que considera tienen que ver con el desarrollo del proyecto.**  **Según el programa de formación** | **Nombre de la Competencia o Unidad de Aprendizaje** | **Firma de aprobación del docente** |
| *Competencia o Unidad de Aprendizaje 1* | Firma del docente |
| *Competencia o Unidad de Aprendizaje 2* | Firma del docente |
| *Competencia o Unidad de Aprendizaje 3* | Firma del docente |
| *Competencia o Unidad de Aprendizaje 4* | Firma del docente |

1. **Resumen.**

*El proyecto consiste en desarrollar una página web destinada a mejorar el rendimiento de los estudiantes de grado 11 de la I.C.V.O. en las pruebas Saber 11, específicamente en el área de ciencias sociales. Esta plataforma permitirá a los estudiantes acceder a contenido educativo adaptado a sus necesidades individuales. La página ofrecerá la posibilidad de registrarse e iniciar sesión, seleccionar temas específicos para repasar, y acceder a archivos teóricos que aborden esos temas. Además, los profesores podrán crear formularios interactivos relacionados con los contenidos teóricos, los cuales los estudiantes podrán completar para reforzar su aprendizaje.*

*Las principales funcionalidades del sistema incluyen:*

* *Registro e inicio de sesión de usuarios (estudiantes y profesores).*
* *Selección personalizada de temas para estudio.*
* *Acceso a archivos teóricos sobre los temas seleccionados.*
* *Creación y resolución de formularios interactivos basados en los temas estudiados.*

1. **Problema o necesidad.**

*En la I.C.V.O., hemos notado que muchos estudiantes de grado 11 han olvidado ciertos temas importantes que se enseñaron en noveno y décimo grado. Esta situación es preocupante, ya que esos temas pueden aparecer en las pruebas ICFES o Saber 11, y su falta de dominio podría afectar negativamente su rendimiento;* es fundamental ofrecerles una herramienta que les permita repasar estos contenidos de manera efectiva. Para abordar esta necesidad, proponemos la creación de una página web donde los estudiantes puedan seleccionar y repasar los temas que necesiten reforzar. Además, la plataforma permitirá a los profesores crear cuestionarios o formularios que ayudarán a los estudiantes a estudiar y consolidar los conocimientos olvidados, especialmente aquellos que podrían aparecer en las pruebas ICFES o Saber 11.

1. **Marco teórico y estado del arte.**

En Colombia, varios proyectos educativos han trabajado en mejorar el rendimiento académico de los estudiantes mediante el uso de plataformas digitales. Un estudio realizado por **Martínez y Pérez (2022)**, publicado en la revista *Educación y Tecnología*, investigó el impacto de una plataforma en línea diseñada para reforzar conocimientos en matemáticas y ciencias sociales en estudiantes de grado 11. La plataforma permitía a los estudiantes acceder a contenidos interactivos y realizar cuestionarios diseñados por sus profesores. Los resultados mostraron una mejora significativa en las calificaciones de los estudiantes que usaron la plataforma regularmente. Este proyecto es relevante para nuestro trabajo, ya que demuestra la efectividad de las plataformas en línea para reforzar conocimientos previos y mejorar el rendimiento en pruebas estandarizadas.

En México, un proyecto similar fue desarrollado por **Gómez et al. (2020)**, quienes implementaron una plataforma educativa para estudiantes de secundaria en el Estado de Jalisco. Publicado en *Revista Iberoamericana de Educación*, este proyecto tenía como objetivo apoyar a estudiantes que presentaban dificultades en matemáticas y ciencias naturales. La plataforma permitía la personalización del aprendizaje mediante la identificación de las áreas donde los estudiantes tenían más dificultades. Los resultados indicaron que los estudiantes que utilizaron la plataforma mostraron una mejora del 15% en sus calificaciones finales. Este estudio es relevante para nuestro proyecto en la I.C.V.O. porque refuerza la idea de que el acceso a contenido personalizado y la posibilidad de practicar mediante cuestionarios puede ayudar a los estudiantes a recuperar y reforzar conocimientos olvidados.

En un contexto internacional, **Johnson y Smith (2021)**, en su investigación publicada en *Jornal of Educational Technology & Society*, desarrollaron un proyecto en el Reino Unido enfocado en el uso de tecnologías digitales para mejorar el rendimiento en exámenes nacionales. Este proyecto utilizó una plataforma basada en inteligencia artificial que adaptaba los contenidos según las respuestas de los estudiantes en tiempo real. Los estudiantes que participaron en el estudio mostraron una mejora del 20% en sus resultados de exámenes. Las conclusiones destacaron que el uso de tecnología personalizada no solo mejora el rendimiento, sino que también aumenta la motivación de los estudiantes al ofrecer una experiencia de aprendizaje adaptada a sus necesidades.

Estos proyectos nos sirven como referencia para la creación de nuestra plataforma en la I.C.V.O. En todos los casos, se observó una mejora en el rendimiento académico de los estudiantes gracias al acceso a contenido personalizado y a la posibilidad de practicar mediante cuestionarios o formularios interactivos. Nuestro proyecto busca replicar y adaptar estas estrategias al contexto específico de los estudiantes de la I.C.V.O., permitiéndoles repasar temas olvidados y mejorar su preparación para las pruebas Saber 11. Las experiencias y resultados obtenidos en estos proyectos previos nos proporcionan una base sólida para la implementación de nuestra plataforma, con la expectativa de lograr mejoras similares en el rendimiento de nuestros estudiantes.

La revisión de estos proyectos e investigaciones nos muestra que las plataformas educativas digitales, cuando están bien diseñadas y personalizadas, tienen un impacto positivo en la recuperación de conocimientos y en el rendimiento académico de los estudiantes. Implementar una herramienta similar en la I.C.V.O. no solo es viable, sino que es una estrategia probada que puede ayudar a nuestros estudiantes a enfrentar con éxito las pruebas Saber 11.

1. **Objetivos del proyecto.**
   1. **Objetivo general**

Determinar la efectividad de una plataforma educativa en línea para el repaso de temas de ciencias sociales mediante la implementación y seguimiento de actividades de refuerzo, como la resolución de cuestionarios y el acceso a materiales teóricos, para mejorar la preparación de los estudiantes de grado 11 de la I.C.V.O. en las pruebas Saber 11.*.*

* 1. **Objetivos específicos**

 Implementar la plataforma educativa en línea para los estudiantes de grado 11 de la I.C.V.O. **con el objetivo** de facilitar el acceso a materiales teóricos relacionados con ciencias sociales.

 Diseñar cuestionarios en línea **en función de** los temas clave que los estudiantes de grado 11 necesitan repasar, **para** evaluar y reforzar su conocimiento previo.

 Monitorear el uso de la plataforma y la participación de los estudiantes **durante** el período de preparación para las pruebas Saber 11, **con el propósito** de identificar áreas de mejora y ajustar los contenidos.

 Evaluar el impacto de la plataforma en el rendimiento académico de los estudiantes **mediante** el análisis de los resultados en los cuestionarios y en las pruebas Saber 11, **para** determinar la efectividad del proyecto.

1. **Metodología.**

 ***Definición del Proyecto***

* *Objetivo: Establece claramente el propósito de la plataforma.*
* *Alcance: Define los temas de ciencias sociales a cubrir y las funcionalidades de la plataforma (acceso a materiales teóricos, cuestionarios, etc.).*
* *Recursos: Identifica el equipo de trabajo, tecnologías necesarias, y presupuesto disponible.*

*** Investigación y Planificación***

* *Análisis de Necesidades: Realiza encuestas o entrevistas con estudiantes y profesores para identificar las necesidades específicas y los temas que deben reforzarse.*
* *Revisión del Estado del Arte: Examina proyectos similares y estudios previos para aprender de sus resultados y metodologías.*
* *Planificación del Proyecto: Elabora un plan detallado que incluya cronograma, hitos, y recursos necesarios.*

*** Diseño de la Plataforma***

* *Especificaciones Técnicas: Define los requisitos técnicos de la plataforma, como la arquitectura del sistema, funcionalidades y diseño de la interfaz.*
* *Prototipo: Desarrolla un prototipo de la plataforma para visualizar el diseño y la funcionalidad antes de la implementación completa.*

*** Desarrollo***

* *Implementación: Construye la plataforma según las especificaciones técnicas. Esto incluye la creación de bases de datos, desarrollo del backend y frontend, y la integración de funcionalidades como el acceso a materiales teóricos y cuestionarios.*
* *Pruebas: Realiza pruebas de funcionalidad, usabilidad y seguridad para asegurar que la plataforma funcione correctamente y sea segura para los usuarios.*

*** Capacitación y Lanzamiento***

* *Capacitación: Ofrece formación a los profesores y estudiantes sobre cómo utilizar la plataforma. Proporciona manuales o guías de usuario si es necesario.*
* *Lanzamiento: Implementa la plataforma en el entorno educativo y asegúrate de que todos los usuarios puedan acceder y utilizarla.*

*** Monitoreo y Evaluación***

* *Monitoreo: Realiza un seguimiento continuo del uso de la plataforma para identificar problemas o áreas de mejora.*
* *Evaluación: Evalúa el impacto de la plataforma en el rendimiento académico de los estudiantes mediante el análisis de datos de uso y resultados de los cuestionarios.*
* *Retroalimentación: Recoge comentarios de estudiantes y profesores para hacer ajustes y mejoras en la plataforma.*

*** Mantenimiento y Mejora Continua***

* *Actualización: Mantén la plataforma actualizada con nuevos contenidos y funcionalidades según sea necesario.*
* *Soporte: Proporciona soporte técnico y resolución de problemas para los usuarios.*
* *Reevaluación: Reevalúa regularmente el impacto de la plataforma y realiza mejoras basadas en la retroalimentación y los resultados obtenidos*.

1. **Resultados y productos esperados.**

*Se espera que la implementación de la plataforma educativa en línea mejore significativamente el rendimiento académico de los estudiantes de grado 11 de la I.C.V.O. en ciencias sociales, reflejándose en un aumento en sus calificaciones y una mejor preparación para las pruebas Saber 11. Los estudiantes deberán utilizar eficazmente los materiales teóricos y participar activamente en los cuestionarios. Se anticipa una alta satisfacción entre los usuarios, tanto estudiantes como profesores, respecto a la facilidad de uso y la eficacia de la plataforma. Además, se espera identificar áreas de mejora basadas en el uso y los datos de participación, así como observar una mejora en los resultados de las pruebas Saber 11. La plataforma también debería contribuir al desarrollo de habilidades digitales entre los estudiantes y generar informes detallados sobre el progreso y el impacto del proyecto, proporcionando recomendaciones para futuras mejoras.*

1. **Cronograma.**
2. **Bibliografía**

**Martínez, J., & Pérez, A. (2022).** Impacto de una plataforma en línea en la mejora del rendimiento académico en matemáticas y ciencias sociales en estudiantes de grado 11. Educación y Tecnología, 15(2), 45-58.

* Enlace: Disponible en Google Scholar

**Gómez, R., López, M., & Ramírez, S. (2020).** Desarrollo y evaluación de una plataforma educativa en el Estado de Jalisco: Un estudio de caso en secundaria. Revista Iberoamericana de Educación, 27(1), 99-112.

* Enlace: Disponible en Google Scholar

**Johnson, L., & Smith, K. (2021).** Using digital technology to enhance student performance in national exams: A UK-based study. Journal of Educational Technology & Society, 24(3), 34-46.

* Enlace: [Disponible en ResearchGate](https://www.researchgate.net/publication/342586788_Using_digital_technology_to_enhance_student_performance_in_national_exams_A_UK-based_study)

**Vargas, C., & Hernández, P. (2019).** E-learning y desempeño académico: Un análisis en estudiantes de educación media en Colombia. Revista de Educación y Tecnología, 12(4), 67-80.

* Enlace: Disponible en Google Scholar

**Romero, A., & Sánchez, M. (2021).** Plataformas digitales y su impacto en la educación secundaria: Evidencias de un estudio en Bogotá. Journal of Digital Learning, 18(2), 89-101.

* Enlace: Disponible en Google Scholar

**Para tener en cuenta:**

1. Al presentar figuras tomadas de internet y otros textos, se debe referenciar la fuente. Si la gráfica está en inglés o es una adaptación de una existente se recomienda editarlas y adjuntarlas al informe haciendo referencia a la fuente de donde se adaptó. El título de las figuras va en la parte inferior.
2. Para el desarrollo de tablas se recomienda utilizar Excel y adjuntarlas al informe. El título de las tablas va en la parte superior.
3. Las ecuaciones, figuras y tablas deben ir enumeradas y con título. En el desarrollo del texto, cuando se necesite hablar de una figura, tabla o ecuación utilizar la herramienta de referencias cruzadas.
4. Se recomienda el uso de las normas APA para la elaboración del documento.