**Modulo Introductorio**

**Unidad 3 Actividad 3**

**Momento Independiente**

**Formándome a través de un Proyecto**

**Angela María Parada Pinilla**

**Estudiante gastronomía virtual**

**Docente**

**Viviana Miranda**

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA SAN MATEO**

**PROGRAMA DE GASTRONOMIA VIRTUAL**

**1. Identifique una situación problémica de su región acorde con su programa de formación y plantee una propuesta de un proyecto que impacte positivamente y en donde trabaje utilizando todos y cada uno de los elementos que se presentan en el Modelo pedagógico de la Institución.**

La situación problémica que identifico no en un a sino en varias regiones de nuestro país son las que los niños y jóvenes carecen de oportunidades de estudio y muchas veces si la tienen, su forma de desarrollo es muy básica presentado desigualdades en su formación y desarrollo académico ya que carecen de programas mas avanzados que les ayuden a desarrollar sus conocimientos.

La falta de calidad en la enseñanza puede explicar el rezago que afronta Latinoamérica a la hora de adaptar sus talentos a las demandas de mercado.  Por ejemplo, las regiones presentan un déficit histórico de ingenieros, una de las causas de este déficit de innovación se puede encontrar en las universidades. Las regiones no tienen tradición científica, y eso ha provocado que además del déficit de ingenieros haya pocos profesionales científicos.

Con respecta a esta situación, la propuesta de proyecto que yo les planteo es la inclusión de las TIC **(Tecnologías de la Información y la Comunicación)** ya que con estas herramientas tecnológicas que se constituyen en un medio facilitador dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje posibilitando el enriquecimiento de este proceso y posibilitando escenarios que apoyan el desarrollo de un grupo de competencias clave para nuestros tiempos, Estos recursos permiten empoderar el trabajo y apuntar a su uso efectivo para lograr mejor el nivel de las competencias y registra experiencias en este caso lo que necesitan estas regiones que sus estudiante adopten mas conocimientos para desarrollarse en el ámbito científico.

El proyecto busca utilizar las TIC para el desarrollo de las habilidades y competencias que motiven a las estudiantes a realizar trabajos innovadores en las distintas áreas información, comunicación e impacto ético-social, la introducción de nuevas tecnologías a la educación da origen a un particular cambio, en la medida que su utilidad se diversifica por las necesidades de cada persona. Esta diversidad de usos establece una serie de tendencias que hacen presencia en el contexto social y, por ende, en el contexto educativo. El uso de estos medios genera nuevas formas de comunicación, formas de aplicación e interacción en diferentes situaciones que dependen de las condiciones tanto del ambiente como de la comunidad.

Una alfabetización digital de los actores de la comunidad educativa reconoce, no solo los entornos virtuales, sino aquellos que faciliten la construcción de nuevos aprendizajes aplicando las tecnologías de la comunicación y la información. En este sentido, la transformación de una cultura digital debería impactar en todos los escenarios de formación de la persona.

Con este proyecto lo que pretendo es que los estudiantes tengan la posibilidad de que por medio de esta herramienta puedan realizar sus estudios con más facilidades y ventajas ya que con estas el alumno estaría en una constante búsqueda del conocimiento, ello fomenta una actitud activa del alumno/a frente al carácter de exposición o pasivo, lo que hace posible una mayor implicación del estudiante en su formación. Los nuevos contenidos permiten la creación de simulaciones, realidades virtuales, hacen posible la adaptación del material a las características nacionales o locales y se modifican y actualizan con mayor facilidad.

Que los estudiantes de las diferentes regiones entiendan que también ellos tienen las posibilidades y oportunidades de educación y que por medio de estas herramientas que se le ofrecen favorecen la estimulación de la creatividad, la experimentación y manipulación, respeta el ritmo de aprendizaje de los alumnos, el trabajo en grupo favoreciendo la socialización y a curiosidad y espíritu de investigación.

Me parece que este proyecto puede generar un gran impacto positivo en los estudiantes ya que elimina las barreras espaciotemporales entre profesor y el alumno/a, Adapta los medios y las necesidades a las características de los sujetos, favorecer el aprendizaje cooperativo así como el autoaprendizaje, es un canal de comunicación virtual, en el caso de mensajería, foros, web, blog, wikis, etc. que facilita los trabajos en colaboración, intercambios, tutorías, etc., fuente abierta de información, medio didáctico: guía el aprendizaje, informa, entrena, motiva, suelen resultar motivadoras, ya que utilizan recursos multimedia como videos, imágenes, sonido, interactividad… Y la motivación es uno de los motores del aprendizaje, pueden facilitar la labor docente con más recursos para el tratamiento de la diversidad y mayores facilidades para el seguimiento y evaluación. Y permiten la realización de nuevas actividades de aprendizaje de alto potencial didáctico.

La educación ya no es solo para las personas que solo tienen los medios para hacerlo ahora puede llegar a cualquiera que así lo desee gracias a todas y cada una de las herramientas que hoyen día nos ofrecen para desarrollarnos como profesionales sin limitarnos.