

## RESUMEN ANALÍTICO DE INVESTIGACIÓN -RAI-

### PERFIL DE PROYECTO DE E-LEARNING SOBRE DEMOCRACIA Y CULTURA POLÍTICA, DIRIGIDO A NIÑOS DE GRADOS CUARTO A SEXTO DE EDUCACIÓN BÁSICA, COMO APOYO A LA FORMACIÓN PARA LA PARTICIPACIÓN DEMOCRÁTICA EN COLOMBIA\*

*CUCUNUBA, José; DAZA, Alejandra; DÍAZ Rafael; ORTEGA Angélica*

#### **PALABRAS CLAVE**

Abstencionismo; Cultura Política; Democracia; Educación Política; E-Learning; Formulación de Proyectos; Gerencia de Proyectos; Participación Democrática.

#### **DESCRIPCIÓN**

El objetivo de la presente investigación es desarrollar un perfil de proyecto de e-learning sobre democracia y cultura política, dirigido a niños de grados cuarto a sexto de educación básica, para aportar al fortalecimiento de la participación democrática en Colombia. Como método de investigación, el más pertinente para el logro del objetivo de la investigación, el cual consiste en “Desarrollar un perfil de un proyecto de e-learning sobre democracia y cultura política, dirigido a niños de grados cuarto a sexto de educación básica, como apoyo a la formación para la participación democrática en Colombia”, es el método cualitativo, pues permite la construcción conceptual, a partir de la descripción de un fenómeno, a través del estudio y rescate de evidencias y hallazgos previamente desarrollados en otras investigaciones, estudios o datos disponibles.

#### **FUENTES**

Se consultaron un total de 46 referencias bibliográficas distribuidas así: sobre Abstencionismo 8 artículos; sobre Cultura Política 4 artículos; Democracia 5 artículos; E-Learning 8 artículos, 3 tesis (Universidad De Cartagena, Instituto Técnico de Estudios Profesionales y Universidad Complutense de Madrid); Formulación y evaluación de proyectos 5 artículos; Gerencia de Proyectos 3 artículos; Participación Democrática 1 artículo; Marco normativo: 2 sentencias, 3 leyes y 3 artículos de la constitución.

#### **CONTENIDO**

Colombia no se caracteriza por ser un país con altos índices de participación política. Todo lo contrario. Las recientes jornadas electorales muestran como patrón común la poca cantidad de ciudadanos que acuden a las mesas de votación para ejercer su derecho al voto. (KienyKe, 2018)

La definición de abstencionismo, desde el punto de vista político, hace referencia a “la decisión de abstenerse de algo es una posición, actitud, o postura personal que lleva a la no participación; a la no intervención; al retiro personal con respecto a algo”. (Mora, 2015). La abstención electoral es un fenómeno recurrente en el mundo y en Colombia. Ante el momento histórico que atraviesa el país, donde está por definirse en las urnas nuestro futuro como ciudadanos, decidimos revisar el porcentaje de abstención en las elecciones presidenciales llevadas a cabo durante el siglo XXI y darle forma de mapa, con el propósito de que la ciudadanía conozca cómo ha sido este comportamiento y de que no sigamos repitiendo la historia”, dijo Juan Antonio Nieto Escalante, Director General del IGAC. (IGAC, 2018). La coordinadora de la Misión de Observación Electoral para Bogotá, Aura Elizabeth Rodríguez, asegura que, si bien el voto es una cuestión de convicción, más aún en los mecanismos de participación democrática, “estos son procesos relativamente recientes, de los cuales se debe aprender”, plantea además que es necesario que nos moldeemos “como sociedad y colectividad a través de actos individuales. Dicho objetivo se logra con el tiempo, generación tras generación y expresándose por medio de derechos como el voto”. (Sanabria, 2018). De acuerdo a lo expresado por Aura Elizabeth Rodríguez, un proyecto que contribuya con procesos de formación y capacitación de niños sobre los mecanismos de participación ciudadana, por medio de aprendizaje e-learning, podría aportar a la construcción de la sociedad y la colectividad que como país es necesaria en Colombia. La expresión inglesa e-learning, corresponde a un sistema de aprendizaje a través del manejo de medios electrónicos, basándose en la utilización de computadoras, dispositivos electrónicos, entre otros; donde a través de estos, se le proporciona material educativo al alumno para su aprendizaje. (Ingenieros, 2012). Lo que comúnmente a nivel mundial se conoce hoy en día como e-learning tiene su origen en la educación a distancia, en sus inicios, esto se realiza a través de correo por correspondencia. Con el del avance en las Tecnologías de la

Información y Comunicación (internet, celulares); estos potenciaron el crecimiento de lo que hoy se conoce como e-learning. Este sistema de enseñanza a distancia incentiva el uso intensivo de las TIC, siendo este favorecido por la disponibilidad de herramientas de aprendizaje independientemente de límites de horarios o geografía; lo que requiere de una buena adaptación a un nuevo ritmo de aprendizaje. Los alumnos y/o usuarios pueden intercambiar sus opiniones, conocimientos y experiencias a través de las Tecnologías de Información y Comunicación. (Ingenieros, 2012). A partir de los datos y cifras sobre participación de la población joven se considera que un aporte importante en la construcción de democracia y cultura política el aprovechar el potencial del uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, como medio de motivación del aprendizaje y construcción de conocimientos relevantes y motivantes. Por lo tanto, el uso del e-learning, puede ser aprovechado para generar formas de enseñanza-aprendizaje que despierten el interés y la motivación hacia estos temas por parte de niños de grados cuarto a sexto de educación básica, conocimiento que podrá generar también motivación e interés por los asuntos democráticos y una participación activa y efectiva desde edades tempranas, que luego se reflejarán en la vida ciudadana adulta.

### **METODOLOGÍA**

El método cualitativo, se basa en la obtención de datos en principio no cuantificables, que se centra en aspectos descriptivos, que luego pueden ser operativizada con el fin de poder ser analizados, haciendo que la explicación acerca del fenómeno estudiado sea más completa. La información de la investigación proviene de teorías y datos oficiales reales disponibles de forma pública. Debe tenerse en cuenta que la investigación cualitativa es un proceso de investigación que obtiene mediante técnicas propias, datos del contexto en el cual los eventos ocurren. El investigador, entiende que” la realidad es subjetiva e intersubjetiva, por lo tanto, en tanto actor social que interviene, contribuye a

producir y a reproducir el contexto de interacción” (Sautu, 2005) Intenta describir estos sucesos, como un medio para determinar los procesos en los cuales los eventos están incrustados y las perspectivas de los individuos participantes en los eventos, utilizando la inducción para derivar las posibles explicaciones basadas en los fenómenos observados (Sautu, 2005).

### **CONCLUSIONES**

Durante el proceso de la investigación se concluye que un proyecto e-learning incluye mucho más que el conocimiento de las herramientas TICs, es un proyecto complejo, multirelacional, que requiere del trabajo, compromiso y participación de un equipo multidisciplinario de personas con conocimiento y experiencia en pedagogía, diseño gráfico, desarrollo de software y plataformas tecnológicas e ingeniería de sistemas. Para el cumplimiento de los objetivos propuestos se avanza una revisión de antecedentes sobre formación en e-learning; el abordaje de los elementos conceptuales y teóricos sobre democracia y cultura política y participación democrática y del marco normativo más importante sobre el tema en Colombia. Se propone un perfil de proyecto de e-learning, de acuerdo con el objetivo propuesto. Esta investigación obligó a realizar una búsqueda de metodologías para formulación de proyectos de e-learning, lo que llevó a lograr un marco metodológico valioso para este tipo de iniciativas. Es muy importante contar con una metodología clara, precisa, que permita el desarrollo de un proyecto, paso a paso, advirtiendo sobre la importancia y necesidad de cada actividad. Se recomienda seguir investigando cómo contribuir a la construcción de una cultura política en Colombia, a través de proyectos e-learning propios de nuestro medio y nuestras condiciones de disparidad y de desigualdad en el acceso tecnológico.

### **ANEXOS**

No aplica.

**PERFIL DE PROYECTO DE E-LEARNING SOBRE DEMOCRACIA Y CULTURA  
POLÍTICA, DIRIGIDO A NIÑOS DE GRADOS CUARTO A SEXTO DE  
EDUCACIÓN BÁSICA, COMO APOYO A LA FORMACIÓN PARA LA  
PARTICIPACIÓN DEMOCRÁTICA EN COLOMBIA**

CUCUNUBA MALAGÓN JOSÉ IVÁN,  
DAZA HURTADO ALEJANDRA,  
DÍAZ PIÑERES RAFAEL ARÍSTIDES,  
ORTEGA SANABRIA ANGÉLICA,  
AUTORES

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA UNITEC  
ESCUELA INGENIERIA  
ESPECIALIZACIÓN EN GERENCIA DE PROYECTOS  
BOGOTÁ D.C; JUNIO 2019

**PERFIL DE PROYECTO DE E-LEARNING SOBRE DEMOCRACIA Y CULTURA  
POLÍTICA, DIRIGIDO A NIÑOS DE GRADOS CUARTO A SEXTO DE  
EDUCACIÓN BÁSICA, COMO APOYO A LA FORMACIÓN PARA LA  
PARTICIPACIÓN DEMOCRÁTICA EN COLOMBIA**

ROJAS ALVARADO RONALD

DIRECTOR

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA UNITEC

ESCUELA INGENIERIA

ESPECIALIZACIÓN EN GERENCIA DE PROYECTOS

BOGOTÁ D.C; JUNIO 2019

## **Tabla de contenido**

<b>Introducción .....</b>	<b>9</b>
<b>1. Identificación del problema.....</b>	<b>11</b>
<b>2. Planteamiento del problema.....</b>	<b>20</b>
<b>3. Idea de investigación .....</b>	<b>20</b>
<b>4. Objetivos .....</b>	<b>21</b>
4.1. Objetivo General.....	21
4.2. Objetivos Específicos .....	21
<b>5. Justificación .....</b>	<b>21</b>
<b>6. Antecedentes .....</b>	<b>24</b>
<b>7. Marcos de Referencia .....</b>	<b>27</b>
7.1. Marco contextual .....	27
7.2. Marco Conceptual.....	29
7.3. Marco Legal.....	31
7.4. Marco Teórico.....	34
<b>8. Diseño Metodológico .....</b>	<b>48</b>
8.1. Método de Investigación.....	49
8.2. Tipo de investigación.....	49
8.3. Procedimientos o fases de la investigación.....	50

8.4. Instrumentos de recolección y análisis de datos.....	51
8.5 Metodología para elaborar el perfil del proyecto.....	51
<b>9. Hipótesis .....</b>	<b>53</b>
9.1. Hipótesis nula .....	54
9.2. Hipótesis de trabajo.....	54
<b>10. Cronograma .....</b>	<b>55</b>
<b>11. Resultados .....</b>	<b>55</b>
11.1. Perfil de proyecto.....	56
<b>12. Conclusiones y Recomendaciones .....</b>	<b>67</b>
<b>Referencias Bibliográficas .....</b>	<b>69</b>

## **Lista de tablas**

Tabla 1. Estadística participación política elecciones presidenciales de los últimos 20 años .....	13
Tabla 2. Marco conceptual .....	30
Tabla 3. Metodología de un proyecto E-learning.....	52

## Lista de figuras

Gráfico 1. (Parte 1.) Porcentaje de personas de 18 años y más que conocen o han oído hablar de los espacios de participación ciudadana .....	15
Gráfico 2. (Parte 2.) Porcentaje de personas de 18 años y más que conocen o han oído hablar de los espacios de participación ciudadana .....	15
Gráfico 3. Porcentaje de personas de 18 años y más, según votación en las elecciones de octubre de 2015 .....	16
Gráfico 4. Estructura del Sistema Educativo Colombiano .....	18
Gráfico 5. Mecanismos de Participación Ciudadana.....	45
Gráfico 6. Cronograma .....	55

## **Perfil de proyecto de e-learning sobre democracia y cultura política, dirigido a niños de grados cuarto a sexto de educación básica, como apoyo a la formación para la participación democrática en Colombia**

### **Introducción**

El objetivo de la presente investigación es desarrollar un perfil de proyecto de e-learning sobre democracia y cultura política, dirigido a niños de grados cuarto a sexto de educación básica, para aportar al fortalecimiento de la participación democrática en Colombia.

A pesar de que los niveles de participación han disminuido hoy, más que hace 30 años, siguen siendo más las personas que ejercen el derecho al voto que los abstencionistas, generalmente en los países hay un 70% de intervención, pero en Colombia en nivel de abstencionismo llega casi a un 50%, evidenciando que solo la mitad de la población participa de manera directa en la elección de los gobernantes, legisladores y cuerpos colegiados. En un hecho por fuera de la tendencia acostumbrada en el país en las elecciones presidenciales de 2018, tanto en primera como en segunda vuelta, se superó en 2 y 4 puntos aproximadamente por encima del 50% de votantes, pero que sigue mostrando una tendencia de poca mejoría.

El abstencionismo se puede dar por varias circunstancias; la violencia, el nivel educativo, la condición socioeconómica, la corrupción, las propuestas que siempre se hacen y nunca son cumplidas, en el siguiente análisis se puede evidenciar como se ha comportado la participación en los últimos años.

La inclusión de la juventud en el marco normativo y participativo no es nueva, pero son muy pocos los jóvenes que al día de hoy conocen estas leyes y o herramientas de participación, dirigidas de manera específica para ellos, y son pocos los sectores juveniles que aprovechan su existencia, ya que una mayoría no se interesa por ejercer su derecho, dejando como resultado grupos poblacionales muy pequeños dados a utilizar y servirse de estos espacios.

A pesar de los contenidos y los temas que se trabajan con los niños y jóvenes, sobre democracia y participación, no hay una clara correspondencia frente a la construcción de una cultura de participación en la vida política y democrática del país, lo cual se refleja en las cifras y datos de abstencionismo de esta población. Esto podría estar indicando que los contenidos trabajados con niños y jóvenes no logran despertar motivación, interés, no encuentran su utilidad práctica inmediata, factores que obstaculizan su aprendizaje e interiorización como práctica de vida social y comunitaria, por lo tanto, se afectan las prácticas de participación de los futuros ciudadanos en su vida democrática y política.

A efectos de desarrollar las ideas iniciales del proyecto de investigación se presentan datos y estadísticas de los procesos electorales de los últimos años en Colombia, se indaga sobre las temáticas más trabajadas en el área de ciencias sociales y democracia en los cursos cuarto a sexto grado de primaria.

La presente propuesta de investigación girará en torno al siguiente cuestionamiento:  
*¿Cómo debe ser un perfil de proyecto de e-learning sobre democracia y cultura política, dirigido a niños de grados cuarto a sexto de educación básica, como apoyo a la formación para la participación democrática en Colombia?*

Se trabaja con el Método cualitativo, con un tipo de investigación Analítica- sintética y la técnica para la recolección de información se trabaja a partir de revisión y análisis

bibliográfico y documental, entre los cuales se encuentran libros, textos, artículos, revistas académicas, documentos normativos como sentencias, leyes, decretos e informes y estadísticas públicas y oficiales, entre otras.

Para el cumplimiento de los objetivos propuestos se avanza una revisión de antecedentes sobre formación en e-learning; el abordaje de los elementos conceptuales y teóricos sobre democracia y cultura política y participación democrática y del marco normativo más importante sobre el tema en Colombia. Se propone un perfil de proyecto de e-learning, de acuerdo con el objetivo propuesto y se avanzan unas conclusiones y recomendaciones.

## **1. Identificación del problema**

Después de 1998, año donde el país ha tenido una de las mayores participaciones democráticas en procesos electorales, alcanzando un 54% en primera ronda y un 63% en segunda vuelta, la nación comenzó a tener una reducción de la participación o abstencionismo en los años siguientes, hasta llegar a las elecciones de 2018 donde ligeramente se acrecienta el número de electores, con un incremento del 13% sobre las realizadas en 2014.

Las elecciones son un componente esencial de la democracia, por lo tanto, se debe trabajar arduamente en concientizar a la población para dejar atrás las creencias y prevenciones que frenan la participación ciudadana para asumir las responsabilidades ciudadanas y políticas y que a partir de la formación y el conocimiento sobre estos temas se

produzcan cambios que renueven y mejoren la acción ciudadana frente a los problemas sociales, económicos y sociales de la nación.

El abstencionismo se puede dar por varias circunstancias; la violencia, el nivel educativo, la condición socioeconómica, la corrupción, la desconfianza ante las propuestas que se hacen en campañas políticas y no son cumplidas.

En el artículo de Pablo Sarrias (2017), en su artículo “El auge de la participación ciudadana”, publicado en el diario El País, plantea:

En los últimos años la participación ciudadana se ha convertido en un referente fundamental tanto para gobiernos y administración – que han observado los beneficios de analizar los asuntos públicos desde múltiples ópticas – como para los ciudadanos, que quieren jugar un papel más activo en la vida pública más allá de los procesos electorales. La desafección política, la desconfianza de la sociedad hacia los partidos políticos, la percepción de falta de transparencia y el distanciamiento entre la administración pública y la ciudadanía son algunas de las razones que sostienen el auge de esta tendencia... Involucrar a la sociedad civil en la toma de decisiones debería ser una forma de organizar la convivencia, un código de conducta. Los gobiernos deben romper la barrera en la comunicación con los ciudadanos y atender a sus necesidades para que la democracia continua pueda ser una realidad.” (Sarrias, 2017)

En los datos de la Tabla 1. se puede evidenciar cómo se ha comportado la participación en los procesos electorales en los últimos años, que evidencian una tendencia al abstencionismo cercana al 50% de la población apta para votar.

**Tabla 1. Estadística Participación Política Elecciones Presidenciales de los Últimos 20 años**

Año	Potencial Electoral	Presidencial	Total Votación	% Votación	Abstención	% Abstención
1998	19.668.978	1ra. Vuelta	10.747.695	54,64%	8.921.283	45,36%
		2da. Vuelta	<b>12.310.108</b>	<b>62,59%</b>	<b>7.358.870</b>	<b>37,41%</b>
2002	24.208.311	1ra. Vuelta	11.249.734	46,47%	12.958.577	53,53%
2006	26.731.700	<b>1ra. Vuelta</b>	<b>12.041.737</b>	<b>45,05%</b>	<b>14.689.963</b>	<b>54,95%</b>
2010	29.983.279	1ra. Vuelta	14.781.020	49,30%	15.202.259	50,70%
		2da. Vuelta	<b>13.296.924</b>	<b>44,35%</b>	<b>16.686.355</b>	<b>55,65%</b>
2014	33.023.716	1ra. Vuelta	13.185.402	39,93%	19.838.314	60,07%
		2da. Vuelta	<b>15.774.877</b>	<b>47,77%</b>	<b>17.248.839</b>	<b>52,23%</b>
2018	36.783.940	1ra. Vuelta	19.636.714	53,38%	17.147.226	46,62%
		2da. Vuelta	<b>19.511.168</b>	<b>53,04%</b>	<b>17.272.772</b>	<b>46,96%</b>

Fuente: Elaboración propia a partir de datos Registradora Nacional del Estado Civil.

Este abstencionismo es particularmente alto entre la población de 18 a 28 años. Según Luis Ernesto Gómez Londoño, viceministro de Interior, los jóvenes “no están contribuyendo, con su voto, en la toma de decisiones del país”. Esto se afirma en un estudio del Viceministerio, que indica que “tan solo 4 de 10 colombianos, ubicados dentro de este rango de edad acuden a las urnas” (La Opinión, 2018)

CEDAE (2013) afirma, que además de la edad existe otro factor que afecta la participación de los jóvenes en procesos electorales y este es la educación, sobre lo que se determinan dos aspectos:

- 1) En ciudadanos con mayores niveles de educación formal es más probable que hayan sido socializados en normas cívicas, que le den valor a la participación electoral;
- 2) con mayores niveles de educación las personas mejoran sus niveles cognitivos y a partir de ellos pueden reducir los costos que implica mantenerse informado de lo que pasa en política y en la elección (CEDAE, 2013)

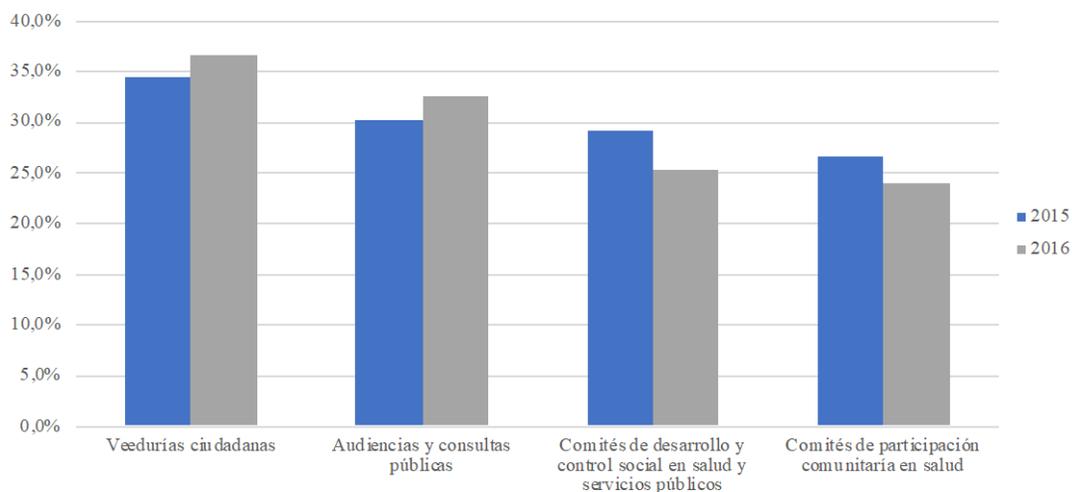
La Constitución Nacional de 1991, proveyó las herramientas de participación ciudadana a los colombianos de manera general, y de manera específica generó el espacio para que la población juvenil accediera a cargos públicos y/o de representación popular. Ampliando esta política de participación juvenil, se puede citar el artículo 45 de la Constitución Nacional, en el cual establece algunos derechos para los jóvenes, así:

Derecho a la protección y a la formación integral. El estado y la sociedad garantizarán la participación activa de los jóvenes en los organismos públicos y privados que tengan a cargo la protección educación, y progreso de la juventud. (Constitución Política de Colombia, 1991).

En Colombia existe un amplio marco constitucional y normativo para la participación ciudadana de los jóvenes, como lo establecido en la Ley 375 de 1997, también llamada ley de la juventud, la cual muy pocas personas conocen, y por ende comienzan las falencias en la aplicación y exigencia del cumplimiento de la misma, por parte de los mismos jóvenes, en cuyo artículo 17, en su inciso a., reza: " Promover la participación plena de los jóvenes en el campo cívico. Social, económico, cultural, artístico, y político." (Congreso de Colombia, 1997), y la más reciente denominada Ley Estatuaría de Ciudadanía Juvenil, Ley 1622 de 2013.

Las cifras que muestra el DANE, indican que la población joven de Colombia, (Entre 14 y 28 Años - Estatuto ciudadanía Juvenil) desconoce los mecanismos legales para ejercer su participación como jóvenes, y considera que ese desconocimiento es responsable de la no aplicación o el incumplimiento de las leyes.

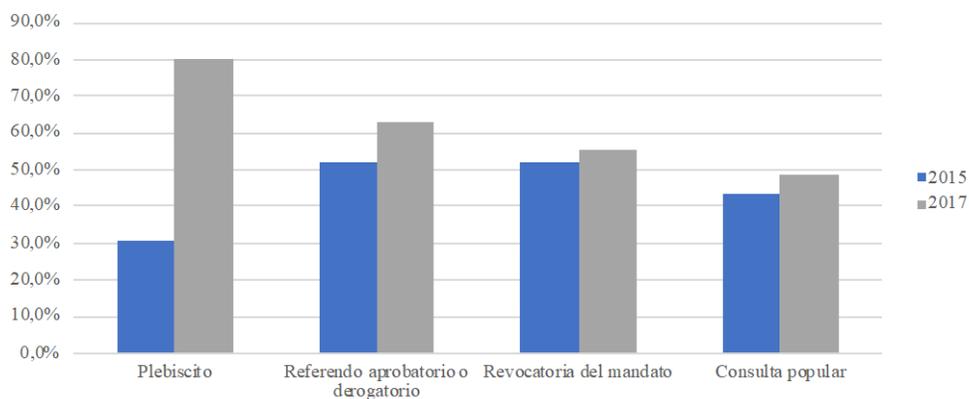
**Gráfico 1. (Parte 1.) Porcentaje de personas de 18 años y más que conocen o han oído hablar de los espacios de participación ciudadana**



Total personas de 18 años y más: 25.945 (miles)

Fuente: DANE. 2017, Encuesta de Cultura Política (ECP).

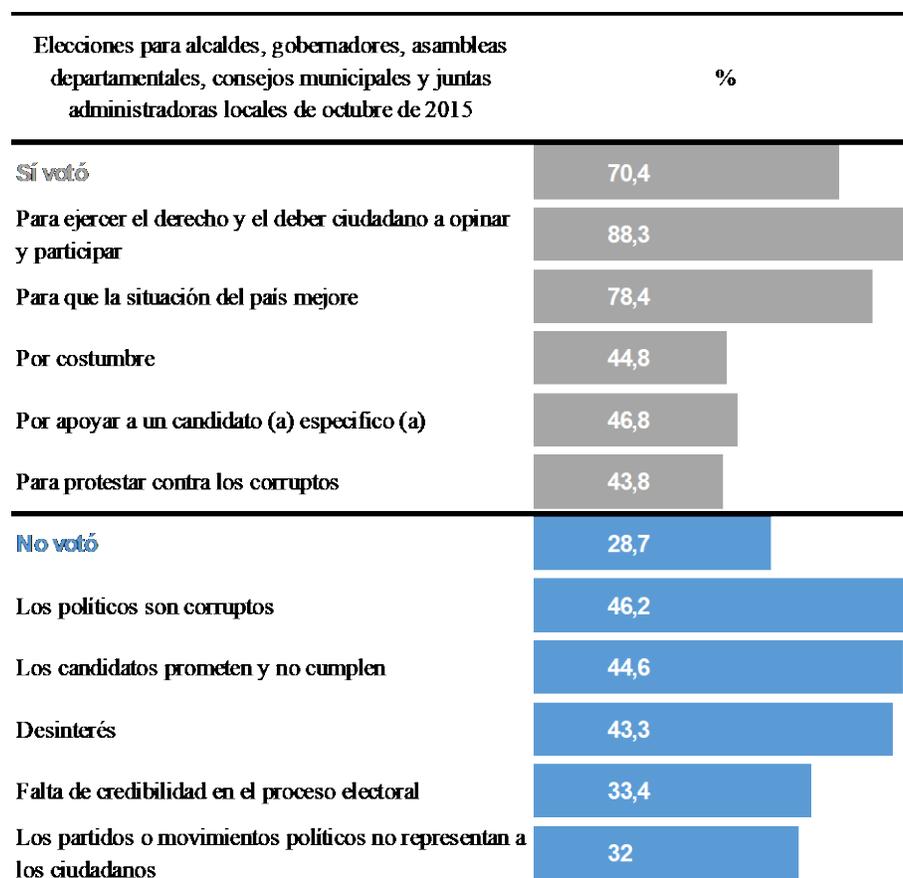
**Gráfico 2. (Parte 2.) Porcentaje de personas de 18 años y más que conocen o han oído hablar de los espacios de participación ciudadana**



Total personas de 18 años y más: 25.945 (miles)

Fuente: DANE. 2017, Encuesta de Cultura Política (ECP).

**Gráfico 3. Porcentaje de personas de 18 años y más, según votación en las elecciones de octubre de 2015**



Total personas de 18 años y más: 25.945 (miles)

Fuente: DANE. 2017, Encuesta de Cultura Política (ECP).

En la Ley 1622 de 2013, Artículo 33, se promueve la participación de los jóvenes a través del Concejo Nacional de Juventudes, que es un sistema político electoral para que los jóvenes tengan elecciones cada cuatro años.

Pues bien, se sabe que la inclusión de la juventud en el marco normativo y participativo no es nueva, pero son muy pocos los jóvenes que al día de hoy conocen estas leyes y/o herramientas de participación, dirigidas de manera específica para ellos, y son pocos los sectores juveniles que aprovechan su existencia, ya que una mayoría no se interesa por

ejercer su derecho, dejando como resultado grupos poblacionales muy pequeños dados a utilizar y servirse de estos espacios.

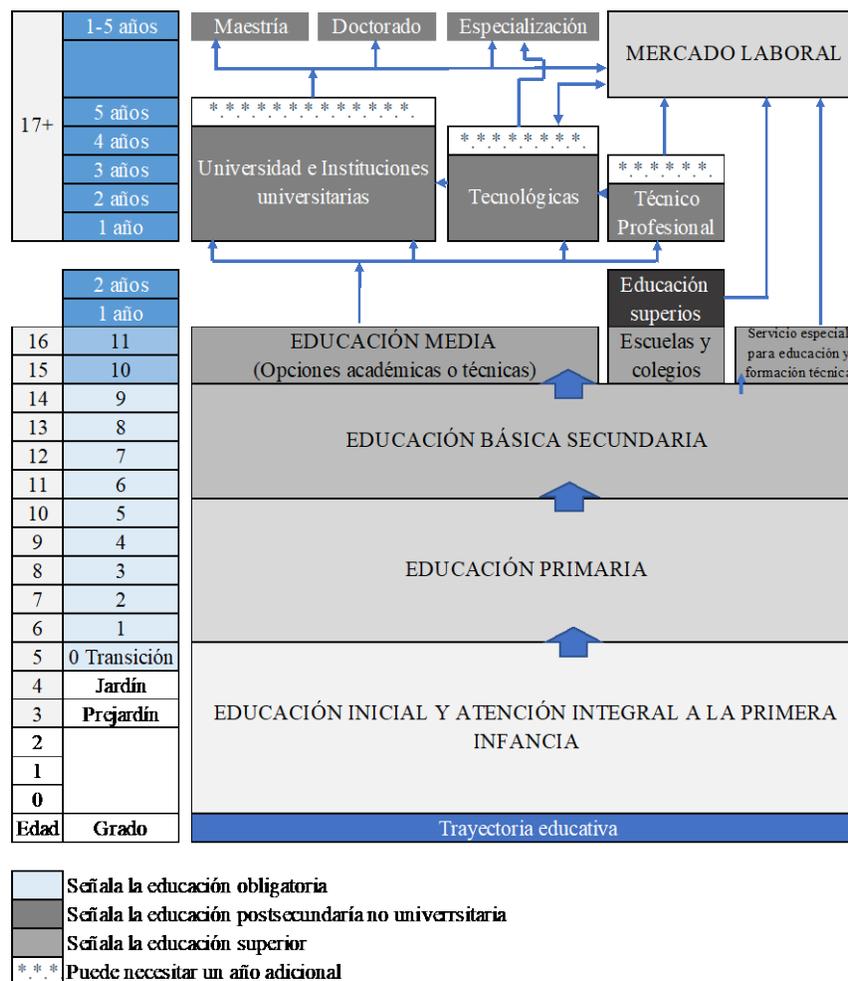
La participación juvenil en los últimos 20 años es casi nula, muy a pesar de que por ley pueden y deben ejercer esta participación para que su voz sea escuchada. Es bastante notoria la falta de difusión y motivación de estas leyes por parte del Estado, enseñando desde las escuelas, de manera física o utilizando los medios tecnológicos para poder garantizar que esta información llegue efectivamente a los niños en zonas urbanas y rurales, para que conozcan y hagan valer los derechos y puedan ejercer sus deberes, muchos de los cuales podrán ejercer cuando alcancen la edad para ser considerados jóvenes. La enseñanza de los mecanismos de participación desde temprana edad, puede generar personas con iniciativa y proyección de liderazgo, con una visión fresca que le aportaría unos nuevos aires a nuestra sociedad y que contribuiría de manera importante a la construcción de una democracia más sólida.

Es válido reconocer que, para los gobiernos en los últimos años, ha sido prioridad el tema de la educación, tanto así que dentro de los planes de desarrollo se indica la importante incidencia de los procesos educativos en la calidad de vida de los colombianos, conllevando a que la sociedad y el país crezca económicamente y creando la necesidad de alcanzar niveles de estudio cada vez más altos. Se ha trabajado en una educación incluyente y de calidad, valorando la educación como “un sistema integral desde la atención y educación desde la primera infancia hasta la educación superior”. (OECD y MEN, 2016).

El sistema de educación en Colombia, establece un ciclo de educación inicial y atención a primera infancia (de 0 a 6 años); la educación básica obligatoria de nueve años (de 7 a 14 años); la básica primaria de cinco años y básica secundaria de dos años. La educación

media de dos niveles, entre de 15 a 16 años aproximadamente, y por último la educación superior.

**Gráfico 4. Estructura del Sistema Educativo Colombiano**



Fuente: OCDE y MEN, 2016.

De acuerdo a la investigación realizada por la Universidad de Antioquia, en noviembre del 2016, acerca de la fundamentación de los Derechos Básicos de Aprendizaje y las Mallas de Aprendizaje, se plantea que:

En la Educación del siglo XXI las Ciencias Sociales escolares cumplen un papel fundamental en la construcción y apropiación del conocimiento de lo social, el desarrollo del pensamiento, así como en la formación individual y colectiva, política y ciudadana de la sociedad y en la transformación hacia una sociedad cada más justa y equitativa.

Las Mallas de Aprendizaje son entendidas como referentes para los docentes en la planificación y gestión de la organización curricular del proceso de enseñanza, las secuencias de actividades y posibles acciones de evaluación, desde consideraciones didácticas, actividades propuestas, recomendaciones para la enseñanza de las Ciencias Sociales y bibliografía para la ampliación del aprendizaje. (U.de A, 2016).

En la educación básica entre el grado cuarto y sexto, corresponde para el área de ciencias sociales, los temas de participación ciudadana y democrática, como:

- Concepto de democracia y de participación democrática.
- Mecanismos de participación a nivel institucional y social.
- Organismos de control político.
- La libertad en el ejercicio de elegir y ser elegidos.

A pesar de los contenidos y los temas que se trabajan con los niños y jóvenes, sobre democracia y participación, no hay una clara correspondencia frente a la construcción de una cultura de participación en el devenir político y democrático del país, lo cual se ve reflejado en las cifras y datos de abstencionismo de esta población. Esto podría estar indicando que los contenidos trabajados con niños y jóvenes no logran despertar motivación, interés, no encuentran su utilidad práctica inmediata, factores que obstaculizan su aprendizaje e interiorización como práctica de vida social y comunitaria, por lo tanto, se

afectan las prácticas de participación de los futuros ciudadanos en su vida democrática y política.

## **2. Planteamiento del problema**

A partir de lo anteriormente expuesto, es importante preguntarse: *¿Cómo debe ser un perfil de un proyecto de e-learning sobre democracia y cultura política, dirigido a niños de grados cuarto a sexto de educación básica, como apoyo a la formación para la participación democrática en Colombia?*

## **3. Idea de investigación**

A partir de los datos y cifras sobre participación de la población joven se considera que un aporte importante en la construcción de democracia y cultura política es aprovechar el potencial del uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, como una alternativa para la motivación del aprendizaje y construcción de conocimientos relevantes y motivantes. Por lo tanto, el uso del e-learning, puede ser aprovechado para generar formas de enseñanza-aprendizaje que despierten el interés y la motivación hacia estos temas por parte de niños de grados cuarto a sexto de educación básica, conocimiento que podrá generar también motivación e interés por los asuntos democráticos y una participación activa y efectiva desde edades tempranas, que luego se reflejarán en la vida ciudadana adulta.

## **4. Objetivos**

### **4.1. Objetivo General**

Desarrollar un perfil de un proyecto de e-learning sobre democracia y cultura política, dirigido a niños de grados cuarto a sexto de educación básica, como apoyo a la formación para la participación democrática en Colombia

### **4.2. Objetivos Específicos**

- Explorar los avances sobre los sistemas de e-learning de formación y capacitación aplicables para niños.
- Estudiar los elementos de orden conceptual, teóricos y normativos más relevantes sobre el tema de estudio, para la construcción del marco teórico y conceptual.
- Determinar la metodología más pertinente para la formulación del perfil del proyecto e-learning objeto de estudio.

## **5. Justificación**

Tal como se muestra en la Tabla 1. Estadística Participación Política Elecciones Presidenciales de los Últimos 20 años, el promedio de los votantes ha estado por debajo del 50%, más exactamente el 44,3%, es decir que se están eligiendo los representantes de los altos cargos del país con una participación muy baja, por debajo de la mitad de la población

apta para elegir. El abstencionismo en las elecciones es muy alto y se puede decir que una parte importante de esta situación es que hace falta que se involucren más los jóvenes de la población del país, que apenas se están iniciando en su vida democrática y de ciudadanía. Es necesario aportar a procesos de formación y capacitación desde tempranas edades, para que cuando lleguen a la edad en que puedan participar con su voto, lo puedan hacer y puedan acceder a interesarse y conocer las propuestas y planteamientos de la oferta política, a fin de que tomen mejores decisiones y desarrollen conciencia de que es lo necesario para el mejoramiento del país, comunidad y sociedad colombiana.

Es necesario que la ciudadanía colombiana participe y se involucre en las actividades de convivencia y cultura política, para que cada decisión política tomada se vuelva un gran aporte a mejoramiento comunal e individual.

El desarrollo de la cultura política es un proceso de mediano y largo plazo, por lo tanto, es importante iniciar en edades tempranas, tanto con el ejemplo de las familias, como desde la formación en el proceso académico para contribuir al fortalecimiento cívico que influye en la construcción de democracia activa y comprometida con los problemas de la sociedad, para que al iniciar el ejercicio de sus deberes y derechos ciudadanos, puedan involucrarse y asumir responsabilidades en la vida de una sociedad democrática. Esto, tal como lo define la Constitución Nacional de 1991, en su Artículo 40, el cual plantea:

Todo ciudadano tiene derecho a participar en la conformación, ejercicio y control del poder político. Para hacer efectivo este derecho puede:

1. Elegir y ser elegido.
2. Tomar parte en elecciones, plebiscitos, referendos, consultas populares y otras formas de participación democrática.

3. Constituir partidos, movimientos y agrupaciones políticas sin limitación alguna: formar parte de ellos libremente y difundir sus ideas y programas.
4. Revocar el mandato de los elegidos en los casos y en la forma que establecen la Constitución y la ley.
5. Tener iniciativa en las corporaciones públicas... (Constitución Política de Colombia, 1991).

Para la UNESCO (2013), de acuerdo con lo planteado por su Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe, en su sede de Santiago de Chile:

La omnipresencia de las TICs es al mismo tiempo una oportunidad y un desafío, y nos impone la tarea urgente de encontrar para ellas un sentido y uso que permita desarrollar sociedades más democráticas e inclusivas, que fortalezca la colaboración, la creatividad y la distribución más justa del conocimiento científico y que contribuya a una educación más equitativa y de calidad para todos. (UNESCO, 2013)

Desde esta mirada, aprovechando el potencial y uso de las nuevas Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, el e-learning, como nuevo paradigma y herramienta educativa, provechosa para docentes y estudiantes, que despierta el interés y la motivación hacia diversos temas, de manera particular en niños, tal como se planteó en la idea de investigación, se considera valioso y pertinente desarrollar la presente investigación para avanzar en los lineamientos conceptuales y las estrategias de e-learning que son necesarios para la formulación de un perfil de proyecto de formación y capacitación en democracia y cultura política para niños de grados cuarto a sexto de educación básica de Colombia, en la búsqueda de aportar a estrategias de motivación e interés por los asuntos democráticos que

generen una participación activa y efectiva desde edades tempranas, que luego se reflejarán en su vida democrática.

## **6. Antecedentes**

Existen varios referentes de formulación de proyectos de formación e-learning, en donde se evidencia que se están desarrollando y aprovechando las nuevas tecnologías.

Son varios los proyectos que se han venido desarrollando acerca del tema, facilitando la recolección de información y los ajustes en base a las experiencias de estos proyectos. De igual manera el gobierno nacional, el Ministerio de Educación -MEN y el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones - MinTIC, están buscando constantemente la innovación en diversos sistemas de aprendizaje para el adecuado aprovechamiento de las nuevas tecnologías, como factor importante en los procesos de modernización y desarrollo de los procesos educativos en el país.

La implementación de proyectos de e-learning ha tenido una vertiginosa evolución en los últimos años, se han venido provocando avances en “la incorporación de nuevas tecnologías, la innovación de los procesos de capacitación corporativa, el surgimiento de nuevas necesidades formativas a resolver, y en las modificaciones en los hábitos sociales de consumo de información.” (Raganato, 2017).

De la Universidad Complutense de Madrid, los estudiantes Javier López, Iván Martínez y Pablo Moreno, realizaron como trabajo de investigación un proyecto llamado “<e-Aula>: Desarrollo de un sistema e-learning basado en estándares IMS”, en donde pretender realizar

una plataforma donde se puedan desarrollar y gestionar contenidos e-learning. (López, Martínez, & Moreno, 2004).

Las ingenieras Reina Loaiza y Ing. María Eugenia Arévalo, para la Universidad de Carabobo, diseñaron una “Metodología para la implementación de Proyectos E-Learning”, que responde a los requerimientos de un marco metodológico adecuado para implementar proyectos e-learning, basados en “tres ejes que comprenden un proyecto de esta naturaleza como son: la organización, los contenidos y la comunicación.” (Ing. Loaiza & Ing. Arévalo, 2010).

Un grupo de estudiantes de la Universidad de Cartagena, para su trabajo final, plantearon como proyecto el diseño e implementación de un sitio web y una plataforma virtual de aprendizaje como estrategia para promover el programa de licenciatura en ciencias sociales y educación ambiental de la misma universidad. Allí los usuarios puedan encontrar información actualizada de requisitos, calendario académico, plan de estudios, docentes, estudiantes, eventos sociales y culturales, etc., que sean pertinentes al programa; y además también tendrán la oportunidad de participar en ambientes virtuales de aprendizaje, superando las barreras espacio temporales y facilitando el aprendizaje colaborativo y el desarrollo de nuevas estrategias pedagógicas en la actividades académicas. (Castro Cano, Fonseca Bermudez, & Mesa Gonzalez, 2014).

Por otra parte, en Madrid, España, el Instituto Técnico de Estudios Profesionales ITEP, desarrollo un proyecto de implementación en formación profesional a distancia que busca proponer un proyecto pedagógico integral que le permita a la institución una mejor proyección y los avances científicos. Para garantizar la calidad de los proyectos de educación a distancia, deben realizar una propuesta con el diseño de la metodología virtual que sustente los programas a distancia y que garantice resultados exitosos. (ITEP, 2017).

Un interesante antecedente es el libro “Estrategias Web 2.0 para la enseñanza”, realizado por Utrera González, F, en donde se encuentra la descripción de siete estrategias en el proceso de enseñanza- aprendizaje en donde se incorpora el uso de la Web 2.0. Está dirigido principalmente a docentes de educación media-superior y superior. Aunque también los estudiantes podrán encontrar algunas ideas innovadoras para realizar sus trabajos en clase. Adicionalmente el libro pretende mostrar el gran potencial que hoy se puede hallar en Internet, como un aliado para contribuir a mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje.

En Miami, Florida, la Dra. Clara Elisa Tapia, diseño una propuesta de implementación de plataforma e-learning, para el desarrollo del personal militar un politécnico militar en la Republica Dominicana para ofrecer cursos de capacitación, especialización y perfeccionamiento totalmente virtual al personal militar y policial en educación secundaria o formación continuada. (Tapia, 2017).

El Gobierno Colombiano, a través del Ministerio de Educación Nacional – MEN (2017), realizan un publicación científica en donde presentan el resultado de investigaciones y de experiencias significativas, que evidencian buenas prácticas y desarrollan propuestas viables para fomentar el uso de tecnologías de la información y las comunicaciones para todos los actores y en los diferentes niveles de la educación en Colombia, con lo que se busca cumplir “el mandato de fomentar las políticas de innovación educativa con TIC en educación.” (MEN, 2017).

En este mismo documento en su Artículo 5. “Herramientas para la gerencia de proyectos en innovación educativa”, desarrollado por Andrés Fernando Lemus, se hace referencia al proyecto “ICT Education Capability Project Building – Construyendo capacidades de uso de TIC para innovar en Educación” que tuvo por objetivo conformar cinco Centros de

Innovación Educativa Regional (CIER), que buscaban básicamente el empoderamiento de docentes para el uso efectivo de las TIC en el aula de clase, a través de herramientas y procesos de formación continua. (MEN, 2017). Así, Colombia se encuentra en la vía de:

Pensar que el país debe aportar al desarrollo de proyectos educativos como “Construyendo capacidades en uso de TIC para innovar en educación” y obtener múltiples beneficios que le apunten a mejorar la calidad en la educación, a disminuir las brechas educativas y a contribuir a que Colombia sea la mejor educada en América Latina en 2025. (MEN, 2017).

## **7. Marcos de Referencia**

### **7.1. Marco contextual**

Colombia se caracteriza por ser un país con muy bajos índices de participación política. Las recientes jornadas electorales muestran como patrón común la poca cantidad de ciudadanos que acuden a las mesas de votación para ejercer su derecho al voto. (KienyKe, 2018)

La definición de abstencionismo, desde el punto de vista político, hace referencia a “la decisión de abstenerse de algo es una posición, actitud, o postura personal que lleva a la no participación; a la no intervención; al retiro personal con respecto a algo”. (Mora, 2015)

Es precisamente la participación política, y la participación con el voto en los procesos electorales, la gran fortaleza un de un país democrático. Desafortunadamente en Colombia quien gana en los procesos electorales es la abstención. “En las recientes jornadas

electorales del país, las tasas de abstención superan, casi siempre, el 50 %. Esto no quiere decir otra cosa distinta a que más de la mitad de los colombianos que pueden votar eligen o se ven obligados a no hacerlo.” (Gomez Polo & Tejada, 2018).

En las últimas elecciones realizadas en 2018, el abstencionismo se redujo en un pequeño porcentaje, pero el aumento de participación no fue altamente significativo. Por primera vez, como hecho histórico desde 1999, los votantes superaron a los abstencionistas, “Esta vez, el 53,36 % de los votantes habilitados asistieron a las urnas, es decir, 19’628.564 colombianos.” (El espectador, 2018)

Morales (2018) plantea una serie de cuestionamientos que bien aportan elementos de reflexión para el presente documento: ¿Qué hacemos para derrotar el abstencionismo?

Además de la apatía y la ausencia de cultura democrática, los ciudadanos están principalmente hastiados de la corrupción. Pero si es así de claro, ¿por qué no expresan su rechazo en las urnas?, ¿por qué no apoyan a los congresistas que han mostrado un comportamiento honorable?, ¿por qué no revisan las nuevas alternativas que tienen un auténtico sentido del servicio a la comunidad con altos valores éticos y lejanos de los vicios y mañas de la política tradicional? (Morales, 2018)

La coordinadora de la Misión de Observación Electoral para Bogotá, Aura Elizabeth Rodríguez, asegura que, si bien el voto es una cuestión de convicción, más aún en los mecanismos de participación democrática, “estos son procesos relativamente recientes, de los cuales se debe aprender”, plantea además que es necesario que nos moldeemos “como sociedad y colectividad a través de actos individuales. Dicho objetivo se logra con el tiempo, generación tras generación y expresándose por medio de derechos como el voto”. (Sanabria, 2018). De acuerdo a lo expresado por Rodríguez, un proyecto que contribuya

con procesos de formación y capacitación de niños sobre los mecanismos de participación ciudadana, por medio de aprendizaje e-learning, podría aportar a la construcción de la sociedad y la colectividad que como país es necesaria en Colombia. (Sanabria, 2018)

El e-learning, como medio de aprendizaje, es definido como “un sistema de aprendizaje a través del manejo de medios electrónicos, basándose en la utilización de computadoras, dispositivos electrónicos, entre otros; donde a través de estos, se le proporciona material educativo al alumno para su aprendizaje.” (Sities.google, 2018). Tiene su origen en la educación a distancia y que en sus primeros momentos se realizaba por medio de correspondencia física. “Con el del avance en las Tecnologías de la Información y Comunicación (internet, celulares); estos potenciaron el crecimiento de lo que hoy se conoce como e-learning.” (Sities.google, 2018)

Esta forma de enseñanza-aprendizaje a distancia “incentiva el uso intensivo de las TIC, siendo este favorecido por la disponibilidad de herramientas de aprendizaje independientemente de límites de horarios o geografía; lo que requiere de una buena adaptación a un nuevo ritmo de aprendizaje. Los alumnos y/o usuarios pueden intercambiar sus opiniones, conocimientos y experiencias a través de las Tecnologías de Información y Comunicación. (Sities.google, 2018)

## **7.2. Marco Conceptual**

A través de la Tabla 2., se presentan los conceptos utilizados en el análisis y descripción del problema objeto de estudio y para establecer los lineamientos para la formulación del

perfil del proyecto e-learning sobre democracia y cultura política para el fortalecimiento de la participación democrática en Colombia.

**Tabla 2. Marco conceptual**

Concepto	Definición	Fuente
<b>Abstencionismo</b>	"La definición de abstencionismo — como un fenómeno político — tiene su origen en el significado general de “abstención”. La decisión de abstenerse de algo es una posición, actitud, o postura personal que lleva a la no participación; a la no intervención; al retiro personal con respecto a algo."	Mora, L. G. (6 de febrero de 2015). ¿Qué es Abstencionismo? Obtenido de ContraPeso.info: <a href="http://contrapeso.info/2015/que-es-abstencionismo/">http://contrapeso.info/2015/que-es-abstencionismo/</a>
<b>Cultura política</b>	"La cultura política fue definida como el conjunto de orientaciones cognitivas (básicamente conocimientos y creencias), evaluaciones (opiniones y juicios) y actitudes (tendencias psicológicas que permiten a los individuos hacer valoraciones) que una población manifiesta frente a diversos aspectos de la vida política y el sistema político."	Schneider, C., & Avenburg, K. (Abril- septiembre, de 2015). Cultura Política: Un Concepto Atravesado por dos Enfoques. <i>Grupo Interuniversitario Postdata.</i> , 20(1), 109-131.
<b>Democracia</b>	"Bobbio defiende una “definición mínima de la democracia” como forma de gobierno, “caracterizada por un conjunto de reglas (primarias o básicas) que establecen quién tiene autorización para tomar decisiones colectivas y qué procedimientos se han de emplear”."	Barboza V., A. (2009). <i>Democracia y derechos humanos en la teoría política de Norberto Bobbio, Red Co-herencia.</i> , Obtenido de ProQuest Ebook Central,; <a href="http://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliopoligransp/detail.action?docID=3184180">http://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliopoligransp/detail.action?docID=3184180</a> .
<b>E-learning</b>	"El concepto de e-learning no tiene una única definición, es una evolución de lo que se denominó educación a distancia, por lo cual, “se trata de un término que intenta identificarse con la modernidad, encontrándonos ante una práctica que se está aplicando también, como complemento, en la educación de características presenciales”. Buscar definición."	Stephenson, J. y. (2003). Modelos Pedagógicos e-learning. Obtenido de <a href="https://es.slideshare.net/eraser/modelos-pedagogicos-y-e-learning-12991105">https://es.slideshare.net/eraser/modelos-pedagogicos-y-e-learning-12991105</a>
<b>Participación democrática</b>	"El principio de participación democrática expresa no sólo un sistema de toma de decisiones, sino un modelo de comportamiento social y político, fundamentado en los principios del pluralismo, la tolerancia, la protección de los derechos y libertades, así como en una gran responsabilidad de los ciudadanos en la definición del destino colectivo."	Corte Constitucional. (14 de abril de 1994). Sentencia No. C-180 Revisión constitucional del proyecto de ley estatutaria No. 92/1992 Senado - 282/1993 Cámara, "por la cual se dictan normas sobre mecanismos de participación ciudadana.". Obtenido de

		<a href="http://www.corteconstitucional.gov.co/relatoria/1994/C-180-94.htm">http://www.corteconstitucional.gov.co/relatoria/1994/C-180-94.htm</a>
<b>Educación política</b>	"... prácticas pedagógicas mediante las cuales una sociedad provee a las nuevas generaciones de herramientas para actuar en el mundo, para transformarlo y transformarse en él."	Siede, I. (2007). <i>La educación política. Ensayos sobre ética y ciudadanía en la escuela</i> . Buenos Aires.: Paidós.
<b>Formulación de proyectos</b>	"La formulación es el conjunto de actividades orientadas a levantar y procesar información sobre los diferentes aspectos que tengan relación con un proyecto, para luego producir un documento donde se plasme de manera sistemática sus principales características, definiendo clara y coherentemente sus objetivos en relación con la generación de bienes y servicios que satisfagan las necesidades de una comunidad sobre la base de optimización de recursos."	Córdoba Padilla, M. (2011). <i>Formulación y evaluación de Proyectos</i> (Segunda edición ed.). Bogotá: Ecoe Ediciones.
<b>Gerencia de proyectos</b>	"... un arte que requiere imaginación, flexibilidad, creatividad y capacidad de anticipación para ser exitosa". Por lo cual, serán exitosos los proyectos "en cuya conducción se aplique una buena metodología de gerencia de proyectos, creando un marco de trabajo — disciplinas, técnicas y procedimientos— que permita aumentar las posibilidades de éxito y permita enfrentar los problemas en forma ordenada y productiva". Adicionalmente, un gerente de proyectos exitoso dependerá siempre de su habilidad para el manejo.	Córdoba Padilla, M. (2011). <i>Formulación y evaluación de Proyectos</i> (Segunda edición ed.). Bogotá: Ecoe Ediciones.

Fuente: Elaboración propia

### 7.3. Marco Legal

En el país, la educación es un derecho y una prioridad de los gobiernos, tal como se encuentra consagrado Constitución Política de Colombia 1991 y en la Ley 115 de 1994, Ley General de Educación, sin duda alguna, de acuerdo a lo establecido normativamente,

todos los ciudadanos tienen derecho a acceder a la educación y a poder lograr su desarrollo personal, lo cual trae grandes beneficios a la sociedad.

La Carta Magna, que rige todo el territorio colombiano en el ámbito educativo, en su Artículo 67, expresa:

La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente. El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica.

(Constitución Política de Colombia, 1991)

Adicionalmente, la Constitución Nacional de 1991, proveyó las herramientas de participación ciudadana a los colombianos de manera general, y de manera específica género el espacio para que la población juvenil accediera a cargos públicos y/o de representación popular. Ampliando esta política de participación juvenil, se puede citar el artículo 45 de la Constitución Nacional, el cual reza:

El adolescente tiene derecho a la protección y a la formación integral. El estado y la sociedad garantizarán la participación activa de los jóvenes en los organismos públicos y privados que tengan a cargo la protección educación, y progreso de la juventud”. (Constitución Política de Colombia, 1991).

En su Artículo 103, la carta Magna establece: “los mecanismos de participación del pueblo en ejercicio de su soberanía: el voto, el plebiscito, el referendo, la consulta popular, el cabildo abierto, la iniciativa legislativa y la revocatoria del mandato.”

Por otro, la Carta Magna en su artículo 258, contempla,

El voto es un derecho y un deber ciudadano. El Estado velará porque se ejerza sin ningún tipo de coacción y en forma secreta por los ciudadanos en cubículos individuales instalados en cada mesa de votación sin perjuicio del uso de medios electrónicos o informáticos. En las elecciones de candidatos podrán emplearse tarjetas electorales numeradas e impresas en papel que ofrezca seguridad, las cuales serán distribuidas oficialmente. La Organización Electoral suministrará igualitariamente a los votantes instrumentos en los cuales deben aparecer identificados con claridad y en iguales condiciones los movimientos y partidos políticos con personería jurídica y los candidatos. La ley podrá implantar mecanismos de votación que otorguen más y mejores garantías para el libre ejercicio de este derecho de los ciudadanos”. (Constitución Política de Colombia, 1991)

A excepción del voto, los mecanismos de participación ciudadana determinados en el Artículo constitucional 103, fueron reglamentados por medio de la Ley 134 de 1994, con la cual se “regula la iniciativa popular legislativa y normativa; el referendo; la consulta popular, del orden nacional, departamental, distrital, municipal y local; la revocatoria del mandato; el plebiscito y el cabildo abierto”. Posteriormente a través de la Ley 1757 de 2015 se complementan y se establecen reglas comunes para el procedimiento de presentación de iniciativas de participación ciudadana de iniciativa popular. De esta manera, los ciudadanos podrán dar trámite individual o colectivo a los siguientes mecanismos: “Referendos,

Iniciativas legislativas o normativas, Consultas populares de origen ciudadano, Revocatorias de mandato”. Acerca de El Cabildo Abierto se desarrolla una regulación especial

En Colombia existe un amplio marco constitucional y normativo para la participación ciudadana de los jóvenes, como lo establecido en la Ley 375 de 1997, también llamada Ley de la Juventud, la cual es poco difundida y conocida lo que genera vacíos frente a su aplicación y exigencia por parte de los mismos jóvenes. Esta norma establece, en su artículo 17, párrafo a., reza: " Promover la participación plena de los jóvenes en el campo cívico. Social, económico, cultural, artístico, y político." (Congreso de Colombia, 1997). Por otra parte, es también importante destacar la Ley Estatuaría de Ciudadanía Juvenil, Ley 1622 de 2013.

Otro aspecto fundamental en este marco normativo, es revisar lo establecido en la Ley 115 de febrero 8 de 1994, denominada Ley General de Educación, en la que se indica:

Las normas generales para regular el Servicio Público de la Educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad. Se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público”. (Congreso de la República, 1994)

#### **7.4. Marco Teórico**

Como base para la formulación de lineamientos para un perfil de proyecto de e-learning es necesario definir el sustento teórico necesario.

##### **A. E-learning:**

Desde el punto de vista histórico, las primeras referencias a “métodos de enseñanza más antiguos se encuentran en el antiguo oriente: India, China, Persia, Egipto, así como en la Grecia antigua. Tienen un objetivo común, el paralelismo entre estas naciones radica en que la enseñanza se basa en la religión y en las tradiciones”. (Pedagogía Abierta UP, 2010)

En occidente, los sistemas de educación tienen su raíz en la tradición religiosa judeo-cristiana. En la tradición griega, “Sócrates, Platón y Aristóteles, fueron los pensadores de mayor influencia en su concepción educativa”, cuyo objetivo principal era la preparación intelectual de jóvenes “para asumir posiciones de liderazgo en las tareas del Estado y en la sociedad. En siglos posteriores, los conceptos griegos, servirían para el desarrollo de las artes, la enseñanza de todas las áreas de la filosofía, el cultivo del ideal y la promoción de la instrucción atlética (Las Olimpiadas)”. (Pedagogía Abierta UP, 2010)

El gran reto en el mundo de la enseñanza de hoy, es contar con nuevos planteamientos y con profesores competentes para los mismos. Se está poniendo en evidencia una situación de crisis en los modelos que sustentan tanto la formación como la proyección profesional de los formadores. Las variaciones de conocimiento científico y de las estructuras sociales y culturales se están produciendo a un ritmo tan acelerado, que no están dando tiempo a la búsqueda y asentamiento de nuevos modelos y concepciones del entramado educativo.

Este ritmo acelerado hace poco viables los planteamientos analíticos y prospectivos, por tanto, lo que se necesita actualmente son modelos dinámicos, susceptibles de servir en un sistema en constante movimiento, contemplando los cambios, siempre, de una manera total. Nos enfrentamos a un nuevo marco teleológico que exige nuevos modelos pedagógicos. Uno de los grandes retos para la educación del siglo XXI, son las Nuevas Tecnologías de la Información y la

Comunicación (TIC), las cuales representan nuevos modos de expresión, y, por tanto, nuevos modelos de participación y recreación cultural sobre la base de un nuevo concepto de alfabetización. La clave está en establecer su sentido y aportación en el Proceso Enseñanza Aprendizaje. (EcuRed.cu, s.f.)

La incorporación de las TICs a los procesos educativos de enseñanza-aprendizaje es lo que hoy se denomina de manera genérica tele formación. El e-learning o tele formación es una versión más moderna de la educación a distancia, que se adapta a nuevas estrategias a partir del uso los avances tecnológicos y “que incorpora Internet para facilitar algunas de las funciones de aprendizaje” y que implica el desarrollo de “las bases pedagógicas que ayudan a comprender el e-learning como una nueva manera de aprender y que permitan diseñar, desarrollar y evaluar acciones de tele formación”. (Marcelo, Puente, Ballesteros, & Palazón, 2002)

Para Stephenson y Sangrà (2003), “el concepto de e-learning no tiene una única definición”, es una evolución de lo que se denominó educación a distancia, por lo cual, “se trata de un término que intenta identificarse con la modernidad, encontrándonos ante una práctica que se está aplicando también, como complemento, en la educación de características presenciales”. (Stephenson, 2003)

Según lo indicado en la “Propuesta metodológica para el diseño del proyecto de curso virtual: aplicación piloto”, desarrollada por Renata Marciniak (2017), quien buscaba como objetivo, proponer una “metodología para diseñar un proyecto de curso virtual, evaluarlo y seguir su realización”, es importante señalar lo siguiente:

No cabe duda que para llevar a cabo un curso virtual es preciso contar con un proyecto previamente diseñado que constituya una guía para todos los involucrados en su elaboración e implementación y que, además, asegure que estos u otros grupos

de interés dispongan de información sobre cómo será el curso, quiénes lo realizarán, cómo, cuándo, con qué recursos, etcétera. Buenos proyectos fracasan debido a la falta de un diseño adecuado, lo que confirma la Universitat Oberta de Catalunya, que considera que un proyecto de aprendizaje virtual es apropiado si está bien diseñado y resulta útil si se gestiona en forma correcta. Por otra parte, Orellana, Hudgins y Simonson (2009) admiten que un curso virtual perfecto es "un sueño"; sin embargo, es posible acercarse a esta perfección. Para ello, se debe garantizar la calidad de la fase de diseño del proyecto y mantenerla durante su desarrollo; este es el mayor desafío (McVay & Roecker, 2007). (Marciniak, 2017)

De acuerdo con lo planteado por Ciencia IE. (2017), existen por lo menos seis tendencias o estilos del e-learning, con mayor impacto en Colombia:

- **Un camino con dos sentidos:** el feedback y los espacios de conversación bilateral entre los profesores y los alumnos es una de las claves que ha hecho que E-Learning sea cada vez más popular y efectivo.
- **La Data, una tendencia innovadora:** el uso de estadísticas y data impacta el proceso de aprendizaje virtual y permite una mayor eficiencia y la personalización del programa para que el estudiante visualice su progreso y el trayecto del curso.
- **Decirle Sí a lo multimedia:** una de las claves del E-Learning es poder utilizar bibliotecas multimedia como recurso de aprendizaje.
- **Social E- Learning:** los espacios de aprendizaje colectivo a través de E- Learning generan participación e interacción entre los estudiantes y refuerzan los conocimientos.
- **Aprendizaje móvil:** uno de los beneficios más evidentes del E- Learning y una tendencia que no va a desaparecer es la movilidad, esto significa que las

plataformas de educación virtual funcionen tanto para computadoras y laptops como para Smartphone y Tablet, así los estudiantes pueden aprender desde donde se encuentren y en el momento que quieran.

- **La práctica hace al experto:** ahora la tendencia de educación se mueve hacia lo práctico más que lo teórico y E- Learning no es la excepción. Los estudiantes quieren aplicar sus conocimientos y hacer ejercicios para consolidar su aprendizaje. (Ciencia IE., 2017)

Siguiendo a Ciencia IE (2017), en Colombia, “el sector del e-learning ha crecido un 165% desde la primera edición de Expoelearning en 2010”. Más de 70 empresas prestan servicios de e-learning, que se dividen en tres grandes grupos: nacionales (creadas en los últimos cinco años) mixtas: capital colombiano y español o de otro país y extranjeras: delegaciones de empresas españolas, francesas, alemanas, estadounidense y otras. Se prevé un incremento cercano a las 100 empresas “que atenderán la creciente demanda de formación on-line”. (Ciencia IE., 2017). Por otra parte, organizaciones como la Corporación Colombia Digital (CCD), trabajan en el país velando por la incorporación de TICs al medio educativo, como un mecanismo para el desarrollo social y económico.

E- learning es una manera flexible y poderosa mediante la cual individuos y grupos apropian nuevos conocimientos y destrezas con apoyo de tecnología de redes de computadores. Esta permite diseminar y tener acceso a información multimedia, hacer uso de simuladores, al tiempo que permite interacción y colaboración con aprendices que pueden estar dispersos alrededor del mundo.

El e-learning se desarrolla en la actualidad valiéndose de la Red Mundial de Computadores; sin embargo, en el futuro podría incluir computadores de mano con comunicación inalámbrica móvil, teléfonos celulares, y dispositivos de interacción

que están articulados en objetos y artefactos de uso cotidiano”. (Sites.Google.com, 2018)

Hoy, los espacios educativos en los diferentes niveles del sistema, incluyendo la formación pos gradual, cuentan con estrategias de formación e-learning. Pero en la educación infantil, aún se está lejos de su total incorporación. De acuerdo con Barrueco (2013), es necesario que los procesos e.learning tomen mayor cabida en la educación de infantes, e indica que esto es importante por los siguientes elementos:

- La versatilidad y capacidad de gestión de la información, por su gran potencialidad para constituirse en el soporte de los métodos educativos formativos.
- Las propuestas existentes de e-Learning para la Educación Infantil demuestran la viabilidad de su empleo, en diversos momentos del proceso educativo, aún con carencias.
- “El desarrollo de las TIC y ... de los canales de transmisión de la información en los próximos años permitirá que la transmisión de grandes volúmenes de información gráfica, de sonido o de video se realice de forma tal que la ejecución de recursos multimedia en la RED permita la existencia de Ambientes de Aprendizaje acordes a las necesidades y características de los más pequeños, incluso para el desarrollo en entornos virtuales basados en el componente lúdico”. (Barrueco, 2013).

Son varios los proyectos desarrollados sobre e-learning, adelantados por el gobierno nacional, el Ministerio de Educación (MEN) y el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTIC), buscando constantemente la innovación en sistemas de aprendizaje con el aprovechamiento de las nuevas tecnologías.

Los referentes presentados hasta aquí en el campo e-learning en Colombia, aportan elementos valiosos en la definición de lineamientos para la formulación de un proyecto que permita la formación y capacitación de niños para el fortalecimiento de la participación democrática en Colombia

### **B. Democracia y cultura política:**

Según el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, el concepto de democracia hace referencia a “la forma de gobierno en la que el poder político es ejercido por los ciudadanos” y como la “doctrina política según la cual la soberanía reside en el pueblo, que ejerce el poder directamente o por medio de representantes”. El concepto surgió en Atenas en el año 508 a.C., y fue de los rasgos característicos de identidad de la ciudad y motivo de orgullo para sus habitantes que podían participar en la vida y gobierno de la polis, y es considerado como el origen de los sistemas democráticos del mundo actual. (La Vanguardia, 2017)

Barboza (2009) indica que la “definición mínima de democracia” como forma de gobierno, según Bobbio (1996), está “caracterizada por un conjunto de reglas (primarias o básicas) que establecen quién tiene autorización para tomar decisiones colectivas y qué procedimientos se han de emplear”. Según el autor estas reglas se clasifican así:

- a. Las relacionadas con el *quién decide*, las cuales deben garantizar la participación directa o indirecta de un número muy elevado de miembros del grupo, es decir, de ciudadanos.
- b. Las relacionadas con el *cómo se decide* o las reglas procesales, las cuales deben exigir como mínimo que las decisiones sean “aprobadas al menos por la mayoría de quienes deben de tomar la decisión”.
- c. Las reglas que garantizan la libertad de elección y decisión entre alternativas reales, de los sujetos definidos en el primer grupo de reglas (Barboza V., 2009)

De acuerdo con Barboza (2009) éstas reglas pueden ser:

- Las que garantizan el pluralismo, de acuerdo con el cual un sistema democrático debe garantizar la existencia de una pluralidad de grupos políticos organizados que compiten entre sí;
- Los votantes deben estar en condiciones de escoger entre distintas alternativas
- La minoría debe tener garantizado el derecho a convertirse a su vez en mayoría a través de la organización de elecciones periódicas (Barboza V., 2009)

Según Smith (2009), la aplicación de los ideales democráticos se establece a través de acuerdos aceptados denominados el «mínimo de procedimiento» para el ejercicio práctico de la democracia política. Lo que implica ocho garantías institucionales., a saber:

1. libertad para formar organizaciones y unirse a ellas,
2. libertad de expresión,
3. el derecho al voto,
4. posibilidad de ser elegido para un cargo público,
5. el derecho de los dirigentes políticos a competir para lograr apoyo y votos,
6. fuentes alternativas de información, 7. elecciones libres y justas, e
8. instituciones para hacer que las políticas del gobierno dependan de los votos y otras expresiones de preferencia (Smith, 2009)

Las democracias actuales funcionan indirectamente, pues son democracias representativas y no directas. La Democracia representativa se produce cuando se elige a un funcionario que representa los intereses políticos, que toman decisiones en su nombre a partir de los lineamientos políticos partidistas. (Caracteristicas.co, 2019)

Colombia posee la democracia más antigua de América Latina, según estas afirmaciones de Colombia.co (2013), en donde se exponen tres argumentos para explicarlo:

- Primer argumento: La antigüedad. El granadino José Miguel Pey fue elegido por voto popular como alcalde de Santafé el 20 de julio de 1810... dicha elección fue el primer acto democrático que se celebró en la América liberada del imperio español. (Colombia.co, 2013)
- Segundo argumento: La tradición electoral: El país estuvo bajo una dictadura militar en el período del general Gustavo Rojas Pinilla tras una acción que fue calificada como un “golpe de opinión”, respaldada en mayor medida por los partidos, por la dirigencia política del país y por una amplia manifestación popular que pedía un cambio. No obstante, esta etapa sólo duró cuatro años, lo mismo que un período electoral, y durante su gobierno se produjeron avances en la cultura democrática, como el derecho al voto de la mujer en 1957...El 10 de mayo del mismo año, en el marco del Acuerdo de Benidorm, el general Rojas Pinilla entrega pacíficamente el mando a una junta militar, que junto con los partidos convoca a elecciones democráticas al año siguiente. (Colombia.co, 2013)
- Tercer argumento: La estabilidad institucional: Otros autores argumentan que el hecho de que Colombia haya sufrido menos períodos de guerra civil y dictaduras militares que los demás países del continente la hacen merecedora de ese título. A pesar de la historia de violencia en el país, Colombia sólo cuenta con nueve guerras civiles en su vida republicana; la última, ocurrida entre los años de 1899 y 1902, fue la Guerra de los Mil Días. Igualmente, el país reporta una única dictadura militar — la del general Rojas Pinilla— que, junto con el período de la junta militar, completa sólo cinco años. (Colombia.co, 2013)

El uso permanente por parte de una sociedad de las reglas y garantías institucionales propias de la democracia por parte de sus ciudadanos de manera responsable consolida el paso a paso para la construcción de una cultura política.

El concepto de cultura política se define como el conjunto “de orientaciones cognitivas (básicamente conocimientos y creencias), evaluaciones (opiniones y juicios) y actitudes (tendencias psicológicas que permiten a los individuos hacer valoraciones) que una población manifiesta frente a diversos aspectos de la vida política y el sistema político” (Schneider & Avenburg, 2015). Por lo tanto, la cultura política es útil para entender las actitudes de las personas hacia su sistema político, qué saben de él, cómo se identifican con él y cómo lo evalúan y tiene que ver con el compendio histórico de códigos que las sociedades construyen sobre su orden político.

A toda actitud política corresponde una pauta cultural previa. El

sufragio no es un acto casual, responde a un esquema de valores sedimentado en el grupo social bajo estudio. (Gómez, 2002)

En consecuencia, el desarrollo de una cultura política, se ve atravesado por el desarrollo de la Educación Política, que de acuerdo con los planteamientos de Isabelino Siede (2007) se define como:

Todo gesto educativo es una intervención en el mundo, entendido como el artificio humano que van construyendo las sucesivas generaciones. La educación política atañe, más específicamente, a las prácticas pedagógicas mediante las cuales una sociedad provee a las nuevas generaciones de herramientas para actuar en el mundo, para transformarlo y transformarse en él. Esas prácticas tienen sentidos, modalidades y contenidos diferentes según las épocas y los actores sociales que las propongan. (Siede, 2007)

### **C. Participación democrática**

La participación democrática, según la Sentencia C-180 de 1994, no tiene que ver únicamente con la toma de decisiones por parte de los ciudadanos, sino que implica una forma de actuar desde el punto de vista social y político,

Fundamentado en los principios del pluralismo, la tolerancia, la protección de los derechos y libertades, así como en una gran responsabilidad de los ciudadanos en la definición del destino colectivo. El concepto de democracia participativa lleva ínsita la aplicación de los principios democráticos que informan la práctica política a esferas diferentes de la electoral. Comporta una revaloración y un dimensionamiento vigoroso del concepto de ciudadano y un replanteamiento de su papel en la vida nacional. (Corte Constitucional, 1994)

De acuerdo con el marco normativo colombiano, definido constitucionalmente, los ciudadanos cuentan con el voto y con los demás mecanismos de participación, que se detallan en la Gráfica 5.

Gráfico 5. Mecanismos de Participación Ciudadana

Mecanismo de participación	¿Qué es?
<b>Iniciativa popular ante las corporaciones públicas</b>	Es el derecho político de un grupo de ciudadanos de presentar Proyecto de Acto legislativo y de ley, de Ordenanza de Acuerdo y Resolución y demás resoluciones de las corporaciones de las entidades territoriales, para que sean debatidos, modificados, aprobados o negados en la corporación pública respectiva.
<b>Referendo</b>	Es la convocatoria que se hace al pueblo para que apruebe o rechace un proyecto de norma jurídica (referendo aprobatorio) o derogue o no una norma que se encuentre ya vigente (referendo derogatorio).
<b>Consulta popular</b>	La consulta popular es la institución mediante la cual, una pregunta de carácter general sobre un asunto de trascendencia nacional, departamental, municipal, distrital o local, es sometido según el caso por el Presidente de la República, el Gobernador o el Alcalde, a consideración del pueblo para que éste se pronuncie formalmente al respecto.
<b>Revocatoria del mandato</b>	La revocatoria del mandato es un derecho político, por medio del cual los ciudadanos dan por terminado el mandato que le han conferido a un Gobernador o a un Alcalde.
<b>Plebiscito</b>	El plebiscito es el pronunciamiento del pueblo convocado por el Presidente de la República, mediante el cual apoya o rechaza una determinada decisión del Ejecutivo.
<b>Cabildo abierto</b>	El cabildo es la reunión pública de los consejos distritales, municipales o de las junta administradoras locales, en la cual los habitantes pueden participar directamente con el fin de discutir asuntos de interés para la comunidad.

Fuente: (DAFP, 2015)

De acuerdo con lo establecido en la Sentencia C-150 de 2015 de la Corte Constitucional los ciudadanos poseen diferentes niveles o grados de participación en la toma de decisiones, para lo cual hacen uso de los siguientes mecanismos:

1. Los ciudadanos pueden determinar quien tomará las decisiones (elección de representantes: gobernantes, legisladores, miembros de corporaciones públicas).
2. Los ciudadanos pueden promover una deliberación para la toma de decisiones (cabildo abierto e iniciativa popular normativa)

3. Los ciudadanos pueden adoptar una decisión directamente (referendo, consulta popular). (Corte Constitucional, 2015)

#### **D. Formulación, Gestión y Gerencia de Proyectos**

El proceso de formulación, gestión y gerencia de proyectos, arranca por la necesidad de precisar a qué se refiere cuando se habla de proyecto. Un proyecto es "una iniciativa singular, no repetitiva, normalmente dirigida a alcanzar unos objetivos prefijados en un lapso de tiempo determinado y con presupuesto también determinado" (Bataller, 2016). Además, indica que es "una acción en la que los recursos humanos, financieros y materiales se organizan...para realizar una tarea diferente" (Bataller, 2016), dentro de unas especificaciones, límites de coste y tiempo.

En términos generales las etapas que debe surtir el desarrollo de un proyecto pasa por la identificación, formulación, evaluación, ejecución y evaluación de resultados.

El proyecto parte de la identificación de una problemática que intenta resolverse con alta probabilidad de éxito, para lo cual es primordial identificar la causa. Para atender la causa del problema se debe "combinar imaginación, información y sentido común...el proyecto "surge" de la causa a corregir" (Córdoba Padilla, 2011).

La formulación entendida como "conjunto de actividades orientadas a levantar y procesar información sobre los diferentes aspectos" implicados en un proyecto (Córdoba Padilla, 2011). Implica el establecimiento de objetivos, que tienen que ver con las causas que originan que este se desarrolle y qué lo justifica, su ámbito geográfico y la organización en que se desarrolla. (Bataller, 2016), plantea que para lograr los objetivos propuestos en un proyecto debe desarrollarse una "actividad compleja, susceptible de descomponerse en una serie de tareas interdependientes" en relación al orden de su ejecución.

Por otro lado, deben definirse los participantes, es decir “todo aquel que participa de una manera u otra en su desarrollo” (Bataller, 2016). En cuanto a los elementos que lo conforman, de manera general se podría relacionar con la metodología, o pasos a seguir para su desarrollo. Estos pasos son:

1. Definición del proyecto: Determinación de la necesidad que se debe resolver y su viabilidad.
2. Planificación y diseño: Se define la solución encontrada y se determina la concatenación de actividades necesarias.
3. Gestión del Proyecto: Todas las actividades de seguimiento y control de lo programado, teniendo en cuenta las desviaciones que se puedan presentar para controlar impactos en el resultado final.
4. Gestión de la documentación: Tiene que ver con la gestión sobre el origen, destino y contenido de los documentos que produce el proyecto
5. Gestión de la calidad: Procedimientos que permiten comprobar los resultados intermedios y finales, de acuerdo a lo programado en el proyecto. (Bataller, 2016)

Los proyectos requieren cumplir para su ejecución de condiciones que se denominan viabilidad. Esta viabilidad puede ser técnica u operativa. Además, se encuentra el análisis costo- beneficio.

- La viabilidad técnica hace referencia a la condición del funcionamiento del proyecto
- La viabilidad operativa, entendida como la capacidad que tiene la organización e llevar a cabo la definición, ejecución y operación del proyecto, de acuerdo con su estructura.

- Análisis coste-Beneficio, que hace referencia a la medida de costos en los que se incurre con el proyecto y compararlos con beneficios esperados.

(Bataller, 2016)

La evaluación implica el diseño de “criterios de elegibilidad que garantizan selección de alternativas viables tanto técnica como financieramente” que se desarrolla a partir de la construcción de una metodología para reducir posibilidades de pérdidas, como análisis estadísticos, estudio de mercado, análisis de la demanda, de la oferta y del mercado (Córdoba Padilla, 2011).

Una vez definido el proyecto se diseña un plan de ejecución, en cual se especifican las actividades con los tiempos previstos. Por último, se produce la evaluación de resultados, que permite establecer el nivel de cumplimiento de los objetivos previstos.

Para Padilla (2011), el feliz término de un proyecto requiere un proceso de gerencia, la cual se caracteriza por ser “un arte que requiere imaginación, flexibilidad, creatividad y capacidad de anticipación para ser exitosa”. Por lo cual, serán exitosos los proyectos “en cuya conducción se aplique una buena metodología de gerencia de proyectos, creando un marco de trabajo — disciplinas, técnicas y procedimientos— que permita aumentar las posibilidades de éxito y permita enfrentar los problemas en forma ordenada y productiva” (Córdoba Padilla, 2011). Adicionalmente, un gerente de proyectos exitoso dependerá siempre de su habilidad para el manejo de personal, buen juicio, competencias interpersonales y una fina intuición” (Córdoba Padilla, 2011)

## **8. Diseño Metodológico**

## 8.1. Método de Investigación

Como método de investigación, el más pertinente para el logro del objetivo, el cual hace referencia a “Desarrollar un perfil de un proyecto de e-learning sobre democracia y cultura política, dirigido a niños de grados cuarto a sexto de educación básica, como apoyo a la formación para la participación democrática en Colombia”, es el método cualitativo, pues permite la construcción conceptual, a partir de la descripción de un fenómeno, a través del estudio y rescate de evidencias y hallazgos previamente desarrollados en otras investigaciones, estudios o datos disponibles. El método cualitativo, se basa en la **obtención de datos en principio no cuantificables**, que se centra en aspectos descriptivos, que luego pueden ser operativizada con el fin de poder ser analizados, haciendo que la explicación acerca del fenómeno estudiado sea más completa. La información de la investigación proviene de teorías y datos oficiales reales disponibles de forma pública.

Debe tenerse en cuenta que la investigación cualitativa es un proceso que obtiene datos del contexto en el que se dan los eventos, a través de técnicas propias. El investigador, entiende que” la realidad es subjetiva e intersubjetiva, por lo tanto, en tanto actor social que interviene, “contribuye a producir y a reproducir el contexto de interacción” (Sautu, 2005) Intenta describir estos sucesos, como un medio para determinar los procesos en los cuales los eventos están incrustados y las perspectivas de los individuos participantes en los eventos, utilizando la inducción para derivar las posibles explicaciones basadas en los fenómenos observados” (Sautu, 2005)

## 8.2. Tipo de investigación

Para desarrollar la presente investigación se usa el tipo de investigación analítico-descriptiva, ya que esta permite estudiar de manera crítica el problema, revisando sus partes

o componentes para establecer una descripción lo más completa posible del fenómeno, situación o elemento concreto, para esclarecer el estado de su situación, para luego integrar éstas partes y a partir de dicho estudio trabajar de manera integral de manera propositiva.

Con este propósito se establecen hechos, datos, cifras, estudios, conceptos y aspectos teóricos respecto al problema de estudio.

### **8.3. Procedimientos o fases de la investigación**

#### **Fase 1:**

Objetivo Especifico 1. *Explorar los avances sobre los sistemas de e-learning de formación y capacitación aplicables para niños.*

Se lleva a cabo revisión teórica y documental sobre antecedentes, aspectos conceptuales y teóricos del concepto e-learning.

#### **Fase 2:**

Objetivo Especifico 2. *Estudiar los elementos de orden conceptual, teóricos y normativos más relevantes sobre el tema para la construcción del marco teórico.*

Se hace estudio y análisis de los documentos, artículos, documentos normativos, informes públicos oficiales, sobre los elementos conceptuales necesarios para proceder a formular un perfil de proyecto

#### **Fase 3:**

Objetivo Especifico 3. *Determinar la metodología más pertinente para la formulación del perfil del proyecto e-learning objeto de estudio.*

Se hace estudio y análisis de propuestas metodológicas de diferentes autores hasta determinar cuál es la más pertinente para la formulación del perfil de proyecto que se propone.

#### **8.4. Instrumentos de recolección y análisis de datos.**

Como técnica para la recolección de información se trabaja a partir de análisis bibliográfico y documental, entre los cuales se encuentran libros, textos, artículos, revistas académicas, documentos normativos como sentencias, leyes, decretos e informes y estadísticas públicas y oficiales, entre otras. La revisión bibliográfica y documental:

permite identificar las investigaciones elaboradas con anterioridad, las autorías y sus discusiones; delinear el objeto de estudio; construir premisas de partida; consolidar autores para elaborar una base teórica; hacer relaciones entre trabajos; rastrear preguntas y objetivos de investigación; observar las estéticas de los procedimientos (metodologías de abordaje); establecer semejanzas y diferencias entre los trabajos y las ideas del investigador; categorizar experiencias; distinguir los elementos más abordados con sus esquemas observacionales; y precisar ámbitos no explorados. (López V. E., s.f.)

#### **8.5 Metodología para elaborar el perfil del proyecto**

Después de una búsqueda detallada de una metodología para la formulación del perfil del proyecto de e-learning, se encuentra la propuesta metodológica de Sánchez, Martínez y Martín,(2011) denominada “Metodología de un proyecto E-Learning”, la cual se encuentra estructurada de tal forma que presenta en su estructura las acciones a realizar, a través de un conjunto de ocho procesos, cada uno de los cuales luego se subdivide en las actividades correspondientes a cada proceso. En la figura 3, se muestra un esquema de la misma.

**Tabla 3. Metodología de un proyecto E-learning**

Procesos	Actividades
P1. Estudio de oportunidad	
P2. Análisis inicial del proyecto	A2.1. Determinar el perfil del alumno
	A2.2. Definir los objetivos generales
	A2.3. Identificar los contenidos
	A2.4. Establecer los requisitos de la plataforma
	A2.5. Planificar el proyecto
P3. Tratamiento pedagógico	A3.1. Definir el proceso de enseñanza-aprendizaje
	A3.2. Identificar los objetivos específicos
	A3.3. Estructurar la información
	A3.4. Desarrollar la información
	A3.5. Definir los recursos
	A3.6. Definir el feedback
	A3.7. Diseñar las actividades
	A3.8. Diseñar mecanismos para la evaluación de los aprendizajes
	A3.9. Desarrollar el plan de aprendizaje
P4. Diseño y edición	A4.1. Elaborar el mapa de navegación
	A4.2. Definir la maquetación
	A4.3. Definir el diseño gráfico y los recursos
P5. Construcción	A5.1. Definir la tecnología para el usuario
	A5.2. Implementar la interfaz gráfica
	A5.3. Generar el código fuente
	A5.4. Verificar la compatibilidad
P6. Evaluación de la calidad	A6.1 Definir el mecanismo de evaluación de la actividad formativa.

	A6.2 Determinar los criterios a evaluar.
	A6.3 Desarrollar los instrumentos para la evaluación.
	A6.4 Definir los mecanismos de proceso de datos y de evaluación de los resultados
P7. Difusión	A7.1. Estrategia. Identificar al público objetivo
	A7.2. Marketing. Localizar al público objetivo
	A7.3. Operación: información y venta
P8. Ejecución de la acción formativa	

Fuente: (Sánchez, 2011)

A través de esta metodología, es posible mostrar paso a paso, los elementos necesarios para desarrollar un perfil general del proyecto de e-learning sobre democracia y cultura política, dirigido a niños de grados cuarto a sexto de educación básica, como apoyo a la formación para la participación democrática en Colombia.

Para la formulación del perfil del proyecto se realizará una adaptación de la metodología de Sánchez et al (2011), a las necesidades del desarrollo del perfil del proyecto objeto de la presente investigación. Por esta causa, el Proceso 5. Construcción, no se desarrolla, puesto que la propuesta está encaminada a trabajar a partir de las plataformas de que dispongan las instituciones educativas.

## 9. Hipótesis

Según la *Tabla 1. Estadística Participación Política Elecciones Presidenciales de los Últimos 20 años*, a lo largo de estos años el abstencionismo ha tenido una leve disminución, es por lo que se pretende realizar este proyecto para con el fin de idear una estrategia que contribuya a fortalecer la formación de niños la participación democrática en Colombia.

Para poder responder el problema: ¿Cómo debe ser el perfil de un proyecto de e-learning sobre democracia y cultura política, dirigido a niños de grados cuarto a sexto de educación básica, como apoyo a la formación para la participación democrática en Colombia?, se plantea una hipótesis nula y una hipótesis de trabajo.

### **9.1. Hipótesis nula**

No es necesario diseñar un perfil de proyecto de e-learning sobre democracia y cultura política, dirigido a niños de grados cuarto a sexto de educación básica, como apoyo a la formación para la participación democrática en Colombia, puesto que no va producir ningún efecto favorable.

### **9.2. Hipótesis de trabajo**

Se considera valioso e importante desarrollar un perfil de un proyecto de e-learning sobre democracia y cultura política, dirigido a niños de grados cuarto a sexto de educación básica, como apoyo a la formación para la participación democrática en Colombia, que cumpla con unas condiciones de calidad frente al manejo de conceptos y lineamientos normativos, respetuoso del medio ambiente y con planteamientos viables de desarrollar en condiciones académicas actuales, en cualquier sitio del país.

## 10. Cronograma

De acuerdo a la planeación de las actividades y de las fases del proyecto se estimaron las siguientes, tomando como fecha de inicio 16 de enero, hasta 3 de junio, fecha prevista para entrega del documento final

1. Revisión y ajuste de la formulación del problema. - 15 días.
2. Revisión de antecedentes - 15 días.
3. Definición de aspectos metodológicos - 15 días.
4. Revisión documental para Construcción de Marcos referenciales – 15 días
5. Construcción de marcos referenciales - 30 días.
6. Revisión de metodologías para elaboración de perfil de proyecto - 15 días.
7. Definición de metodologías para elaboración de perfil de proyecto - 15 días
8. Formulación del perfil del proyecto – 60 días
9. Entrega de documento
10. Ajustes finales

**Gráfico 6. Cronograma**

Mes	Enero		Febrero		Marzo		Abril		Mayo		Junio	
	1-15	16-31	1-15	16-28	1-15	16-31	1-15	16-30	1-15	16-31	1-15	16-30
1		16-ene	Max. Inicio									
2			1-feb									
3				18-feb								
4				18-feb								
5					1-mar							
6							1-abr					
7							1-abr					
8								16-abr				
9											3-jun	
10												16-jun

Fuente: Elaboración propia.

## 11. Resultados

En el acápite de resultados se presenta el perfil del proyecto de e-learning sobre democracia y cultura política, dirigido a niños de grados cuarto a sexto de educación básica, como apoyo a la formación para la participación democrática en Colombia.

### **11.1. Perfil de proyecto**

**Nombre del Proyecto: Perfil de un proyecto de e-learning sobre democracia y cultura política, dirigido a niños de grados cuarto a sexto de educación básica, como apoyo a la formación para la participación democrática en Colombia**

#### **Proceso 1. Estudio de oportunidad**

A partir de los datos y cifras sobre participación de la población joven se considera que un aporte importante en la construcción de democracia y cultura política es el aprovechar el potencial del uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, como medio de motivación del aprendizaje y construcción de conocimientos relevantes y motivantes. Por lo tanto, el uso del e-learning, puede ser aprovechado para generar formas de enseñanza-aprendizaje que despierten el interés y la motivación hacia estos temas por parte de niños de grados cuarto a sexto de educación básica, conocimiento que podrá generar también motivación e interés por los asuntos democráticos y una participación activa y efectiva desde edades tempranas, que luego se reflejarán en la vida ciudadana adulta.

Hay que tener en cuenta que las elecciones son un componente esencial de la democracia, por lo tanto, se debe trabajar arduamente en concientizar a la población para dejar atrás las creencias y prevenciones que frenan la participación ciudadana para asumir las responsabilidades ciudadanas y políticas y que a partir de la formación y el

conocimiento sobre estos temas se produzcan cambios que renueven y mejoren la acción ciudadana frente a los problemas sociales, económicos y sociales de la nación.

Por lo tanto, es procedente desarrollar un perfil de proyecto de e-learning sobre democracia y cultura política, dirigido a niños de grados cuarto a sexto de educación básica, como apoyo a la formación para la participación democrática en Colombia

## **Proceso 2. Análisis inicial del proyecto**

Colombia es un Estado social de derecho, democrático, participativo, pluralista, descentralizado y con autonomía de sus regiones y surge con el ánimo de fortalecer a los jóvenes y niños, para formar ciudadanos con la capacidad y el valor para construir un proyecto democrático de sociedad civil. (Constitución Política de Colombia, 1991)

Este proyecto se busca generar un espacio de reflexión y de conocimiento a los estudiantes para formarse en los temas relacionados con la democracia, la cultura política y los mecanismos de participación establecidos en el marco normativo colombiano.

### **Actividad 2.1. Determinar el perfil del alumno**

Niños de grados cuarto a sexto de educación básica, que en términos generales oscilan en edades entre los 10 y los 13 años de edad. Además de esta información, se debe identificar conocimientos previos, motivaciones, situación personal,

### **Actividad 2.2. Definir los objetivos generales**

Generar un espacio de reflexión y de conocimiento a los estudiantes para formarse en los temas relacionados con la democracia, la cultura política y los mecanismos de participación establecidos en el marco normativo colombiano.

### **Actividad 2.3. Identificar los contenidos**

Los contenidos básicos a desarrollar tienen directa relación con los conceptos centrales del proyecto: democracia y cultura política y participación democrática en Colombia.

- Constitución Política de Colombia
- ¿Qué es la democracia?
- Origen de la democracia
- Democracia en Colombia
- Democracia participativa
- Origen y tipos de democracia
- Los derechos fundamentales
- Derechos humanos
- Derechos sociales, económicos y culturales
- Derechos colectivos y del medio ambiente
- Identidad colombiana
- La ley y las leyes
- Nacionalismo e identidad nacional
- El Estado colombiano
- El Estado Social de Derecho
- Las Ramas del Poder Público
- Sistema de Gobierno colombiano
- Organización del Estado colombiano
- Organismos de control del estado
- La procuraduría
- Defensoría del pueblo
- Personería
- Contraloría general
- Mecanismos de participación ciudadana
  - El voto
  - La revocatoria del mandato
  - El referendo
  - La consulta popular
- Mecanismos de protección de los derechos humanos
- Movimientos de lucha y resistencia de los diferentes grupos étnicos
- Diversidad cultural y relaciones interculturales
- Multiculturalidad y interculturalidad.
- Posconflicto en Colombia.

#### **Actividad 2.4. Establecer los requisitos de la plataforma**

Es necesario crear plataformas que sean fácil navegación para el estudiante, amigables y con funcionalidades mínimas en cuanto a formación, servicios, comunicación y

accesibilidad, con condiciones ergonómicas básicas. Aquí es valioso tener en cuenta las condiciones reales con que se cuenta en gran parte de las instituciones educativas en el país. Por lo tanto, se debe poder contar con un computador con acceso a red de internet mínimo para tres (3) niños.

### **Actividad 2.5. Planificar el proyecto**

Utilizando un método de representación de las actividades a elaborar, se plasma como es su ejecución y el personal encargado, teniendo en cuenta que, dicho método debe ser acorde a la cantidad y la disposición de las actividades del proyecto y el cronograma previsto. Los más conocidos son:

- EDT. Estructura de descomposición del trabajo
- EDO. Estructura de descomposición organizativa
- Diagrama de Gantt (para proyectos sencillos)
- PERT, CPM, entre otros.

## **Proceso 3. Tratamiento pedagógico**

### **Actividad 3.1. Definir el proceso de enseñanza-aprendizaje**

“Proceso de enseñanza-aprendizaje es el procedimiento mediante el cual se transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia, sus dimensiones en el fenómeno del rendimiento académico a partir de los factores que determinan su comportamiento”. (EcuRed, 2019). En esta actividad se implementarán aspectos de índole docente, como la enseñanza, el aprendizaje, la retroalimentación y su evaluación.

Se propone trabajar con el método “Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), que es un “método de enseñanza-aprendizaje centrado en el estudiante en el que éste adquiere

conocimientos, habilidades y actitudes a través de situaciones de la vida real. Su finalidad es formar estudiantes capaces de analizar y enfrentarse a los problemas de la misma manera en que lo hará durante su actividad profesional, es decir, valorando e integrando el saber que los conducirá a la adquisición de competencias profesionales”. (EcuRed, 2019)

### **Actividad 3.2. Identificar los objetivos específicos**

1. Identificar los mecanismos de participación como elementos fundantes de un sistema democrático.
2. Reconocer prácticas democráticas que permitan la valoración de los principios y valores de la participación ciudadana.
3. Ejercitar a los estudiantes entorno a la toma de decisiones de manera vivencial para entender cómo afectan a la comunidad y a la sociedad.
4. Generar espacios de formación autónoma para el desarrollo del libre albedrío para la toma de decisiones.
5. Ejercitar a los estudiantes en el uso de herramientas TICs que sean útiles evaluar los aprendizajes
6. Generar espacios para el desarrollo de liderazgos para resolver situaciones de caso relacionados con el ambiente escolar y con el medio comunitario próximo del estudiante.

### **Actividad 3.3. Estructurar la información**

En esta actividad se estipulan los contenidos a desarrollar, con los niveles de jerarquía que se consideren pertinentes, expresados en módulos, unidades, apartados y sub-apartados. Para esto se tendrán en cuenta los conocimientos previos de los estudiantes, por lo tanto, se desarrollarán de manera gradual y secuencial. Sin embargo, es muy importante mostrar la relación causal o relacional de cada uno de los temas tratados.

### **Actividad 3.4. Desarrollar la información**

Basándose en la anterior actividad y dando continuidad a la A2.3, se realiza la explicación a los contenidos, anteriormente planteados. Al desarrollar estos, es pertinente, manejar estilos, vocabularios y lenguaje apropiado y específico para el público objetivo.

### **Actividad 3.5. Definir los recursos**

Es importante desarrollar recursos adecuados para presentar la información, que sean claros, concretos y agradables y amigables para el estudiante. Para esta actividad es conveniente que se desarrolle con participación de expertos temáticos, especialistas en pedagogía y con diseñadores gráficos y desarrolladores de software e ingenieros de sistemas.

Entre los recursos educativos que se deben desarrollar se encuentran:

- Textos como cartillas
- Programas tipo libro o cuento
- Multimedia interactiva
- Videos
- Tutoriales
- Mapas conceptuales y mentales
- Foros de debate
- Podcast
- Animaciones, presentaciones
- Bases de datos convencionales y de expertos.

### **Actividad 3.6. Definir el feedback**

El feedback o retroalimentación es uno de los aspectos más importantes, pero también es uno de los más difíciles de lograr en un proceso de formación e-learning. La construcción de un feedback efectivo y con significado para el proceso de formación es determinante para el éxito del proceso y puede generar un altísimo impacto a la hora de la asimilación de contenidos y experiencias, por lo tanto, puede convertirse en una verdadera herramienta de aprendizaje.

Algunas de las características que debe tener el feedback, son:

1. Que sea oportuna y se produzca lo más cerca posible a la actividad entregada por el estudiante.
2. Que no incluya temas, ni información nueva, que solo se refiera al trabajo desarrollado por el estudiante.
3. Atender a la sensibilidad del estudiante: Enfocar el “feedback sobre las conductas que se pueden cambiar, no sobre los rasgos de personalidad”.
4. Demostrar las consecuencias en la vida real.
5. Que sea, concisa y concreta. Que indique los logros y resultados y también las fallas y errores. (Actuasolutions, 2019),

### **Actividad 3.7. Diseñar las actividades.**

Para diseñar las actividades que deben desarrollar o ejecutar los niños en el curso se involucran metodologías como:

- Mapas Mentales - infografías
- **Trabajo de campo virtual**
- **Rompecabezas interactivo**
- **Juegos y animaciones**
- **Foros de discusión – debates grupales**

- **Foro de trabajo colaborativo**
- **Producción de textos escritos como artículo para una revista o crear una revista virtual – Narraciones - Historietas**
- Plataforma Educaplay

### **Actividad 3.8. Diseñar mecanismos para la evaluación de los aprendizajes**

- Trabajo Grupal
- **Evaluación Diagnóstica**
- **Evaluación Formativa**
- **Evaluación Cualificadora**

### **Actividad 3.9. Desarrollar el plan de aprendizaje**

En el plan de aprendizaje debe garantizar el tipo de aprendizajes necesarios para lograr aprendizajes significativos, de acuerdo con el modelo pedagógico, por lo tanto, estos deben lograr:

1. Aprendizaje comprensivo frente a aprendizaje mecánico.
2. Aprendizaje significativo.
3. Aprendizaje como construcción.
4. Aprendizaje durante toda la vida.
5. Aprendizaje para la vida.
6. Enseñanza personalizada.
7. Enseñanza activa y vivencial.
8. Desarrollo del pensamiento crítico.
9. Formación integral de la persona.

Para el logro de este tipo de aprendizajes, es necesario determinar un plan de aprendizaje, que pasa por los siguientes aspectos:

1. Elaborar las diferentes programaciones: Programaciones Didácticas, Programaciones de aula virtual.

2. Llevar a cabo un riguroso control en el aula virtual y actuar rápidamente para solucionar las incidencias.
3. Formación del personal del centro para poder desarrollar el Plan de Enseñanza-Aprendizaje.
4. Evaluación académica mediante recursos virtuales que evalúen la metodología de las temáticas.
5. Evaluación de la práctica docente y de su temática expuesta.

#### **Proceso 4. Diseño y edición**

Para el desarrollo del diseño y edición, que lleva incluidas las actividades 4.1. Elaborar el mapa de navegación, 4.2. Definir la maquetación y 4.3. Definir el diseño gráfico y los recursos, son tareas especializadas para las que es necesario contar con el conocimiento y experticia de especialistas en pedagogía, con diseñadores gráficos, desarrolladores de software e ingenieros de sistemas, para garantizar material multimedia de excelente calidad visual y técnica y fácil acceso a los contenidos.

#### **Proceso 5. Evaluación de la calidad**

De acuerdo con el documento “Guía de Evaluación de Actividades Formativas”, el mecanismo más acertado para la evaluación de la actividad formativa es el modelo creado por Kirkpatrick, Donald L, en 1998, en donde muestra los 4 niveles de evaluación: “En primer lugar, habla de la evaluación de la reacción del alumnado a la formación, es lo que llamamos normalmente la evaluación de la satisfacción... El segundo nivel que propone este autor es la evaluación del aprendizaje que es la que nos permite comprobar si han mejorado conocimientos, habilidades y actitudes gracias a la formación... El nivel 3 es la evaluación de conducta producida por el aprendizaje, es decir la aplicación de lo aprendido

al desempeño de la tarea (también definido por otros autores como evaluación de la transferencia) ... Por último, el nivel 4 de evaluación de Kirkpatrick, se refiere a la evaluación de resultados en la organización, o lo que es definido por otros como impacto. (Instituto Andaluz de Administración Pública, 2012)

Según lo planteado por el Instituto Andaluz de Administración Pública (2012), este tiene seis tipos de juicios para determinar el valor de un programa, los cuales son los más pertinentes para determinar los criterios a evaluar, y son descritos de la siguiente manera:

- La pertinencia: la medida en que un programa responde a las necesidades de la población atendida.
- La suficiencia: si las acciones emprendidas son suficientes y adecuadas para conseguir los objetivos propuestos.
- El progreso: que se realiza durante el programa para determinar cómo está actuando el programa.
- La eficiencia: la relación entre los resultados obtenidos y los medios o recursos utilizados.
- La eficacia: en qué medida los objetivos previstos se han logrado.
- Los efectos (efectividad), que indica la medida en que un programa logra alcanzar una serie de efectos.

Para concretar los instrumentos para la evaluación es necesario plantearse: ¿qué se va a evaluar en cada acción formativa? y ¿Cómo se realizará?

Es por esto que “de los objetivos se derivarán los contenidos esenciales a trabajar, y de los criterios, la metodología y los ejercicios, técnicas y dinámicas que pondrán en juego para garantizar que al final el alumnado pueda superar los criterios de evaluación”.

(Instituto Andaluz de Administración Pública, 2012)

## **Proceso 6. Difusión**

### **Actividad 6.1. Estrategia. Identificar al público objetivo**

El público objetivo del proyecto serán instituciones educativas públicas y privadas, inicialmente en Bogotá, Distrito Capital, como prueba piloto, que ofrezcan educación básica y que cuenten con estudiantes en los grados cuarto, quinto y sexto de educación básica.

### **Actividad 6.2. Marketing. Localizar al público objetivo.**

El público objetivo es fácilmente determinado a través de listados de la Secretaría de Educación de Bogotá, Distrito Capital, entre los cuales aleatoriamente, se trabajaría con una muestra representativa de un (1) colegio en diez (10) de las 20 Localidades del Distrito. El proceso de marketing y permisos respectivos se debe gestionar a través del CADEL de cada Localidad escogida, en su calidad de ente coordinador a nivel local.

## **Proceso 7. Ejecución de la acción formativa**

El proceso de ejecución de la acción formativa dependerá de una completa definición del proyecto, por lo tanto, en este bosquejo de perfil, aun no es posible avanzar en este aspecto.

## 12. Conclusiones y Recomendaciones

- El nuevo paradigma de e-learning permite introducir estrategias novedosas en el entorno educativo, pues combina el uso de las TICs con los técnicas y elementos utilizados en la educación tradicional. El e-learning, día por día, está tomando más preponderancia en el desarrollo educativo e instruccional en sus componentes pedagógicos y tecnológicos. Por lo cual, el objeto fundamental de emprender un proyecto e-learning, es conseguir unas nuevas y mejores estrategias para la transferencia de conocimientos.
- Durante el proceso de la investigación se concluye que un proyecto e-learning incluye mucho más que el conocimiento de las herramientas TICs, es un proyecto complejo, multirelacional, que requiere del trabajo, compromiso y participación de un equipo multidisciplinario de personas con conocimiento y experticia en pedagogía, diseño gráfico, desarrollo de software y plataformas tecnológicas e ingeniería de sistemas.
- A pesar de los contenidos y los temas que se trabajan con los niños y jóvenes, sobre democracia y participación, no hay una clara correspondencia frente a la construcción de una cultura de participación en la vida política y democrática del país, lo cual se ve reflejado en las cifras y datos de abstencionismo de la población joven. Esto podría estar indicando que los contenidos trabajados no logran despertar motivación, interés, no encuentran su utilidad práctica inmediata, factores que obstaculizan su aprendizaje e interiorización como práctica de vida social y comunitaria, por lo tanto, se afectan las prácticas de participación de los futuros ciudadanos en su vida democrática y política.

- Las cifras que muestra el DANE, indican que la población joven de Colombia, (Entre 14 y 28 Años) desconoce los mecanismos legales para ejercer su participación como jóvenes, y considera que ese desconocimiento es responsable de la no aplicación o el incumplimiento de las leyes.
- Para el cumplimiento de los objetivos propuestos se avanza una revisión de antecedentes sobre formación en e-learning; el abordaje de los elementos conceptuales y teóricos sobre democracia y cultura política y participación democrática y del marco normativo más importante sobre el tema en Colombia. Se propone un perfil de proyecto de e-learning, de acuerdo con el objetivo propuesto
- Esta investigación obligó a realizar una búsqueda de metodologías para formulación de proyectos de e-learning, lo que llevó a lograr un marco metodológico valioso para este tipo de iniciativas. Es muy important (MEN, 2017)e contar con una metodología clara, precisa, que permita el desarrollo de un proyecto, paso a paso, advirtiendo sobre la importancia y necesidad de cada actividad.
- Se recomienda seguir investigando cómo contribuir a la construcción de una cultura política en Colombia, a través de proyectos e-learning propios de nuestro medio y nuestras condiciones disparidad y de desigualdad en el acceso tecnológico.

## Referencias Bibliográficas

- Raganato, P. (2017). *e-abclearning.com*. Obtenido de <https://www.e-abclearning.com/notas-de-actualidad/35-2016189-buenas-practicas-para-desarrollar-proyectos-de-e-learning-en-empresas/>
- Castro Cano, D., Fonseca Bermudez, K., & Mesa Gonzalez, N. (2014). *Trabajo Proyecto de Grado*. Obtenido de <http://190.242.62.234:8080/jspui/bitstream/11227/1399/1/TRABAJO%20PROYECTO%20DE%20GRADO%202014%20LISTO.pdf>
- Tapia, C. E. (s.f.). *researchgate.net*. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/315662986\\_PROPUESTA\\_DE\\_IMPLMENTACION\\_DE\\_PLATAFORMA\\_E-LEARNING](https://www.researchgate.net/publication/315662986_PROPUESTA_DE_IMPLMENTACION_DE_PLATAFORMA_E-LEARNING)
- Tapia, C. E. (2017). *researchgate.net*. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/315662986\\_PROPUESTA\\_DE\\_IMPLMENTACION\\_DE\\_PLATAFORMA\\_E-LEARNING](https://www.researchgate.net/publication/315662986_PROPUESTA_DE_IMPLMENTACION_DE_PLATAFORMA_E-LEARNING)
- López, J., Martínez, I., & Moreno, P. (2004). *Universidad Complutense de Madrid*. Obtenido de <https://eprints.ucm.es/9104/1/TC2004-6.pdf>
- Ing. Loaiza, R., & Ing. Arévalo, M. (2010). *magtecnoleduc.blogspot.com*. Obtenido de <http://ares.unimet.edu.ve/encuentroted/trabajos/trabajosPDF/MaEugeniaArevalo.pdf>
- La Vanguardia Ediciones. (18 de Septiembre de 2017). *Atenas, la cuna de la democracia*. Obtenido de La Vanguardia: <https://www.lavanguardia.com/ocio/viajes/20170915/431279714007/viaje-atenas-cuna-democracia.html>

- KienyKe. (7 de Marzo de 2018). *El fantasma del abstencionismo*. Obtenido de [www.kienyke.com: https://www.kienyke.com/politica/que-es-el-abstencionismo-en-colombia](https://www.kienyke.com/politica/que-es-el-abstencionismo-en-colombia)
- Mora, L. G. (6 de febrero de 2015). *¿Qué es Abstencionismo?* Obtenido de [ContraPeso.info: http://contrapeso.info/2015/que-es-abstencionismo/](http://contrapeso.info/2015/que-es-abstencionismo/)
- IGAC. (15 de Junio de 2018). *Mapeando la abstención electoral de Colombia en el siglo XXI*. Obtenido de Instituto Geográfico Agustín Codazzi (IGAC): <https://noticias.igac.gov.co/es/contenido/mapeando-la-abstencion-electoral-de-colombia-en-el-siglo-xxi>
- Gomez Polo, G., & Tejada, P. (21 de mayo de 2018). *La abstención en Colombia: una enfermedad crónica*. Obtenido de [elespectador.com: https://www.elespectador.com/elecciones-2018/noticias/politica/la-abstencion-en-colombia-una-enfermedad-cronica-articulo-789806](https://www.elespectador.com/elecciones-2018/noticias/politica/la-abstencion-en-colombia-una-enfermedad-cronica-articulo-789806)
- Morales, C. (16 de Marzo de 2018). *¿Qué hacemos para derrotar el abstencionismo?* Obtenido de [elespectador.com: https://www.elespectador.com/opinion/que-hacemos-para-derrotar-el-abstencionismo-columna-744638](https://www.elespectador.com/opinion/que-hacemos-para-derrotar-el-abstencionismo-columna-744638)
- Sanabria, L. C. (26 de Septiembre de 2018). *¿Por qué es tan alto el abstencionismo electoral en Colombia?* Obtenido de [plazacapital.co: https://plazacapital.co/ciudadania/3279-por-que-es-tan-alto-el-abstencionismo-electoral-en-colombia](https://plazacapital.co/ciudadania/3279-por-que-es-tan-alto-el-abstencionismo-electoral-en-colombia)
- La Vanguardia. (18 de Septiembre de 2017). *Atenas, la cuna de la democracia*. Obtenido de [La Vanguardia: https://www.lavanguardia.com/ocio/viajes/20170915/431279714007/viaje-atenas-cuna-democracia.html](https://www.lavanguardia.com/ocio/viajes/20170915/431279714007/viaje-atenas-cuna-democracia.html)

EcuRed.cu. (s.f.). *Historia de la educación*. Recuperado el Abril de 2019, de EcuRed:

[https://www.ecured.cu/Historia\\_de\\_la\\_educación#El\\_Siglo\\_XXI](https://www.ecured.cu/Historia_de_la_educación#El_Siglo_XXI)

El espectador. (27 de Mayo de 2018). *Por fin, con el 53 %, los votos le ganaron a la*

*abstención*. Obtenido de elespectador.com:

<https://www.elespectador.com/noticias/politica/por-fin-con-el-53-los-votos-le-ganaron-la-abstencion-articulo-791085>

Colombia.co. (18 de Julio de 2013). *¿Por qué se dice que Colombia tiene la democracia*

*más antigua de América Latina?* Obtenido de colombia.co:

<https://www.colombia.co/pais-colombia/historia/por-que-se-dice-que-colombia-tiene-la-democracia-mas-antigua-de-america-latina/>

Constitución Política de Colombia. (1991). *Artículo 258*. Obtenido de Constitución Política

de Colombia: <http://es.presidencia.gov.co/normativa/normativa/Constitucion-Politica-Colombia-1991.pdf>

Constitución Política de Colombia. (1991). *Artículo 45*. Obtenido de Constitución Política

de Colombia: <http://es.presidencia.gov.co/normativa/normativa/Constitucion-Politica-Colombia-1991.pdf>

Constitución Política de Colombia. (1991). *Artículo 67*. Obtenido de Constitución Política

de Colombia: <http://es.presidencia.gov.co/normativa/normativa/Constitucion-Politica-Colombia-1991.pdf>

Congreso de la República. (1994). *Ley 115*. Obtenido de Congreso de la República:

[https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-85906\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf)

Congreso de Colombia. (1997). *Ley 375*. Obtenido de Congreso de Colombia:

[https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-85935\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-85935_archivo_pdf.pdf)

Sarrias, P. (27 de Marzo de 2017). *El auge de la participación ciudadana*. Obtenido de

Diario el País:

[https://elpais.com/elpais/2017/03/20/seres\\_urbanos/1490017231\\_009547.html](https://elpais.com/elpais/2017/03/20/seres_urbanos/1490017231_009547.html)

Caracteristicas.co. (2019). *10 Características De La Democracia Ateniense*. Recuperado el

Abril de 2019, de Caracteristicas.co: [https://www.caracteristicas.co/democracia-](https://www.caracteristicas.co/democracia-ateniense/#ixzz5mJtZEOsI)

[ateniense/#ixzz5mJtZEOsI](https://www.caracteristicas.co/democracia-ateniense/#ixzz5mJtZEOsI)

Barboza V., A. (2009). *Democracia y derechos humanos en la teoría política de Norberto*

*Bobbio, Red Co-herencia*,. Obtenido de ProQuest Ebook Central,:

<http://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliopoligransp/detail.action?docID=3184180>

Smith, P. (2009). *La democracia En América Latina*. Alcalá (España): Instituto De

Estudios Latinoamericanos. Universidad De Alcalá.

Schneider, C., & Avenburg, K. (Abril- septiembre, de 2015). Cultura Política: Un Concepto

Atravesado por dos Enfoques. *Grupo Interuniversitario Postdata.*, 20(1), 109-131.

Gómez, L. H. (2002). Cultura política: el estado del arte contemporáneo. .

La Opinión. (marzo de 2018). 1 Marzo 2018. Actualidad.

CEDAE. (2013). *Abstencionismo electoral en Colombia: una aproximación a sus causas*.

Bogotá.

Corte Constitucional. (8 de abril de 2015). Sentencia C-150 de 2015. M. P. Mauricio

González Cuervo. . Obtenido de

<http://www.corteconstitucional.gov.co/RELATORIA/2015/C-150-15.htm>

DAFP. (2015). *Cartilla ABC de la Ley 1757 de 2015*.

Siede, I. (2007). *La educación política. Ensayos sobre ética y ciudadanía en la escuela*.

Buenos Aires.: Paidós.

- Bataller, A. (2016). *La gestión de Proyectos*. Barcelona: UOC.
- López, V. E. (s.f.). *Revisión documental en el proceso de investigación*. Universidad Tecnológica de Pereira.
- Ciencia IE. (25 de Mayo de 2017). *Seis tendencias de E-learning para 2017*. Recuperado el 18 de Noviembre de 2018, de Ciencia Institución Educativa:  
<http://ciencia.edu.co/seis-tendencias-de-e-learning-para-2017/>
- DANE. (2017). *Encuesta de Cultura Política*. Obtenido de dane.gov.co:  
[https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/ecpolitica/Presen\\_ECP\\_17.pdf](https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/ecpolitica/Presen_ECP_17.pdf)
- ITEP. (2017). *Instituto Técnico de Estudios Profesionales* . Obtenido de  
<http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/61045/6/mmartinserrTFM0117memoria.pdf>
- UNESCO. (2013). *Enfoque estratégico sobre TICs en educación en América Latina y el Caribe*. Santiago . Obtenido de  
[http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/tics\\_esp.pdf](http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/tics_esp.pdf)
- Sautu, R. B. (2005). *La construcción del marco teórico en investigación social*. En *Manual de metodología. Construcción del marco teórico, formulación de los objetivos y elección de la metodología*. (pp. 29-81). Buenos Aires.
- Stephenson, J. y. (2003). *Modelos Pedagógicos e-learning*. Obtenido de  
<https://es.slideshare.net/eraser/modelos-pedagogicos-y-e-learning-12991105>
- Marciniak, R. (2017). *Propuesta metodológica para el diseño del proyecto de curso virtual: aplicación piloto*. Obtenido de  
<http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/991>

Corte Constitucional. (14 de abril de 1994). Sentencia No. C-180 Revisión constitucional del proyecto de ley estatutaria No. 92/1992 Senado - 282/1993 Cámara, "por la cual se dictan normas sobre mecanismos de participación ciudadana.". Obtenido de <http://www.corteconstitucional.gov.co/relatoria/1994/C-180-94.htm>

Córdoba Padilla, M. (2011). *Formulación y evaluación de Proyectos* (Segunda edición ed.). Bogotá: Ecoe Ediciones.

EcuRed. (2019). *Proceso de enseñanza-aprendizaje*. Recuperado el 2019, de EcuRed: [https://www.ecured.cu/Proceso\\_de\\_enseñanza-aprendizaje](https://www.ecured.cu/Proceso_de_enseñanza-aprendizaje)

Sánchez, J. M. (octubre de 2011). Metodología de un proyecto E-Learning. Obtenido de [http://ocw.upm.es/pluginfile.php/734/mod\\_label/intro/UD2-Metodologia.pdf](http://ocw.upm.es/pluginfile.php/734/mod_label/intro/UD2-Metodologia.pdf)

Actuasolutions. (2019). Cinco tips de feedback efectivo. Obtenido de [https://www.actuasolutions.com/5\\_tips\\_feedback\\_efectivo/](https://www.actuasolutions.com/5_tips_feedback_efectivo/)

Instituto Andaluz de Administración Pública. (2012). *GUÍA DE EVALUACIÓN DE ACTIVIDADES FORMATIVAS*. Obtenido de Instituto Andaluz de Administración Pública: <https://www.juntadeandalucia.es/agenciadecalidadsanitaria/formacionsalud/export/sites/default/galerias/aportesDocumentos/pildora/1369824021523.pdf>

MEN. (2017). La Innovación Educativa en Colombia. Buenas Prácticas para la Innovación y las TIC en Educación. Obtenido de <https://aprende.colombiaaprende.edu.co/ckfinder/userfiles/files/Libro%20Innovacion%20MEN%20-%20V2.pdf>

Sities.google. (2018). Introducción a e-learning. Recuperado el 25 de noviembre de 2018, de <https://sites.google.com/site/tareaelear/>

Pedagogía Abierta UP. (8 de Marzo de 2010). *Historia de la educación*. Obtenido de <http://historiageneralde laeducacion.blogspot.com/2010/03/historia-de-la-educacion-conclusion.html>

Marcelo, C., Puente, D., Ballesteros, M., & Palazón, A. (2002). *Learning Teleformación*. Barcelona, España: Gestión 2000.

Sites.Google.com. (25 de noviembre de 2018). Telemáticas "E-learning". Obtenido de <https://sites.google.com/site/telematicaselearning/>

Por intermedio del presente documento en mi calidad de autor o titular de los derechos de propiedad intelectual de la obra que adjunto, titulada ***“Perfil de proyecto de e-learning sobre democracia y cultura política, dirigido a niños de grados cuarto a sexto de educación básica, como apoyo a la formación para la participación democrática en Colombia”***, autorizo a la Corporación universitaria Unitec para que utilice en todas sus formas, los derechos patrimoniales de reproducción, comunicación pública, transformación y distribución (alquiler, préstamo público e importación) que nos corresponden como creadores o titulares de la obra objeto del presente documento.

La presente autorización se da sin restricción de tiempo, ni territorio y de manera gratuita. Entiendo que puedo solicitar a la Corporación universitaria Unitec retirar mi obra en cualquier momento tanto de los repositorios como del catálogo si así lo decidimos.

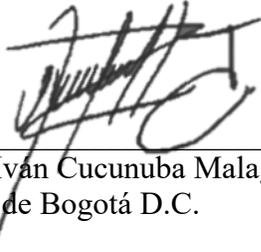
La presente autorización se otorga de manera no exclusiva, y la misma no implica transferencia de mis derechos patrimoniales en favor de la Corporación universitaria Unitec, por lo que podré utilizar y explotar la obra de la manera que mejor considere. La presente autorización no implica la cesión de los derechos morales y la Corporación universitaria Unitec los reconocerá y velará por el respeto a los mismos.

La presente autorización se hace extensiva no sólo a las facultades y derechos de uso sobre la obra en formato o soporte material, sino también para formato electrónico, y en general para cualquier formato conocido o por conocer. Manifiesto que la obra objeto de la presente autorización es original y la realicé sin violar o usurpar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es de mi exclusiva autoría o tengo la titularidad sobre la misma. En caso de presentarse cualquier reclamación o por acción por parte de un tercero en cuanto a los derechos de autor sobre la obra en cuestión asumiré toda la responsabilidad, y saldré en defensa de los derechos aquí autorizados para todos los efectos la Corporación universitaria Unitec actúa como un tercero de buena fe. La sesión otorgada se ajusta a lo que establece la ley 23 de 1982.

Para constancia de lo expresado anteriormente firmamos, como aparece a continuación.



Firma:



---

Nombre: José Iván Cucunuba Malagón  
CC. 80489856 de Bogotá D.C.

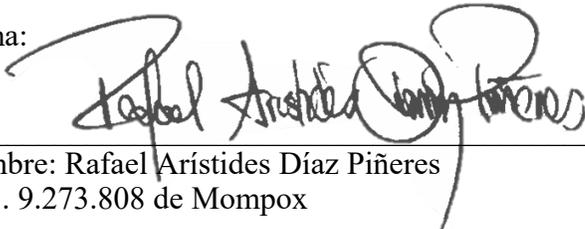
Firma:



---

Nombre: Alejandra Daza Hurtado  
CC. 1.136.879.728 Btá D.C.

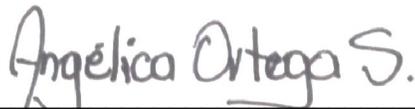
Firma:



---

Nombre: Rafael Aristides Díaz Piñeres  
CC. . 9.273.808 de Mompox

Firma:



---

Nombre: Angélica Ortega Sanabria  
CC. 52.360.086 de Bogotá D.C.