

**INTEGRACIÓN PEDAGÓGICA DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES, EN LA DINAMIZACIÓN DE LAS
PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS DE LOS CLEI EN LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA HÉCTOR ABAD GÓMEZ**

FEIBER MAURICIO VÁSQUEZ VÁSQUEZ

**ESCUELA NORMAL SUPERIOR ANTIOQUEÑA
PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA**

MEDELLÍN

2017

DEDICATORIA

Este proyecto está dedicado especialmente a Dios, quien me guió y me bendijo con la salud, el bienestar y la fortaleza en este difícil camino; a mi familia, quienes me brindaron su apoyo constante e incondicional, en lo económico, emocional y moral, ya que sin esta ayuda, no hubiese podido llevar el barco de este proyecto a buen puerto.

Así mismo, va dedicado a los maestros por su guía y apoyo durante mi proceso de formación docente en la Escuela Normal Superior Antioqueña, y gracias a su experiencia y sabiduría, han visualizado a una persona capaz de ayudar en la educación de los jóvenes de nuestra futura sociedad.

Pero se lo dedico especialmente, a mi padre por su apoyo incondicional, moral, y económico, e igualmente a mi pareja y compañera sentimental Clara Giraldo por la paciencia, apoyo, ayuda, a lo largo de noches de desvelo y días de dificultades a mi lado, durante este proceso de formación docente, pero que juntos logramos superar.

También a mis hijas, ya que hacer parte de ese motor fundamental llamado familia, que me daba fuerzas para querer superarme, prepararme y salir adelante, para tratar de brindarles a ellas simultáneamente un mejor futuro.

AGRADECIMIENTOS

Ante todo, quiero agradecer a Dios, por permitirme llegar hasta aquí, y culminar mis estudios de forma satisfactoria.

Adicionalmente, el desarrollo de este proyecto, fue posible gracias al apoyo incondicional de mi familia, principalmente a mi padre Justiniano Vásquez, a mi compañera sentimental Clara Giraldo y a mi primo Jaime Castellón, tanto en lo económico, como en lo moral; brindándome la fuerza necesaria para seguir sin desfallecer en este arduo camino de estudiar, trabajar, ser padre y pareja, todo en forma simultánea.

Al mismo tiempo, quiero dar gracias a la Escuela Normal Superior Antioqueña de la ciudad de Medellín, por brindarme la oportunidad de realizar mis estudios y a todos los docentes que hicieron parte de mi formación académica y pedagógica a mi paso por ella. Entre estos, quiero destacar a la docente Piedad Muñoz, por la guía y por la paciencia que mantuvo conmigo en el desarrollo de este proyecto.

Igualmente debo agradecer a la institución educativa Héctor Abad Gómez de la ciudad de Medellín, por brindarme la oportunidad de desarrollar mis prácticas pedagógicas en sus aulas, y a la maestra Dincia Chaverra, quién siendo mi maestra cooperadora, me acompañó y me guió en mi proceso de formación docente en esta institución.

También quiero agradecer a mis compañeras y compañeros, con quienes compartí alegrías, tristezas, conocimientos, apoyos y saberes, a lo largo de este proceso de aprendizaje; pero entre todos y todas quiero destacar especialmente a Alejandra Garzón, por su ayuda, apoyo moral,

ejemplo de tenacidad y fortaleza, para enfrentar las adversidades que se nos daban en el camino, no solo educativo, sino también en el de la vida.

Y por último, quiero agradecerle a mi jefe inmediato en la empresa donde trabajo, al señor Jorge gil, que igualmente sin su colaboración y apoyo muchas veces no hubiera podido seguir en mi proceso formativo como docente.

A todos, mil y mil gracias.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	6
--------------------------	----------

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Formulación del problema	8
1.2. Delimitación del problema.....	9
1.3. Objetivos.....	10
1.3.1. General.....	10
1.3.2. Específicos.....	10
1.4. Justificación.....	11
1.5. Antecedentes.....	13

CAPÍTULO II: MARCO DE REFERENCIA

2.1. Marco Teórico.....	17
2.2. Marco Conceptual.....	23
2.3. Marco Legal.....	36

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Diseño metodológico.....	41
--------------------------------------	-----------

3.2.	Población y muestra	43
3.3.	Técnicas e instrumentos de recolección de la información.	44
3.4.	Análisis de los resultados. Se construye mediante categorías en un texto.....	49

CAPÍTULO IV: PROPUESTA

4.1.	Presentación de la propuesta	16
4.2.	Propósito	17
4.3.	Desarrollo de la propuesta	17
4.4.	Actividades.....	21

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS

ANEXOS

Introducción

El mundo de hoy se encuentra cada vez más inmerso en la tecnología, lo que ha permitido alcanzar un desarrollo sin precedentes, en los últimos años en la historia de la humanidad. Pero es ese mismo desarrollo tecnológico que cuando no es usado de forma óptima y adecuada, puede generar inconvenientes que ciegan a aquel que la usa, llevándolo a cometer errores, como el pensar, que lo que está haciendo es lo correcto, cuando en realidad no es así.

De esta forma, es como se pudo observar a través de la práctica pedagógica en la Institución Educativa HECTOR ABAD GOMEZ; que los alumnos y jóvenes de los Ciclos Lectivos Especiales Integrados (CLEI) (4, 5 y 6), hacían un uso inadecuado de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) en el aula de clase, generando dificultades o retrasos en su proceso de aprendizaje, esto debido a la distracción que causaba situaciones tales como: escuchar música en clase, chatear en las redes sociales, ver videos o fotografías, etc; todo esto, a través de dispositivos móviles (celulares Smartphone o tablet), acciones que nada tenían que ver con la temática que se trataba en clases, cuando podían estar usándolas en pro de su formación u proceso educativo.

Adicional a lo expuesto en el párrafo anterior, hay otro punto para tener en cuenta y que influye o afecta negativamente el proceso educativo de los alumnos y jóvenes de los CLEI; el cual es la falta de introducir, facilitar o promover el uso de las TIC, por parte de los docentes a sus prácticas educativas de una forma más frecuente; como por ejemplo, desarrollar clases en el aula de informática u promover e integrar el uso de estas en el aula (celular Smartphone o Tablet,

TV, Video Beam, etc); ya que se ha podido observar que es algo que poco o casi nunca sucede, y esto sería una forma de incentivar y motivar a los alumnos a apropiarse de las nuevas tecnologías adecuadamente, desarrollando la ciudadanía digital responsable y las competencias tecnológicas.

Debido a lo anterior, se ha pensado en diseñar este proyecto, el cual brindará a los docentes ciertas pautas acerca de cómo desarrollar actividades en Aulas Virtuales de Aprendizaje a través de plataformas educativas, e igualmente ideas para desarrollar con algunos elementos dentro del aula de clases, permitiendo alcanzar un óptimo uso e integración de las herramientas TIC en los procesos educativos de los CLEI en la Institución Educativa Héctor Abad Gómez.

CAPITULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Formulación del problema

La humanidad ha logrado grandes avances tecnológicos en los últimos años; de hecho, ha alcanzado más desarrollo en los últimos 100 años que en todo el resto de la historia del hombre.

Pero ese mismo desarrollo tecnológico se está convirtiendo en un arma de doble filo para la educación en las Instituciones Educativas, debido a que este ha traído consigo el desarrollo de las TIC; que es algo bueno si son bien aprovechadas para y/o durante el proceso educativo de sus alumnos y jóvenes, pero desafortunadamente la mayoría de ellos le dan un inadecuado uso a estas herramientas tecnológicas; adicional a ello se presenta que los docentes poco se esfuerzan por tratar de introducir, facilitar u promover el uso de las TIC en sus prácticas educativas, y la Institución Educativa Héctor Abad Gómez no escapa a ello.

Analizando más en profundidad el entorno que rodea a esta Institución Educativa, se encuentra que está ubicada en el centro de la ciudad de Medellín, rodeado por la zona estudiantil del Centro en la calle Colombia N° 50-13, justo en frente de la entrada sur de la Plaza de Flórez, y la conforman dos plantas físicas unidas interiormente, prestando allí sus servicios en la jornada de la mañana de básica primaria; en la jornada de la tarde de preescolar, básica primaria y básica secundaria; y en la jornada de la noche presta sus servicios a los Ciclos Lectivos Escolares Integrados, que es la población que atañe a este proyecto.

Pasando a conocer un poco el desarrollo de las clases en las aulas de los CLEI, se pueden encontrar situaciones como: los alumnos escuchando música en clase, chateando en las redes sociales, ver videos, etc, por medio de dispositivos electrónicos, lo que genera desconcentración y malas notas; algo que a largo o mediano plazo puede producir retrasos en el proceso educativo

del alumno, ya que terminará perdiendo uno u varios ciclos o retirándose; situación que genera sobre- costos tanto para él como para la Institución Educativa. Adicional a esto, cabe recordar la falta de desarrollo de clases en el aula de sistemas o de facilitar y promover el uso de las TIC en las prácticas pedagógicas por parte de los docentes.

Por eso, se hace necesario abarcar la problemática del inadecuado uso o de la insuficiente promoción de las “Tecnologías de la Información y la Comunicación” en las aulas de clase, presentando posibles soluciones como este proyecto con el cual se pretende ayudar a contrarrestar esa triste realidad; llevando a optimizar, promover, facilitar e integrar el uso de las TIC por parte de los docentes, los alumnos y los jóvenes en la Institución Educativa Héctor Abad Gómez.

Delimitación del problema

¿Cómo integrar las nuevas Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, en la dinamización de las prácticas pedagógicas de los CLEI, fortaleciendo los procesos educativos en la Institución Educativa Héctor Abad Gómez?

1.2 Objetivo

1.3.1. Objetivo general.

Integrar las nuevas Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, en las prácticas pedagógicas de los CLEI, fortaleciendo los procesos educativos en la Institución Educativa Héctor Abad Gómez.

1.3.2. Objetivos específicos.

- Identificar el uso de las TIC en las Prácticas Pedagógicas de los CLEI, visualizando la utilidad e impacto en el proceso educativo.
- Fomentar el uso adecuado y la integración de las TIC en las diferentes áreas del conocimiento, posibilitando la dinamización de las prácticas pedagógicas.
- Desarrollar actividades basadas en el modelo virtual de aprendizaje o en el uso de las TIC en el aula, permitiendo el fortalecimiento y el desarrollo de la ciudadanía digital responsable a través de los procesos educativos.

1.3 Justificación

Este proyecto es necesario desarrollarlo, ya que los alumnos desaprovechan el tiempo usando las herramientas tecnológicas en otras actividades que no son pertinentes al aula de clases. Es por ello que se hace imprescindible enseñarles a optimizar el uso de las TIC, desarrollando una ciudadanía digital responsable, llevándolos así a conocer un manejo adecuado de la tecnología mediante la implementación de actividades en Aulas Virtuales de Aprendizaje (AVA) y la integración pedagógica de las TIC, con lo que se espera mejorar y dinamizar los procesos educativos en la Institución Educativa Héctor Abad Gómez.

Sumado a lo anterior, cabe recordar también la poca optimización y promoción de los recursos TIC por parte de los docentes en su práctica pedagógica, que de llegar a mejorar incrementaría más su papel de orientador y facilitador del empoderamiento de estas, así, como de agente generador para el desarrollo de la ciudadanía digital y de las competencias tecnológicas de sus estudiantes.

Para concebir una mejor idea acerca del uso de las “TIC”, es pertinente retomar la siguiente frase proferida por el señor secretario general de la Organización de las Naciones Unidas en el discurso inaugural de la primera fase de la Cumbre Mundial sobre la sociedad de la información (WSIS) por sus siglas en inglés, Annan (2003), quien manifestó:

“las tecnologías de la información y la comunicación no son ninguna panacea ni fórmula mágica, pero pueden mejorar la vida de todos los habitantes del planeta. De que se disponen de herramientas para alcanzar los Objetivos de Desarrollo del Milenio, de instrumentos que harán avanzar la causa de la libertad y la democracia, y de los medios necesarios para

propagar los conocimientos y facilitar la comprensión mutua” (s.p).

Basados en esta premisa, se puede determinar que el uso adecuado de las TIC les permitirá a los estudiantes ser más competitivos a mediano y largo plazo, generando una evolución tanto a nivel social como económico, no sólo de las comunidades, sino también de los países que las promuevan. Esto conlleva a que los alumnos que aprovechan mejor estas herramientas, obtengan mayores beneficios cognitivo-educativos y lleguen a ser mejor calificados; pero su desarrollo personal se puede ver afectado, si en las instituciones educativas no se les permite desenvolverse o prepararse en esta área eficazmente.

Para ello es determinante que las instituciones educativas, intenten disminuir la brecha tecnológica e incentiven el uso de las TIC, incluyéndolas en su currículo para favorecer el desarrollo de competencias tecnológicas, brindando así un enfoque educativo que le permita adaptarse a las características y necesidades educativas de los alumnos del siglo XXI; de esta forma también le facilita a los docentes herramientas que le permitan su uso e implementación en las prácticas pedagógicas.

Debido a todo lo anterior, es que se ha pensado en realizar este proyecto; el cual está enfocado en mejorar, actualizar y dinamizar las prácticas educativas dentro del aula de clase, conllevando también a fortalecer u elevar el interés por aprender los temas de las diferentes áreas a través de las TIC en los alumnos, alumnas y jóvenes de la Institución Educativa Héctor Abad Gómez.

1.5. Antecedentes

Teniendo en cuenta el gusto de los estudiantes y jóvenes por las tecnologías, pero también observando el inadecuado uso que con frecuencia le dan a estas; se ha encontrado que esta es una situación casi general, que en parte se da debido a la falta de promoción del uso de estas al interior de las aulas en las Instituciones Educativas, lo que brinda como resultado, que los alumnos disminuyan su interés y rendimiento escolar a corto, mediano y largo plazo; afectando así su proceso formativo-educativo.

Pensando así en buscar una solución a esta problemática que aqueja a los jóvenes y alumnos en la actualidad, como es el inapropiado uso que le dan a las herramientas TIC en el aula de clase y a su falta de promoción o facilitación de acceso a estos recursos por parte de los docentes u de los mismos establecimientos Educativos; se observa que se han realizado varias investigaciones, proyectos y trabajos acerca de este tema, procurando encontrar soluciones o hallar las posibles causas por las cuales se está presentando esta situación en la mayoría de las Instituciones Educativas del país; por lo tanto se encontraron los siguientes antecedentes:

- Se halló el estudio realizado por Moreira entre los años (2006-2009) de la Universidad de La Laguna en Tenerife (España), acerca de: “La integración y uso de las TIC en los centros educativos en canarias. Un estudio de casos (2006-2009)”; con este proyecto de investigación pretendían “analizar el proceso de integración pedagógica de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en las prácticas de enseñanza y aprendizaje” (Moreira, 2009, s.p); para ello realizaron este estudio basado en los centros escolares (tres de infantil y primaria, y en uno de secundaria) de Canarias. Este estudio se planificó basado en estudios de casos, bien sea de

centros o bien de aulas (observaciones, entrevistas, análisis documental), de forma longitudinal ya que fue a lo largo de dos años.

Entre las conclusiones de este proyecto, se encuentra que las TIC se usan como "apoyo al trabajo habitual de clase y no como un recurso central de la enseñanza catalizador de la innovación pedagógica" (Moreira, 2009, s.p), además manifiestan haber encontrado que "el alumnado utiliza los ordenadores de forma autónoma respecto a su profesor adoptando un papel más activo en su proceso de aprendizaje" (Moreira, 2009, s.p); situación que favorece el desarrollo de las competencias tecnológicas y de la ciudadanía digital responsable, en un ambiente que le proporciona al alumno una mayor motivación.

Esta investigación muestra las bondades de usar las TIC en la educación, sirviendo como una referencia importante en el camino hacia la integración pedagógica de estas en los procesos educativos de los CLEI, que es lo que se pretende con el presente proyecto.

- A nivel nacional, se encuentra la investigación hecha por Gómez, Bernal y Medrano (2012), con la que realizaron un estudio de tipo descriptivo el cual fue desarrollado en veintiuna (21) instituciones educativas rurales de Cundinamarca, acerca de: "Uso de las TIC en la Práctica Pedagógica de los Docentes". Dentro de los propósitos de este estudio, se encontraba el investigar sobre el uso de las TIC en las prácticas pedagógicas de un grupo de profesores beneficiados con el pro-grama Computadores para Educar.

Acerca de esta investigación, manifiestan entre sus conclusiones que podría deducirse que "en las escuelas rurales de Cundinamarca que hacen parte del estudio predomina un tipo de

enseñanza tradicional en la que el uso de los libros de texto, circulares y cuadernos sigue siendo una constante” (Gómez, Bernal y Medrano, 2012, s.p), poniendo de manifiesto la falta de masificación e integración de las TIC en la educación dentro del territorio colombiano.

Adicional a lo anterior, también se encuentra la falta de implementación u apropiación de las nuevas tecnologías por parte de los maestros en sus prácticas educativas, tal como se encontró en las escuelas rurales de Cundinamarca, lo cual da una luz acerca de las deficiencias que pueden ser aprovechadas y suplidas a través de este proyecto, ya que en la Institución Educativa Héctor Abad Gómez se presenta una situación similar, situación que se detecto apoyada en la observación a través de la practica pedagógica y de las encuestas que contestaron los mismos alumnos en el desarrollo investigativo de este proyecto.

- A nivel local, se encuentra en la Escuela Normal Superior Antioqueña, el trabajo presentado por Agudelo, Guzmán, Idarraga y Ramos (2013), quienes en su proyecto de grado: “fenómenos de las TIC en el contexto escolar”; realizaron un estudio cualitativo-etnográfico, recolectando información a través de encuestas y entrevistas en la comunidad educativa de la Institución Diego Echavarría Misas del barrio Florencia de Medellín, acerca de la implementación y viabilidad de las TIC en el ámbito escolar para potenciar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Entre las conclusiones de este proyecto, se indican algunas ventajas comparativas de usar las TIC en el aprendizaje frente a otros medios; como es el poder trabajar prácticamente “todos los contenidos curriculares, fomentar la iniciativa y el aprendizaje, así como conseguir una mayor capacidad de motivación” Agudelo et al. (2013); siendo así posible observar la bondad de utilizar las nuevas tecnologías en el aula, lo que lleva de la mano a la innovación tecnológica con la

educación actual, al integrarlas en los procesos educativos, permitiendo desarrollar una pedagogía acorde a las necesidades educativas de los alumnos del siglo XXI.

En resumidas cuentas, lo mencionado en el párrafo anterior, es lo mismo que se pretende alcanzar con el presente proyecto, por lo que se encuentra un aporte importante, en cuanto a que se pueden igualmente trabajar casi todos los contenidos curriculares de las Áreas, además que se mejora también la autonomía y la motivación en los alumnos cuando se integran las TIC a los procesos educativos.

CAPÍTULO II: MARCO DE REFERENCIA

2.1. Marco teórico

Entrando nuevamente al contexto de las TIC y buscando integrar su uso de forma pedagógica en los CLEI, así como de optimizar su manejo a través de las Aulas virtuales de Aprendizaje en pro de mejorar y actualizar los procesos educativos; se halla que los alumnos y jóvenes se encuentran inmersos en una tecnología que rompe cada vez más barreras, no solo geográficas por la inmediatez comunicativa, sino también, por la facilidad del acceso a la información; por lo que se hace casi que indispensable ayudarlos a desarrollar una ciudadanía digital responsable, ya que así se estaría preparándolos para la vida, siendo esta una de las premisas de la pedagogía actual, pre-parar al alumno en el ser, el saber, el saber hacer y el convivir.

Es por ello que pensando en la problemática que abarca a la Institución Educativa Héctor Abad Gómez, acerca del inadecuado uso que en general hacen la mayoría de sus alumnos de las herramientas TIC, se ha pensando en enfocar una solución que vendría desde la Escuela Conductista; ya que esta tiene entre sus principales ideas: que el sujeto aprende haciendo, experimentando y ensayando; así mismo, que este no absorbe pasivamente el conocimiento, sino que juega un papel activo en él; de igual forma es posible alcanzar un cambio de conducta debido a la experiencia positiva e igualmente permite que el individuo se adapte al medio por los estímulos que recibe.

Al mismo tiempo, entre los principales aportes de la Escuela Conductista al campo educativo es posible encontrar: que cuando se trata de ejercicios es fácil que el alumno recuerde y sea certero en sus respuestas; en el conductismo el rol del maestro es de orientador; conjuntamente

se pueden modificar ciertas conductas o hábitos dañinos para el alumno; e incluso el grado de avance de los alumnos puede ser medido y uno de los puntos quizás más importantes, es que la educación puede ser individualizada; cuyo objetivo es una de las premisas de la educación actual, el cual puede ser alcanzado a través de las Aulas Virtuales de Aprendizaje y en general con la integración pedagógica de las TIC en los procesos educativos.

En resumen, el conductismo ve en el alumno a un sujeto al que su desempeño y aprendizaje le pueden ser dirigidos o redirigidos y controlados desde el exterior; ósea, que las acciones de un individuo son el resultado de estímulos externos, permitiendo tener previsión y control sobre el comportamiento de este. Cabe recordar, que apoyados en los principios del conductismo se han hecho grandes aportes en diferentes campos, entre ellos están el psicológico y el educativo, siendo precisamente el enfoque educativo en el que se han hecho aportes que aun hoy siguen vigentes.

Profundizando un poco más acerca de la Escuela Conductista, se encuentra que esta le sirvió a Skinner para sentar las bases y crear la tendencia “Tecnología Educativa” aproximadamente a mediados de la década de 1950, la cual tiene como modelo pedagógico objetivos conductuales y organización del contenido de forma lógica en secuencia de unidades, e igualmente estos métodos usan el autoaprendizaje a través de preguntas y respuestas, elementos que en conjunto están relacionados con el presente proyecto.

Además, se encuentra que la corriente pedagógica de la Tecnología Educativa también ha sido llamada Pensamiento Tecnocrático, siendo muy usada y difundida por toda América Latina; en donde se ha masificado en los últimos años la educación a Distancia, los computadores y el

internet; ósea, que la tecnología educativa, busca el aprovechamiento de los recurso tecnológicos para mejorar u facilitar el aprendizaje y la enseñanza en la sociedad de hoy, la cual necesita que los jóvenes y alumnos se apropien cada vez mas de esta no solo usándola, sino también aprendiendo a través de ella; favoreciendo la creatividad, la imaginación y el desarrollo de competencias tecnológicas.

Entrando a conocer más en detalle acerca de la Tecnología Educativa, se encuentra que esta tiene entre sus principales características: el uso de juegos didácticos, las simulaciones, los libros electrónicos, equipos de proyección, pizarras electrónicas, computadores y televisores, tablet, celulares Smartphone; elementos que en conjunto hacen parte de las TIC y que bien enfocadas como se ha mencionado anteriormente sirven para el fortalecimiento de los procesos educativos.

Del mismo modo, se encuentra que en esta tendencia el aprendizaje es más individualizado, donde el alumno es el centro del aprendizaje, se autoinstruye y aprende de acuerdo a su propio ritmo; también usa el (estimulo- repuesta), (estimulo - conducta- reforzamiento) como mecanismos educativos, donde la enseñanza se programa a través de maquinas, que el alumno toca y recibe información, así se aprovecha y potencia al máximo el uso de las TIC con fines pedagógicos.

Siguiendo entonces la línea de la Tecnología Educativa, y generando un análisis más profundo desde esta, se pueden tomar los aportes realizados por Skinner que están relacionados con el desarrollo de este proyecto.

Acerca de Skinner, se encuentra que era un Psicólogo, filósofo y autor estadounidense; y

precisamente hablando de autoría, se halla que escribió los libros “la conducta de los organismos” (Skinner, 1938) y "La ciencia del aprendizaje y el arte de la enseñanza" (Skinner, 1954); también desarrollo la teoría de “el condicionamiento operante”, y fundamento las bases de la Tecnología Educativa; además desarrollo la llamada caja de Skinner en la década de los 50 y desarrollo las maquinas de enseñar a principios de los años 60, que serian las precursoras de la EAO (Enseñanza Asistida por Ordenador), que a la larga también resulta ser predecesora de las TIC.

Además, se puede dilucidar que Skinner lo que pretendía con sus teorías era tratar de mejorar la sociedad e incrementar la felicidad humana, como una forma de ingeniería social; y acerca de su teoría del "Condicionamiento Operante", según él mismo Skinner “enfatisa el hecho de que la conducta opera sobre el ambiente generando consecuencias”, (Skinner, 1953, p.65); es así como se encuentra que la conducta que tiene consecuencias agradables para el sujeto se ve fortalecida y tiende a repetirse, y la conducta que tiene consecuencias negativas para el sujeto se debilita y tiende a desaparecer; pero en este proceso también hay que tener en cuenta los refuerzos, que van a hacer que ese aprendizaje positivo se siga fortaleciendo.

Tomando otro punto de vista acerca de los llamados refuerzos, se encuentra que según Schunk (1997) define el refuerzo como: “el proceso responsable del fortalecimiento de las respuestas, el que incrementa su tasa o hace que sea más probable que ocurran. El reforzador (o estímulo reforzante) es el estímulo o acontecimiento que sigue a la respuesta y la fortalece” (s.p). Ósea, después de obtener la respuesta deseada, hay que seguir estimulando al alumno acerca del tema para que mantenga esa respuesta positiva, porque de no suceder así se perderá o debilitara como

le sucede a las conductas negativas.

Entre tanto, es pertinente retomar la siguiente afirmación “asumimos que se puede predecir y controlar el comportamiento del organismo individual”, (Skinner, 1953, p.35); que no es más que la esencia misma del pensamiento de Skinner acerca de la que debe ser la meta de la ciencia: predecir y controlar.

Ahora, realizando un análisis de los principales aportes del condicionamiento operante a la educación, se encuentra que: facilita el proceso educativo a través de la aplicación y desarrollo de motivaciones específicas; pretende informar sobre las posibilidades y utilidades de aplicación de diferentes variedades de aprendizaje; permite la adquisición, modificación o supresión de conductas, sabiendo administrar los refuerzos; y entre sus mayores aportes se hallan la enseñanza programada y las máquinas de enseñar, que consiste esencialmente en una técnica o recurso didáctico que descompone la materia a enseñar en sus elementos constitutivos e invita al alumno a aprender cada uno de ellos antes de pasar al siguiente.

Es oportuno mencionar que también se adapta mejor que cualquier otro método al ritmo de aprendizaje de cada alumno, permitiéndole al mismo tiempo, fomentar su capacidad de autoevaluación y autoaprendizaje.

Es así como se encuentra una gran cantidad de elementos provenientes desde la Escuela Conductista que pueden servir de apoyo para este proyecto y ayudar a dar claridad acerca del beneficio de canalizar el uso de las TIC a través de las Aulas Virtuales de Aprendizaje e igualmente a la integración pedagógica de estas en los procesos educativos; razones que

conducen finalmente a la optimización por parte de los docentes, alumnos y jóvenes de las nuevas tecnologías en el mundo de hoy, hecho que conlleva a mejorar los procesos de aprendizaje y los niveles de educación.

2.2. Marco conceptual

Desafortunadamente se encuentra que los alumnos y jóvenes de hoy día, están haciendo un inadecuado uso de las herramientas TIC, debido a que solo las usan para estar chateando por WhatsApp, conectados a Facebook, enviando emails, escuchando música o viendo videos, incluso dentro del aula de clases, principalmente a través de elementos como Smartphone o tablet; y los estudiantes de la Institución Educativa Héctor Abad no escapan a ello. Cuando estas herramientas, también se pueden utilizar para otras actividades como ampliar los conocimientos sobre un tema en clase o investigar más acerca de este y aprovechar el gusto de los alumnos por estos elementos para despertar más su interés acerca de los contenidos de un área, etc.

Por ello se ve que es necesario enseñar a los alumnos, alumnas y jóvenes la optimización de dichas herramientas, ya que al usarlas inadecuadamente genera distracción en clases, trasnochos chateando, igualmente bajas en el rendimiento escolar e incluso retrasos en el proceso educativo. Debido a lo anterior se considera que es muy importante promover el adecuado uso de dichas tecnologías con el fin de encarrilarlos positivamente hacia una ciudadanía digital responsable.

Si se pasa a analizar las estadísticas, se puede observar que Colombia se ubica en el puesto número 73 en cuanto al uso de las TIC a nivel mundial, registrando un descenso en la posición con respecto al año 2009, en donde se posicionaba en el puesto número 64, reflejando un descenso de ocho posiciones (Ranking 'de The Network Readinessindex 2012, s.p). Lo anterior demuestra, que, en Colombia, aún falta promover más el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones como herramientas de primera mano, ya que esto garantiza calidad y eficiencia en la educación durante el proceso de aprendizaje.

Pero muchos se preguntarán ¿Qué son las TIC?; y así se tiene que hoy día existen muchos conceptos para definirlos, por lo cual se hará referencia de algunos de ellos para tener precisamente una idea más clara de que se está hablando cuando se mencionan.

Para entrar a definir que son las TIC, se encuentra que según Gilbert y otros (1992), manifiestan que estas hacen referencia al: “conjunto de herramientas, soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información” (p.1); otra más sería que las nuevas tecnologías son: "... el conjunto de procesos y productos derivados de las nuevas herramientas (hardware y software), soportes de la información y canales de comunicación relacionados con el almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizados de los datos", (Adell, 1997, s.p).

En resumen, acerca de las TIC, se puede decir que son el conjunto de tecnologías que se usan para procesar, almacenar, producir, guardar, transferir, enviar, y presentar información. Es debido a lo anterior, que hoy día estas se encuentran presentes en casi todos los ámbitos sociales, familiar y por supuesto el que interesa en este trabajo que es el escolar.

Dentro de las tecnologías que se pueden incluir en las TIC se encuentran los televisores, televisores inteligentes o smart, teléfonos celulares inteligentes o Smartphone, Tablet's o tabletas, computadores de escritorio y/o portátiles, radios, relojes inteligentes, reproductores de audio y video, consolas de videojuegos e internet, etc. El uso de estas herramientas se encuentra tan generalizado, que por ello se puede decir que la información hoy se encuentra a un clic de distancia. Así, se ha tratado de encontrar una definición muy amplia y detallada del significado de las TIC para empezar a conocer un poco más acerca del uso que se le puede dar a las tecnologías de la in-formación y las comunicaciones en las prácticas pedagógicas.

Adicional a las herramientas TIC mencionadas en el párrafo anterior, se ampliará un poco más el concepto de algunos de estos elementos que se consideran importantes dentro del desarrollo de este proyecto como son:

-**Celular Smartphone:** Se encuentra que el término smartphone proviene de la lengua inglesa y se usa comúnmente para referirse a un teléfono inteligente o equipo celular móvil que presta funciones avanzadas similares a las que brinda un computador, pero que además conserva todas las funciones principales de un celular convencional como son: hacer llamadas telefónicas, enviar mensajes de texto, usar juegos, etc; e igualmente se destaca por su conectividad a internet o a las aplicaciones de redes sociales, la capacidad multimedia (cámara y reproductor de videos mp3 o mp4), servicio GPS y la incorporación de la pantalla táctil; lo que lo convierte prácticamente en una minicomputadora de bolsillo debido a su portabilidad. (Wikipedia, s.f, s.p).

- **Tablet:** La tablet también es un término que proviene de la lengua inglesa, la cual igualmente es conocida como tableta y es el equivalente a un computador portátil pero más grande que un Smartphone, siendo caracterizado además por tener una pantalla táctil que lo convierte algo así como un híbrido o intermedio entre ambos. Por lo anterior presenta casi las mismas funciones que puedan tener ambos, sumándole a este una gran portabilidad como al smartphone. (Wikipedia, s.f, s.p).

Los dos elementos TIC mencionados en los párrafos anteriores (celular Smartphone y Tablet), hacen parte también de los llamados dispositivos móviles, los cuales son elementos con los que los alumnos y jóvenes más interactúan constantemente hoy día, sea en la escuela o en su vida diaria; por ello es necesario aprovecharlos e integrarlos en los procesos educativos, y John

Traxler (2007) menciona al respecto: “las tecnologías móviles de aprendizaje apoyan claramente la transmisión y entrega de contenido multimedia enriquecido”, así se logra que los alumnos aprendan contenidos con elementos tecnológicos interactivos que son de uso diario para ellos y que por ende les genera motivación, además, se alcanza un aprendizaje más significativo.

- **Computador:** Este es conocido con varios nombres entre los que están (computadora, computador u ordenador) que además puede ser portátil o de escritorio; el cual es una máquina o dispositivo electrónico que es capaz de recibir, almacenar y procesar información de una forma ágil, pudiendo conectarse con otro dispositivo para realizar algunas de estas tareas a través de un medio de entrada y otro de salida. Este dispositivo cuenta con dos componentes principales que son el software (la parte física como teclado, mouse, monitor, circuitos, pantalla) y el hardware (la parte lógica o intangible como programas, datos, aplicaciones, etc), que es el que procesa la información. (Wikipedia, s.f, s.p).

- **Internet:** El internet es un conjunto de redes de comunicación que permite la interconexión entre computadoras o entre las redes a través de una familia de protocolos denominado TCP/IP, el cual tiene un alcance a nivel mundial. El desarrollo que ha alcanzado el Internet ha superado considerablemente todas las expectativas que se pudieran haber tenido y ha generado una revolución en la sociedad moderna de magnitud incalculable. (Wikipedia, s.f, s.p). Es por ello que este sistema se ha convertido en el pilar que ha revolucionado las comunicaciones, el entretenimiento, el comercio y la educación en todos los rincones del planeta.

En este punto se puede hacer un paréntesis para hablar acerca del uso de las redes sociales en los procesos educativos, ya que estas también hacen parte de las herramientas tecnológicas

digitales puesto que “El uso de redes sociales forma parte de la competencia digital, que es una de las competencias clave para el aprendizaje en el siglo XXI” (Gutiérrez Martín & Tyner, 2011, s.p); donde se manifiesta la importancia de integrarlas a los practicas pedagógicas de la escuela como favorecedoras de las competencias digitales.

Otro concepto fundamental para el desarrollo del presente proyecto es el de WEB 2.0; este elemento es parte esencial debido a que permite la conexión multidireccional en la red de internet a través de distintas aplicaciones (blog, redes sociales, Youtube, etc). Haciendo una descripción más resumida de la Web 2.0, se puede decir que permite: buscar, crear, compartir, colaborar, participar e interactuar a través de distintas aplicaciones en internet de forma on line, ósea en línea. (Wikipedia, s.f, s.p).

Acerca del concepto de WEB 2.0, se encuentra lo manifestado por De la Torre (2006), quien se refiere a esta como una nueva forma de entender Internet, que con la ayuda de nuevas herramientas tecnológicas promueve que la organización y el flujo de la información dependan del comportamiento de las personas que accedan a ella, permitiéndole participar activamente en la clasificación y la construcción de los contenidos, por medio de herramientas más fáciles de usar. Estas Aplicaciones o herramientas permiten también por así decirlo la democratización a través de ellas, ya que todos aportan o participan en sus contenidos permitiendo la libre opinión y circulación de datos. (s.p)

Se encuentra así que entre las cosas más positivas que se puede alcanzar con la Web 2.0, es que brinda la oportunidad de desarrollar nuevos sistemas y métodos para la educación, lo que permite a la par de la innovación tecnológica alcanzar una innovación pedagógica con su uso e

inclusión en los procesos educativos.

Retomando nuevamente la línea introductoria al tema de las “TIC”, hay que pasar a ver sus aportes al uso de estas en la educación, que es el tema que atañe a este proyecto.

El uso de las Tecnologías de la Información y la comunicación en la educación, es una necesidad casi que impuesta por el desarrollo tecnológico de la sociedad en la actualidad, pero hay que saber darle un lugar, para que los alumnos sepan aprovechar todos los beneficios de su uso en el aula para su formación y no siga siendo por el contrario un elemento generador solo de distracción dentro de ella, que consecuentemente termina afectando su rendimiento escolar.

Analizando el impacto de las TIC en la educación, se encuentra que este ha sido tan grande, que incluso ha afectado profundamente la forma de entender y de desarrollar los procesos educativos en donde cada vez se descubre un universo más ilimitado de posibilidades, brindando toda una gama de recursos para el aprendizaje con la posibilidad de expandirse a un número de usuarios cada vez mayor en diferentes escenarios y con la capacidad de socializar el conocimiento, generando así una revolución en la enseñanza y el aprendizaje; por lo que se requiere un empalme entre ambos (TIC - Educación), para seguir generando personas que desarrollen una ciudadanía digital responsable.

Pasando ahora a definir y entender el concepto de ciudadanía digital, se encuentra que son: “las normas de comportamiento con respecto a la utilización de la tecnología” (Ribble y Bailey, 2004, p.7); esto se podría entender como las normas de conducta en cuanto al correcto uso, abuso y mal uso que se haga de la tecnología por parte de los usuarios.

Al respecto también se encuentra que “un ciudadano educado es capaz de acceder, evaluar, organizar, interpretar y diseminar información en diferentes formatos sobre diferentes tecnologías” (Gallardo-Echenique et al., 2005, p.12), que hace referencia al desarrollo de la ciudadanía digital, cuando la persona es capaz de manipular de forma responsable la información con diferentes elementos y plataformas tecnológicas.

En relación con la accesibilidad en el campo educativo, poco a poco estas herramientas van haciendo parte de los recursos disponibles en todas las Instituciones educativas, logrando la incorporación y acercamiento de los estudiantes al mundo digital. Pero a pesar de esta disponibilidad, la integración pedagógica de las TIC en los procesos educativos y especialmente en las aulas escolares, a menudo se ha constituido en un proceso complicado, problemático y aún no logrado, (Mumtaz, 2000, s.p).

Adicionalmente se puede agregar, que según Delgado (2005): hay que “Despertar valores en los estudiantes que le permitan usar los recursos y medios educativos (TIC) de manera responsable y óptima en la adquisición de conocimientos” (s.p). Que es precisamente haciendo referencia a la necesidad del aprovechamiento de estas herramientas tecnológicas de forma responsable en los procesos educativos.

Como complemento, se encuentra lo manifestado por Fernando Santamaría (2005) "la finalidad del proceso educativo es proporcionar a las generaciones jóvenes los conocimientos requeridos para desenvolverse en la sociedad" (s.p). Así mismo, a través de este proyecto lo que se está buscando precisamente es favorecer el desarrollo de la competencia tecnológica de todos los alumnos en general y jóvenes de los CLEI de la Institución Educativa Héctor Abad Gómez,

para que tengan la capacidad de desenvolverse en una sociedad cada vez mas interactiva y digital.

Pero, aun existe poca o nula incorporación de los dispositivos TIC como Smartphone, tablet o las plataformas disponibles en la Web para los procesos educativos; tal como pasaría en un principio con los computadores y la internet; los cuales poco a poco fueron ganando su espacio debido al desarrollo y abaratamiento de la tecnología, lo que permitió su masificación e ineludible introducción a las practicas pedagógicas de las Instituciones educativas, con la adquisición de equipos y la respectiva conexión a internet.

Por ello, debido a la constante manipulación e interacción de los alumnos y jóvenes con estos dispositivos u plataformas digitales en sus entornos social y familiar, se visualiza la necesidad de que se incorporen a los procesos educativos actuales, como sucedió en un principio con los computadores y la internet; ya que esa innovación tecnológica debe ir de la mano con la utilización pedagógica de los dispositivos Smartphone, Tablet y de las plataformas de la Web; convirtiéndolas en una herramienta didáctica integrada a las prácticas pedagógicas de las Instituciones Educativas.

Como se puede observar, existen igualmente una gran cantidad de puntos a favor de promover el adecuado uso de las TIC en los procesos educativos que finalmente benefician a los alumnos, a la Institución Educativa y lógicamente a la sociedad.

Ahora para seguir entrando en contexto, es preciso, también conocer que son los Ciclos Lectivos Especiales Integrados (CLEI), y se encuentra que según el Ministerio de Educación

Nacional son: “unidades curriculares estructuradas, equivalentes a determinados grados de educación formal regular constituidos por objetivos y contenidos pertinentes, debidamente seleccionados e integrados de manera secuencial para la consecución de los logros establecidos en el respectivo Programa Educativo Institucional (PEI)”.

Los CLEI se encuentran divididos en cuatro ciclos de educación básica y dos de media académica que son: el primer ciclo, con los grados primero, segundo y tercero; el segundo ciclo, con los grados cuarto y quinto; el tercer ciclo, con los grados sexto y séptimo; el cuarto ciclo, con los grados octavo y noveno; el quinto ciclo, con el grado décimo; el sexto y último ciclo, con el grado undécimo.

Los Ciclos Lectivos Especiales Integrados fueron establecidos como una forma de ayudar a reducir la tasa de analfabetismo en el país y ayudar a las personas que por diferentes razones (edad, trabajo, económica, etc), no han podido continuar con sus estudios. En el caso de la población que en general es atendida en los CLEI de la Institución Educativa Héctor Abad Gómez se encuentran personas jóvenes y adultas desplazadas por la violencia, población indígena, y en general personas que no han podido continuar su educación por otros sinnúmeros de razones.

Ahora, en relación con las AVA, se encuentra un concepto que Suárez define como los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) y que consiste en "un sistema de acción que basa su particularidad en una intención educativa y en una forma específica para lograrlo a través de recursos infovirtuales". Esto quiere decir que orienta una forma de actuación educativa dentro de unos márgenes tecnológicos, concepto que va de la mano al que se desarrolla con las AVA.

Y es esa nueva forma de orientar la acción educativa que nos proporcionan las TIC, y con ello un EVA, que facilitan entre otras cosas: La posibilidad de acceso a la información y a la comunicación (material digital e hipertextual); la ampliación de estrategias de aprendizaje; la relación con las tecnologías, y las posibilidades de aprender con tecnología y aprender de tecnología; los progresos cognitivos que generan la interacción con la tecnología ponen en evidencia que éstas modifican las estrategias de pensamiento; un reencuadre del concepto de aula, de clase, de enseñanza y aprendizaje. Todas estas son acciones paralelas a las que se pueden alcanzar con la integración pedagógica de las TIC en los procesos educativos de los CLEI.

Al proseguir indagando en el tema educativo, se encuentra lo que para Loughlin, E. y Suina, H. (1997) es un ambiente de aprendizaje, los cuales se refieren a este como: “Organización espacial, dotación, disposición de los materiales para el aprendizaje y organización para propósitos especiales” (p. 57). Es así, cómo los docentes participan activamente y toman las decisiones en torno al diseño y ocupación del espacio, además de la disposición de los materiales. Evidenciando la necesidad que tiene el docente de transformar y actualizar los ambientes de aprendizaje para favorecer, por ejemplo, el desarrollo de la ciudadanía digital en sus alumnos.

Esto también permite encontrar a través de los ambientes de aprendizaje, soluciones innovadoras tecnológicas que, siendo usadas por los maestros y alumnos con una intención educativa, sirven para enriquecer y desarrollar un ambiente de aprendizaje más dinámico, donde los individuos que intervienen e interactúan asumen nuevos compromisos como: autonomía en el

proceso de aprendizaje, favorecimiento del trabajo colaborativo y el uso responsablemente de las TIC en el proceso educativo.

Indagando más conceptos relacionados se halla el aula virtual, que según Elena Barbera y Antoni Badia (2005) es: “El aula virtual es la integración organizada de muchos recursos digitales de texto, imagen, sonido y animación” (s.p). Con ello se hace referencia a que para desarrollarla no es necesaria una tecnología muy complicada, pero sí que debe estar un tanto o más organizada que la clase presencial con todos sus recursos disponibles.

En resumidas cuentas, se puede expresar que un AVA, es un sistema organizacional en el que intervienen, tanto medios tecnológicos como plataformas digitales con una intención educativa, a través de los cuales, el alumno interactúa para alcanzar un objetivo pedagógico determinado. Aprovechando en este caso no solo elementos TIC como el computador, el internet, celulares Smartphone, Tablet, televisores, etc; sino también las plataformas digitales o aplicaciones disponibles en la Web; elementos que usan o con los que interactúan constantemente los alumnos y jóvenes en su entorno social u familiar, que al ser usados pedagógicamente en la escuela busca generar un aprendizaje significativo.

En cuanto a la interacción con el entorno de elementos y plataformas digitales por parte de los alumnos y jóvenes en sus contextos familiar y social, se puede deducir que es la razón para que tengan un manejo excelente de ellas, ya que hoy en día el aprendizaje se considera como una actividad social, al entender que un estudiante no aprende sólo del docente ni sólo en el aula, sino, que aprende también a partir del entorno, como en este caso de los medios de comunicación, de sus amigos u compañeros y de la sociedad en general, como la manifestaría (Fernando

Santamaría González, 2005, s.p).

Otro aspecto acerca del cual se debe indagar es el de las Prácticas Pedagógicas, donde se encuentran las conclusiones realizadas por (Cuban, 1993, 2001, s.p; Zhao y otros, 2002, s.p; Zhao y Frank, 2003, s.p), en el sentido de que la incorporación de las TIC no garantiza, en sí misma, la transformación de las prácticas pedagógicas. Ósea, que no basta con tener y acceder a las TIC en el aula, para pensar que ya se transformaron las practicas pedagógicas tradicionales, sino que esto conlleva la inclusión de otros aspectos complementarios como: cuál es la tecnología disponible, el tipo de actividad que queremos incluir con el uso de esa tecnología disponible, los motivos y las necesidades del uso de la tecnología, etc.

Siguiendo la línea de la Práctica Pedagógica, se encuentra a Latorre (2003), quien manifiesta que: “la inclusión de las TIC en el aula implica una práctica pedagógica reflexiva, investigadora y transformadora” (s.p). De esta forma es como debe surgir un maestro con autonomía, capaz de pensar la educación a través de la reflexión sobre lo que hace en las aulas de clase; ósea, un docente que toma decisiones con base en su interpretación de la realidad y crea situaciones nuevas a partir de la resolución de los problemas de su práctica pedagógica cotidiana con el objetivo de mejorarla o transformarla.

En relación acerca de las prácticas pedagógicas, se puede establecer que la enseñanza es un acto consciente con una intención determinada en donde el docente es quien toma la decisión y asume una postura sobre los medios que va a usar en pro de favorecer el aprendizaje de sus alumnos; y en este caso en particular hace referencia a la incorporación de las TIC por parte del docente y su postura acerca de la utilización de estas en los procesos de aprendizaje. Pero, se

debe añadir a lo anterior, que es algo que también debe ir mediado por parte de la Institución Educativa, incluyendo en su currículo el desarrollo de competencias tecnológicas, que le permita adaptarse a las características y necesidades educativas de los alumnos del siglo XXI.

2.3. Marco legal

Continuando con la idea de optimizar e integrar el uso de las TIC en el aula y estas canalizándolas a través de las “Aulas Virtuales de aprendizaje”; se debe entrar a analizar el aspecto jurídico y legal que pueda cobijar, regir o promover el desarrollo de estas en las Instituciones Educativas. Lo anterior, se debe a que este aspecto es de suma importancia, para no llegar a cometer errores e imprudencias que comprometan el avance mismo del proyecto, o que por el contrario desde la parte legal promuevan su implementación en el territorio colombiano.

Según la Ley Especial Contra Delitos Informáticos (2001) en el Título I de las disposiciones generales, definen a las Tecnologías de la Información como la: "Rama de la tecnología que se dedica al estudio, aplicación y procesamiento de data, lo cual involucra la obtención, creación, almacenamiento, administración, modificación, manejo, movimiento, control, visualización, distribución, intercambio, transmisión o recepción de información de forma automática, así, como el desarrollo y uso de “hardware”, “firmware”, software”, cualquiera de sus componentes y todos los procedimientos asociados con el procesamiento de data" (s.p).

Escudriñando en la ley 115 o ley general de educación en Colombia, se encuentran los siguientes datos relacionados con la promoción de las TIC:

En su art. 20, parágrafo “A”, donde cuenta que entre los objetivos generales de la educación básica está “propiciar una formación general mediante el acceso, de manera crítica y creativa al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico”, donde lo que pretende es que el estudiante pueda tener acceso y formación en los diferentes campos del conocimiento,

incluyendo precisamente el tratado en este caso como lo es el tecnológico.

Esta misma ley en su Art. 22 párrafo G, manifiesta que “la iniciación en los campos más avanzados de la tecnología moderna y el entretenimiento en disciplinas, procesos y técnicas que le permitan el ejercicio de una función socialmente útil”; ósea, pone de manifiesto la relevancia de aprender a dominar las tecnologías por parte de los alumnos para que puedan desenvolverse en la sociedad digital como lo propone el presente proyecto.

En esta ley también se puede encontrar en su art. 23, que hace mención al grupo de áreas obligatorias y fundamentales del plan de estudios, se encuentra el “área de tecnología e informática”, debido a la importancia de estas en un mundo cada vez más globalizado.

Es así, como se puede incluir también El art. 32, el cual manifiesta acerca de la educación media técnica que esta “debe incorporar, en su formación teórica y práctica, lo más avanzado de la ciencia y de la técnica, para que el estudiante este en capacidad de adaptarse a las nuevas tecnologías y al avance de la ciencia”; recalando más aún, la importancia de fomentar la preparación de los alumnos en el manejo de las TIC, para que puedan desenvolverse en un mundo cada vez desarrollado tecnológicamente hablando.

Hablando de la práctica pedagógica, se encuentra que en La ley General de Educación, Ley 115 de 1994, en su artículo 109 establece como propósito de la formación de educadores “formar un educador de la más alta calidad científica y ética, desarrollar la teoría y la práctica pedagógica como parte fundamental del saber del educador, fortalecer la investigación en el campo pedagógico y el saber específico”, esto como parte del proceso de formación docente buscando

integrar la teoría y la práctica.

Se encuentra, asimismo, la ley 1341 del 30 de julio de 2009, con el cual se convirtió al Ministerio de las Comunicaciones en el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. La cual, es una de las formas en que el gobierno nacional pretende establecer las reglas de juego, para el desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación en el país. Además, con el desarrollo de esta ley se pretende implementar, masificar y facilitar el acceso a las TIC; fomentando la libre competencia y garantizando la protección de los derechos del usuario; así, como la regulación al uso eficiente de la infraestructura y del espectro en el territorio colombiano.

Ahondando un poco más en las herramientas que facilita el gobierno nacional acerca del uso de las TIC en la educación, se encuentra que el PNDE de 2016-2026 (Plan Nacional De Educación), establece en su capítulo “III. RENOVACIÓN PEDAGÓGICA DESDE Y USO DE LAS TIC EN EDUCACIÓN”, con lo que se busca garantizar el acceso a estas nuevas tecnologías a través de la educación, preparando e introduciendo a los alumnos y a los docentes en dicha práctica.

Se encuentra también que según el decreto 3011 de 1997, la educación básica formal de adultos “CLEI” está dirigido a “las personas con edades de trece (13) años o más, que no ha no ingre-sado a ningún grado del ciclo de educación básica primaria o hayan cursado como máximo los tres primeros grados”, o también a “las personas con edades de quince (15) años o más, que hayan finalizado el ciclo de educación básica primaria y demuestren que han estado por fuera del servicio público educativo formal, dos (2) años o más”.

En este decreto también se determina la correspondencia de los ciclos lectivos regulares de la educación básica que son:

1. El primer ciclo, con los grados primero, segundo y tercero.
2. El segundo ciclo, con los grados cuarto y quinto.
3. El tercer ciclo, con los grados sexto y séptimo.
4. El cuarto ciclo, con los grados octavo y noveno.

Al finalizar satisfactoriamente todos los “CLEI”, las personas recibirán el certificado de estudios del bachillerato básico. Luego, las personas para ingresar a la educación media académica que corresponden a dos (2) Ciclos Lectivos Especiales Integrados, deberán haber obtenido el certificado de estudios del bachillerato básico o tener dieciocho (18) años o más y acreditar haber culminado el noveno grado de la educación básica, donde la correspondencia es (ciclo quinto al grado décimo y ciclo sexto al grado once).

Se puede decir, que el premio para las personas que finalicen satisfactoriamente todos los Ciclos Lectivos Especiales Integrados de la educación media académica de adultos, es que recibirán el título de bachiller; como fruto del esfuerzo por salir adelante en sus vidas.

Se encuentra entonces que el objetivo de los “CLEI”, es ayudar a reducir las tasas de analfabetismo en el país y ayudar a las personas, que por diferentes razones han estado desescolarizados y que su edad cronológica es superior a la establecida para el curso que le corresponde realizar, o que por su ocupación o actividad laboral no le ha sido posible continuar

con sus estudios.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Diseño metodológico

Este proyecto incorpora técnicas de investigación desde el enfoque cualitativo, ya que a través de la entrevista y las encuestas se analizan las experiencias de los alumnos cuando acceden a clases en un contexto tecnológico, y también analiza cuando la clase es en el aula tradicional. De esta forma, se logra un alcance descriptivo, ya que se desarrolla en el contexto del CLEI de la Institución Educativa HÉCTOR ABAD GÓMEZ con sus alumnos y maestros; lo cual puede brindar un norte acerca del uso de las TIC en las aulas de dicha Institución Educativa.

Además, tiene también un alcance explicativo, ya que busca analizar las posibles causas y consecuencias que genera el inadecuado uso de las herramientas TIC por parte de los alumnos y jóvenes en esta Institución Educativa, para analizar así, las posibilidades de integrarlas a los procesos educativos como una forma contrarrestar dicha problemática.

En cuanto al tipo de diseño, se uso el no experimental, ya que se busca establecer la diferencia entre dos variables que son: la percepción por parte de los estudiantes y los docentes del CLEI “cuando se desarrolla una clase de una materia (x) en el aula de informática” y “cuando se desarrolla una clase de una materia (y) en el aula de clases tradicional”.

Acerca del método usado es el inductivo-descriptivo enfocado desde la corriente fenomenológica, ya que como afirma Creswell (1998), este “describe el significado de las experiencias vividas por una persona o grupo de personas acerca de un concepto u fenómeno” (s.p), que en este proyecto, aplicaría a las experiencias vividas por los alumnos y maestros cuando

se desarrolla una clase de una materia (x) en el aula de informática.

3.2 Población y muestra

La investigación se encuentra dirigida a alumnos y maestros sin importar el rango de edad, sexo o condición religiosa, de la jornada nocturna que se encuentren cursando o enseñando en alguno de los CLEI (niveles tres, cuatro y cinco) de la Institución Educativa Héctor Abad Gómez, en donde esta población estudiantil cuenta entre sus principales características, que son adolescentes en su mayoría que pertenecen a los llamados nativos digitales, ya que nacieron en una época, donde están rodeados de tecnología y su contacto con esta se da desde muy temprana edad.

Además, es allí donde se pudo observar y evidenciar la problemática del inadecuado uso de las TIC en el aula por parte de los estudiantes, gracias al desarrollo de la Práctica en dicha Institución Educativa como docente en formación de la Escuela Normal Superior Antioqueña.

Es así, como por medio de esta investigación se pueden establecer criterios basados en el análisis de dicha población estudiantil y docente, que permitan establecer la posibilidad de desarrollar el presente proyecto, como la mejor solución a la problemática mencionada en líneas del párrafo anterior.

3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de información

Se realizaran encuestas tipo personal, para poder analizar la frecuencia con que asisten los alumnos a una clase en la sala de sistemas, o para conocer el cómo se sienten cuando están recibiendo dicha clase en ella y los usos que le dan a los Smartphone o Tablet; adicionalmente se entrevista a algunos de los docentes, para conocer con qué frecuencia integran las TIC en sus prácticas pedagógicas y de esta forma alcanzar a desarrollar un muestreo estratificado dirigido a los alumnos y maestros de la Institución Educativa Héctor Abad Gómez.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA HÉCTOR ABAD GÓMEZ

ENCUESTA QUE APLICA PARA ALUMNOS

FECHA: D ____ M ____ A _____

- Nombre completo: _____

1. Sexo: M__ F__

2. Rango de edad en años:

a. 14-20: ____ b. 21-30: ____ c. 31-40: ____ d. 41-50: ____ e. 51 o más: ____

3. Sin importar las materias, ¿con qué frecuencia los llevan los maestros a la sala de sistemas para desarrollar una clase?.

a. Varias veces a la semana: ____ b. Al menos una vez por semana: ____

c. Al menos una vez por mes: ____ d. Al menos varias veces en el semestre: ____

e. Nunca: ____

Si la respuesta anterior fue “nunca”, se pasa a la pregunta número 5.

4. Cuando un maestro sin importar la materia o el tema, desarrolla una clase en la sala de sistemas a ti:

a. Te gusta mucho: ____ b. Te gusta poco: ____ c. No te gusta ____ d. Te es indiferente ____

5. Tienes celular Smartphone o tablet:

a. Smartphone: ____ b. Tablet: ____ c. Ninguno de los dos: ____

Si la respuesta anterior fue “ninguno de los dos”, ahí termina la encuesta, de lo contrario puede continuar.

6. ¿Con que frecuencia te conectas a internet o redes sociales a través de tu dispositivo smartphone o tablet cuando estás en la Institución Educativa Héctor Abad Gómez?:

a. A diario: ____ b. Al menos una vez por semana: ____

c. Al menos una vez al mes: ____ d. Nunca: ____

7. ¿Has llegado a utilizar tu Smartphone o tablet para ampliar información sobre un tema o desarrollar alguna actividad relacionada con la clase dentro del aula? Ejemplos: (tomar fotos a un documento para evitar sacar copias, descargar algún documento y trabajarlo desde el dispositivo durante la clase,...).

a. Si: ____ b. No: ____ c. El maestro no permite hacerlo: ____

8. ¿Qué tipo de actividades has desarrollado en el aula con tú Smartphone o tablet?:

INSTITUCION EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ

ENTREVISTA QUE APLICA PARA DOCENTES

FECHA: D ____ M ____ A ____

Nombre del entrevistador: _____

Nombre del entrevistado: _____

Edad: _____

1. ¿Qué área(s) o materia(s) tiene asignada(s) para dar clase en los CLEI?:

2. ¿Ha desarrollado actividades de clases en el aula de sistemas? ¿Podría contar brevemente que tipo de actividad?

3. ¿Crees que es importante o útil que en la Institución Educativa Héctor Abad Gómez se promueva más la integración de las TIC a los procesos educativos? y ¿Por qué?

4. En tu condición de docente: ¿promueves o facilitas el uso de las TIC en el aula? ¿Sí o no y por qué?

CAPITULO IV: PROPUESTA

4.1. Presentación de la propuesta

Es una realidad de hoy día, que la tecnología ha invadido todas las esferas de la sociedad moderna, y que su aprovechamiento le ha permitido al ser humano un desarrollo sin precedentes. Esto conlleva necesariamente a que la educación poco a poco, también integre los adelantos tecnológicos (TIC) en la escuela, de manera que pueda formar ciudadanos que sean capaces de interactuar, usar, crear y aprovechar la tecnología en su diario vivir, en su trabajo, e incluso lógicamente durante su proceso educativo.

Es así, que echando un leve vistazo hacia atrás; no hace muchos años que los computadores eran novedad en el mercado mundial, y tener uno en un hogar, una empresa o en una Institución Educativa, era casi que un lujo de pocos o pocas; pero luego, debido a su masificación se hizo muy común y necesario encontrar uno en casi todas partes, hasta el punto, que en la mayoría de Instituciones Educativas de hoy día ya es posible encontrar una sala de sistemas con conexión a internet, pero que a veces es poco aprovechada de una forma óptima, e igualmente pasa con las diferentes plataformas de la Web u otros dispositivos tecnológicos que hacen parte de las TIC, y con ello se limita su integración a la clase de sistemas, olvidando en parte la transversalidad desde otras áreas.

Ahora, ojeando al presente, se encuentra que debido a la masificación que han logrado los dispositivos móviles como los Smartphone o Tablet, esta generando que los alumnos, jóvenes y las personas en general, interactúen constantemente con ellos en su diario vivir, debido a su

portabilidad y posibilidad de comunicación directa a través de ellos, entre otras cosas más; al punto que, en algunas empresas, los dan a sus trabajadores como una herramienta de trabajo.

Por ello, si se relaciona con lo que paso con los computadores en un principio, falta que hoy día, en las Instituciones educativas se promueva más el uso de los dispositivos móviles dentro del aula de clases, o que se genere su inclusión a los procesos educativos, y no es de extrañar que en unos años llegue a existir dotación de celulares dentro de las escuelas o colegios, que permita por parte de los gobiernos a través de la educación preparar ciudadanos con capacidad de usar apropiadamente esta tecnología del presente.

Retomando lo expresado en el párrafo anterior, es aquí, en donde se puede retomar lo manifestado por Monereo y Pozo (2001): “a menudo la escuela enseña contenidos del siglo XIX, con profesores del siglo XX, a alumnos del siglo XXI” (s.p). Así, que esto es algo que se debe empezar a cambiar en el ámbito escolar de nuestros días, y justamente es una de las cosas que se pretenden alcanzar con este proyecto, enseñar a los alumnos y jóvenes de los CLEI de hoy integrando las herramientas tecnoeducativas del siglo XXI.

Nuevamente ahondando en la propuesta de este proyecto, y dentro de las diferentes alternativas que se pueden usar para integrar las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, se encuentra el concepto de Aulas Virtuales de Aprendizaje, el cual además puede ser articulado con el uso de celulares Smartphone o Tablet, como una forma de canalizar el adecuado uso de las TIC en el aula; acción que se puede llevar a cabo con el montaje de actividades a través de las distintas plataformas educativas que se encuentran disponibles en la Web. Esto le permitirá al docente, el desarrollo en sus alumnos y jóvenes de Competencias

Tecnológicas, además de la ciudadanía digital responsable.

Sin embargo, el uso de los dispositivos móviles mencionados en el párrafo anterior y de otras herramientas TIC, no se han de limitar al uso en el aula de sistemas para desarrollar las actividades que haya montado el maestro en una plataforma educativa; sino que adicionalmente a ello, se encuentran otros usos en el aula de clases tradicional, lo que permitirá mostrar a los alumnos otra forma diferente al uso inadecuado que ellos hacían de estos.

Es por ello, que cimentado en los párrafos anteriores y como este proyecto está relacionado con el uso de la tecnología desde un enfoque pedagógico y educativo, se ha pensado en crear un Blog, cuyo nombre es: “Las TIC al aula”, que le servirá a los docentes como una guía de apoyo virtual, la cual les facilitara la optimización, implementación e integración de las herramientas TIC en los procesos educativos, sin importar la distancia o lugar donde se encuentre; esto debido al rompimiento de barreras que permiten precisamente las nuevas tecnologías.

Asimismo, allí se podrá encontrar toda la información pertinente acerca de las actividades que se pudieron desarrollar como andamiaje para esta investigación, e incluso se podrá encontrar este proyecto publicado completamente en él.

Ahora, a continuación se presentan algunas de las actividades que se pueden aplicar con las herramientas TIC en el aula física o en un AVA, entre las cuales estan:

Tanto estudiantes como maestros, pueden usar el celular para ampliar información sobre el tema que se está tratando en clase (usando el traductor, wikipedia, google, etc.), igualmente pueden grabar videos en el celular de un tema y subirlo a una plataforma de internet o a una red

social como complemento de una clase; y el docente puede crear grupos de WhatsApp o en Messenger, para poner las tareas o trabajos autónomos y calificarlos allí mismo, aumentando la integración pedagógica de las TIC a través de las redes sociales; además, le sirve al docente para estar en contacto inmediato con los alumnos o con sus padres, etc. Todo esto llevará a la dinamización de las prácticas educativas en la Institución Educativa Héctor Abad Gómez.

También, el alumno puede tomar fotos a un documento evitando sacar fotocopias; solicitarle al docente que le envíe vía email o WhatsApp un documento que se vaya a trabajar en clase; se puede usar parlantes y el dispositivo móvil, para una exposición en clase que contenga archivos mp3 o mp4; aunque lo ideal es que sea el docente quien tome la iniciativa y promueva todo lo anterior sin esperar a que sus alumnos se lo pregunten o soliciten. Otro ejemplo de ello, es usar e interconectar a los dos dispositivos mencionados en las líneas anteriores, para escuchar y trabajar la reflexión del día en el aula, u presentar un video usando un video Beam o televisor Smart para la introducción al tema que se va a trabajar en clase.

Adicional a lo mencionado en los párrafos anteriores, otras actividades que se pueden desarrollar son:

- Jugar a las adivinanzas en Twitter: En esta red social se puede crear una cuenta y cada semana Twitear, como si el docente fuera un personaje histórico, un escritor o un científico al que los alumnos deberán adivinar de quien se trata. También se pueden dar pistas cortas para que descubran un animal o una planta, una palabra en inglés, un río, una cadena montañosa, la respuesta a un enigma, etc.

- Trabajar la comunicación visual y a creatividad con Instagram: El maestro le puede pedir a sus alumnos que documenten un día de su vida, un fin de semana o una actividad concreta por medio de fotos o videos, que han de publicar en una de estas redes sociales. También se le puede animar a los estudiantes a que sigan cuentas con el tema que les interese, desde la naturaleza hasta temas políticos. De esta forma aprenderán a hacer y tratar fotos o videos, usándolos para transmitir información.

- Presentación de trabajos a través de Youtube: Para el próximo trabajo en clase, el docente puede animar a sus alumnos, a grabar la presentación final con una cámara u dispositivo móvil para subirla o publicarla en Youtube; así ellos trabajaran la creación y la edición de video, además les servirá para mejorar la comunicación oral. Luego el resto de estudiantes o compañeros podrán comentar y valorar la presentación a través de los comentarios en dicha plataforma.

Como elementos anexos, se podrán encontrar Apps o plataformas que le pueden servir a los docentes en el tema de la inclusión educativa en el aula con alumnos que presenten discapacidad auditiva, oral u ambas y facilitar así la comunicación alumno-alumno, alumno-docente y viceversa; otras que se pueden usar en una clase de ciencias naturales con realidad aumentada sobre el cuerpo humano.

Incluye también unas Apps sobre el espacio y los planetas que pueden servir para una clase de ciencias sociales; o visitar museos virtuales, ya sea para una clase de ciencias naturales, de historia o religión, que se encuentran a miles de kilómetros de distancia y que de otra forma seria casi imposibles de visitar y conocer, pero gracias a la tecnología eso es un problema solucionado.

Todo lo mencionado en los párrafos anteriores se podrá encontrar ampliado unos renglones más adelante.

Se puede sumar a lo mencionado en los párrafos anteriores, una serie de plataformas o canales educativos, los cuales pueden ser usados igualmente con sentido pedagógico por parte de los docentes, en los que se pueden desarrollar diferentes actividades, según la necesidad del tema que se vaya a trabajar en un AVA, entre los cuales están:

- **Kahoot:** Se trata de un sistema de respuestas en el aula basado en el juego para escuelas, universidades y empresas; se puede jugar desde cualquier dispositivo y otorga puntos, además está basado en herramientas Web 2.0 que los docentes y los alumnos pueden utilizar para contenido formativo en los exámenes o evaluaciones. Todo lo que necesita es un proyector, un equipo CPU principal, otros equipos secundarios o dispositivos móviles en el aula para ejecutar un juego de Kahoot.

Matific: El proyecto fue desarrollado por docentes y expertos en juegos y enseñanza, el cual se aplica desde jardín de infantes hasta el 6° grado. En Argentina, el Centro Hebreo Ioná es una de las diez escuelas que lo está implementando con grandes y positivos resultados.

Matific se basa en un método exclusivo de enseñanza de las matemáticas para niños desde jardín de infantes a 6° grado, que incorpora minijuegos prácticos e interactivos a los que llaman episodios. Estas pequeñas aplicaciones de inmersión para tabletas y computadoras personales se basan en un sistema de aprendizaje modular y de espiral progresivo. Cada episodio requiere la participación del niño de 5 a 15 minutos.

El método de Matific se pensó y diseñó como herramienta que le sirva de apoyo a los educadores para transmitir conceptos matemáticos de una forma lúdica, divertida y participativa. Luego de seleccionar los episodios pertinentes, los docentes pueden integrar sin problema las exploraciones matemáticas prácticas al formato de aprendizaje de sus clases.

- **Socrative:** Contiene ejercicios y juegos, que sirven para interactuar con los dispositivos móviles de los alumnos, integrando pedagógicamente las TIC en el aula.

- **Skype in the classroom:** Recursos para el aula, con expertos, ideas, personas y experiencias alrededor del mundo.

- **Schoology:** Es una plataforma gratuita en la que se pueden programar actividades, compartir ideas, y crear grupos con los mismos intereses.

- **Mcourser:** Permite crear contenidos educativos que pueden estar disponibles en dispositivos móviles, permitiéndole al docente tener una clara visión de los progresos y las dificultades de sus alumnos.

- **Udemy:** Es una plataforma que permite crear cursos de forma gratuita, pero al que también le puedes poner un precio y recibir ingresos adicionales por ello.

- **Twiducate:** Twiducate es una herramienta para hacer una red social educativa, siendo un recurso del web pensado específicamente para los docentes; donde lo que se pretende es facilitar a los maestros crear su propia red, permitirles la gestión de los contenidos y conseguir desarrollar un entorno bien administrado para compartir el conocimiento.

- **Cuadernia on line:** Una herramienta de fácil uso y funcional que permite crear o difundir material educativo digital de forma dinámica. (<http://www.educa.jccm.es/recursos/es/cuadernia>)

- **Ardora:** Es una aplicación para docentes, que permite crear más de 45 tipos de actividades como: crucigramas, sopa de letras, completar, etc. (http://webardora.net/index_cas.htm)

- **Hot Potatoes:** Es un sistema que sirve para crear ejercicios educativos como: selección múltiple, crucigramas, complete la palabra, emparejamientos, etc.

(<http://web.uvic.ca/hrd/halfbaked/>)

- **Jclíc:** Este entorno facilita la creación, realización y evaluación de actividades educativas multimedia. (<http://clic.xtec.cat/es/jclic/>)

- **Constructor:** Una herramienta que permite crear contenidos educativos digitales de forma sencilla, con más de 50 actividades configurables, que permite incorporar elementos multimedia como (sonido, video, imágenes, etc.) (<http://constructor.educarex.es/>)

- **Exelearning:** Es un programa que permite crear actividades educativas con una gran cantidad de herramientas, de muy fácil uso. (<http://exelearning.org/>)

- **Lams:** Esta herramienta le permite a los docentes diseñar, gestionar y distribuir actividades colaborativas, que adicionalmente permite visualizar hasta donde ha llegado cada alumno en la secuencia de las actividades y saber sus dificultades o cómo les va en ella.

(<http://www.lamsinternacional.com/>)

- **Malted:** Es una herramienta informática que permite la creación y ejecución de unidades

didácticas multimedia e interactivas. Esta ha sido diseñada especialmente para enseñanza de idiomas. (<http://recursostic.educacion.es/maltes/web/>)

- **Rayuela:** Herramienta creada como apoyo para los docentes de Lengua Castellana, que cuenta con 21 programas interactivos para generar ejercicios como: ahorcado, crucigramas, juego de lógica, opción múltiple, sopa de letras, falso o verdadero, etc.

- **Squeak:** Es un entorno que permite realizar y ejecutar aplicaciones multimedia.

(www.squeak.org/)

- **Xerte:** Le permite al docente crear contenidos interactivos digitales. (www.xerte.org.uk)

- **Courselab:** Es una herramienta que sirve para crear material educativo de fácil uso. Esta aplicación solo está disponible en inglés. (www.educativa.com/articulos/courselab/)

- **Win-ABC:** Este es un programa educativo que consta con un gran número de actividades para trabajar lectoescritura y matemáticas (problemas de suma, resta, multiplicación y división).

(<http://person.wanadoo.es/postigoaula/winabc/winabc.htm>)

- **Lim:** Este es un entorno que permite la creación de materiales educativos.

(<http://www.educalim.com/cinico.htm>)

- **Quiz faber:** Es una aplicación gratuita que permite diseñar ejercicios interactivos como: preguntas cortas, respuesta múltiple, relacionar columnas, complete la palabra, etc.

(<http://www.lucalli.net/>)

- **Hootcourse:** Esta aplicación permite crear clases virtuales usando las redes sociales.

- **Moodle:** Aula virtual por excelencia utilizada en múltiples ámbitos para crear cursos y sitios web. Pese a necesitar un servidor para alojarlo, existen servicios en internet que lo ofrecen de forma gratuita como: www.gnomio.com, www.keytoschool.com

- **Youtube:** Esta plataforma online contiene miles de videos que se pueden usar académicamente, además se puede usar para que los alumnos publiquen una actividad de clase en video, a la que se le pueden hacer comentarios por parte de sus mismos compañeros.

- **Tiching:** Contiene recursos educativos digitales, que sirven de apoyo en clases.

- **Ted:** Conferencias en video de expertos de todo el mundo sobre todo tipo de temas, se puede usar en cualquiera de las áreas.

- **Wolfram Alpha:** Permite la resolución de ejercicios matemáticos y otros recursos.

- **Slideshare:** Su función es crear y compartir presentaciones con diapositivas desde un canal personal.

- **Prezi:** Se puede usar para crear y compartir presentaciones online interactivas.

- **Lulu:** Permite crear y editar libros virtuales, ideal para actividades del área de Lengua Castellana.

- **Olesur:** Crear PDF's con problemas de matemáticas, fichas de lectoescritura, actividades de refuerzo y caligrafía, y más recursos didácticos para imprimir.

- **Kubbu:** Crear ejercicios didácticos interactivos.
- **Picmonkey:** Crear y editar imágenes o collage online.
- **Loopster:** Editar videos online.
- **Animoto:** Sirve para crear videos online a partir de material multimedia como (fotos, videos, texto...)
- **Flipsnack:** Este permite crear un libro virtual con trabajos de los alumnos.
- **Quiz me on line:** Herramienta que se puede usar para crear cuestionarios online.
- **Yapaca:** Permite crear cuestionarios online.
- **Furaboo:** Facilita la creación de cuestionarios, el ordenar resultados, enviar notas a los alumnos por email.
- **Blubbr:** También permite crear cuestionarios interactivos a partir de videos.
- **Gnowledge:** Es una herramienta que facilita la creación o el compartir evaluaciones tipo test y ejercicios tanto con estudiantes como con otros maestros.
- **Quia:** Permite crear plantillas con 16 tipos de actividades en línea, búsqueda de palabras, complete la palabra, etc.
- **Google drive:** Aquí se pueden crear documentos para compartir virtualmente.
- **Teachem:** Aula virtual y recursos educativos.

- **Blogger:** Con esta herramienta se puede crear un blogg con la ayuda de Google.
 - **Canvas:** Es una plataforma que permite gestionar cursos totalmente online (sin instalación en servidor propio), elegante y fácil de usar.
 - **Poll Everywhere:** Aquí se pueden crear encuestas online, con votación instantánea vía Twitter, SMS...
 - **Issuu:** Permite crear revistas, compartir documentos gráficos, difundir online.
 - **Factoría del tutor:** Contiene herramientas, recursos y servicios para el docente.
 - **Genmagic:** Recursos y herramientas según cada necesidad.
 - **Sheppard Software:** Recursos educativos para la primera infancia y primer ciclo.
- Ahora, se presentaran una serie de canales educativos que contienen videos que facilitan el aprendizaje de diferentes temas, y que le pueden servir tanto al docente como a los alumnos:
- **Educatina:** Canal creado por argentinos, y tiene videos sobre matemáticas, filosofía, historia, entre otros.
 - **Math2me:** Contiene videos donde se explican temas sobre matemáticas, aritmética, cálculo, de manera clara y sencilla.
 - **Lasmaticas.es:** Es un canal con una completa gama de contenidos de Básica secundaria y primeros cursos universitarios.
 - **Julioprofe:** Cuenta con videos de un ingeniero colombiano, que sirven para apoyar a

estudiantes, maestros y padres de familia en matemáticas y física.

- **Unicoos:** Canal con videos enfocados a la parte práctica sobre matemáticas, física, y química, además se reciben preguntas que son contestadas de forma puntual.

- **Academia usero:** Este canal contiene videos educativos totalmente gratuitos sobre matemáticas, lengua, física, química, ingles, tecnología e informática.

- **Profesor10demates:** En este canal se encuentran videos con ejercicios sobre química, matemáticas, física, etc.

- **La Educateca:** Es un canal con videos para usar en clases de matemáticas, lengua, ciencias sociales y ciencias naturales.

- **Tareasplus:** Es quizás el canal educativo más grande de Latinoamérica en donde se pueden encontrar videos sobre lengua, matemáticas, ciencias sociales, ciencias naturales, inglés, tecnología, programación, negocios, etc.

- **Artehistoria:** En este canal se pueden encontrar contenidos culturales de historia, arte, etc. Es ideal para el área de Ciencias Sociales.

A continuación, se presentarán otras herramientas TIC, que permiten y facilitan la creación de narraciones multimedia:

- **Moovly:** Es una herramienta 2.0, que permite crear contenido animado utilizando material audiovisual. Es una excelente alternativa para crear infografías interactivas, videos animados,

ecards, carteles y tutoriales, ya que permite agregar grabaciones de voz a los videos.

- **Metta:** Es una plataforma de aprendizaje de video, que permite crear y compartir lecciones de video atractivas en grupo, así como hacer seguimiento al progreso de los alumnos. Permite narrar historias usando recursos videos de Youtube, texto, test y encuestas interactivas.

- **Slidesnack:** Es una herramienta que sirve para hacer presentaciones, y se destaca porque permite subir fácilmente documentos (Power Point, Word, Keynote, PDF) y automáticamente los convertirá en presentaciones en línea. Gracias a esto, ni los docentes ni los alumnos necesitaran volver a enviar Emails para compartir sus documentos, puesto que solo bastará con subirlos a la plataforma.

- **Zaption:** Esta herramienta busca transformar el aprendizaje de los estudiantes, profundizando la comprensión y realizar seguimiento a los avances. Aquí los maestros podrán insertar imágenes, texto y preguntas en video en línea. El valor de esta herramienta para el docente está en la capacidad que tiene para mostrar analices sobre como los alumnos interactúan con los recursos elaborados, apoyando el aprendizaje adaptativo.

- **Knovio:** Es similar a Slidesnack, ya que permite crear, compartir y convertir diapositivas de PowerPoint, PDF, fotos e imágenes, en presentaciones de audio y video, permitiendo incluso crear historias utilizando la cámara del dispositivo móvil en tiempo real. Además, se puede compartir a través Emails o de redes sociales

Prosiguiendo con las herramientas o plataformas TIC disponibles en internet, también se

pueden encontrar hoy día algunos museos virtuales, con los que se puede ofrecer a los alumnos una experiencia muy realista e incluso diferente para desarrollar en una clase, lo que ofrece muchas posibilidades y además superar el problema de las distancias, ya que por esto solo se podía conocer a aquellos museos que se encontraban en el entorno cercano. Entre estos están:

- Museo Sefardí de Toledo:

http://museosorolla.mcu.es/visita_virtual/visita_virtual.html

En este enlace podrás visitar sus salas, conocer en detalle las obras que aloja, o adquirir información detallada sobre ellas. Es una visita virtual que permitirá conocer mejor la historia de España.

- Museo de Antropología de Madrid:

<http://www.mcu.es/visitavirtualmuseos/museo-de-antropologia>

En este museo se puede conocer como ha sido el desarrollo de las civilizaciones humanas desde sus orígenes. Se puede conocer sus diferentes salas y los objetos que se encuentran en ellas.

- Museo de Ciencias Naturales:

<http://mncngabinete.s3.amazonaws.com/scb/MNCNGabineteES.html>

Aquí se pueden encontrar exposiciones de minerales, fósiles y de la evolución humana. En este mismo museo, podrás encontrar algunas piezas que sorprenderán a tus alumnos, y que les permitirá conocer mucho mejor los contenidos aprendidos en clase, en el siguiente link:

http://mncn.s3.amanonaws.com/mncnexpo/scb/mncnexpoES_standalone.html

-Museo del prado:

<https://www.museodelprado.es/coleccion/galeria-on-line/>

Contiene más de 8000 obras en su colección permanente, siendo considerada la mejor pinacoteca del mundo. A través de una visita virtual podrás conocerlas todas, obtener información complementaria y explorarlas con un gran nivel de detalle.

- Museo Picasso de Málaga:

<http://www.malagavirtual.com/mpicassom/visitans.htm>

Aquí está la oportunidad de conocer las obras de uno de los mayores genios de la pintura española; y aunque su sede física esta en Málaga, ya no hay excusa para dejar de conocer este museo y las obras que alberga.

- Museo Dalí:

<http://www.salvador-dali.org/media/visita-virtual-dali/figueres1/figueres1.html>

Las obras de Salvador Dalí siguen siendo un referente para los amantes del arte del siglo XX. Este museo tiene su sede en Barcelona, pero a través de este enlace lo puedes conocer.

- Museo de Louvre:

<http://www.louvre.fr/en/visites-en-ligne>

El museo de Louvre, es considerada la segunda mejor pinacoteca del mundo, y ya la distancia

no es una excusa válida para dejar de conocer las obras que contiene.

- National Gallery of Art:

<http://www.nga.gov/content/ngaweb/collection.html>

Es considerada la tercera mejor pinacoteca del mundo, y contiene información ampliada en inglés para muchas de ellas.

- Museo del Holocausto:

<http://www.ushmm.org/information/exhibitions/online-features/online-exhibitions>

La mejor forma de evitar cometer los mismos errores del pasado, es tener presente la historia que se ha vivido. Este museo tiene su sede en Estados Unidos, y puede hacerse una visita virtual para conocer a quienes sufrieron la barbarie.

- Museo Británico:

http://www.britishmuseum.org/explore/online_tours.aspx

El museo británico de Londres contiene obras de un valor incalculable, de las más diversas civilizaciones que han existido en la tierra, y que se convierte en una visita virtual obligada de los docentes con sus alumnos.

- Museo Olímpico:

<http://www.olimpic.org/sports>

Las olimpiadas además de ser una celebración deportiva, representan también la unión de los

pueblos y la constante superación del ser humano. En una visita virtual, se podrá conocer los diferentes deportes que hacen parte de las olimpiadas, así mismo a los atletas más destacados a lo largo de la historia en cada una de las disciplinas.

- Museo Egipcio:

<http://www.egiptoaldescubierto.com/?dest=/museos/elcairo/elcairo.html>

El museo egipcio de El Cairo, recoge obras e información sobre una de las civilizaciones antiguas más grandes del mundo. Situación que puede ser muy bien aprovechada para usar en el aula de clases.

- El Vaticano:

<http://vatican.com/tour>

- Capilla Sixtina:

http://www.vatican.va/various/cappelle/sistina_vr/index.html

- Basílica de San Pedro:

http://www.vatican.va/various/basiliche/san_pietro/vr_tour/index-en.html

- Basílica de San Pablo:

http://www.vatican.va/various/basiliche/san_paolo/vr_tour/index-it.html

- Basílica de San Juan:

http://www.vatican.va/various/basiliche/san_giovanni/vr_tour/media/VR/Lateran_nave1/index.html

El Vaticano contiene algunas de las obras cumbre de los mayores genios del Renacimiento, además de su gran valor arquitectónico; por lo que una visita virtual podría ser una gran experiencia para los alumnos.

Como complemento adicional, se presentarán algunas Apps que pueden ser descargadas en los dispositivos móviles o que son navegadores de realidad aumentada. Algunas sirven para recorrer a detalle el cuerpo humano con imágenes en 3D, otras para ver imágenes del espacio que han sido publicadas por la NASA o para ver elementos en realidad aumentada, elementos que pueden usarse en una clase de las áreas de Ciencias Naturales o de Ciencias Sociales, o en la que el docente considere que le pueda servir para aplicar la transversalidad de las áreas.

- **Anatomy 3D – Anatronica:** Es una guía educativa de carácter gratuito, de la anatomía esquelética y muscular, que tiene una interfaz táctil en 3D interactiva y con una altísima calidad de imagen. Esta App es fácil de navegar para explorar el cuerpo humano en detalle.

- **Human Anatomy:** Tiene ilustraciones de cada sistema biológico, que puede ser ampliada mediante un toque. Describe cada elemento representado en cada sistema biológico.

- **Visual Anatomía Gratuito:** Su principal uso es para el aprendizaje, ya que permite mostrar visualmente zonas detalladas a los alumnos, además sirve como guía general de la anatomía.

- **Anatomía Clásica:** Aunque esta es una aplicación que se encuentra distante de ser 3D, tiene una buena mecánica de aprendizaje a base de juego con preguntas y permite la identificación de estructuras anatómicas.

- **Anatomía 3D lite:** Es una aplicación que se encuentra totalmente en 3D para estudiar la anatomía del cuerpo humano, ya que tiene una avanzada interfaz táctil en 3D interactiva. Esta permite rotar modelos a cualquier ángulo o zoom dentro y fuera, que además es fácil de navegar para explorar el cuerpo humano.

- **Anatomía de Gray 2012 lite:** Este es un clásico libro de texto de anatomía humana, el cual ya se encuentra disponible para teléfonos con sistema Android. Aquí se pueden encontrar las ilustraciones con claras descripciones, ampliación con zoom, y después de descargada no necesita conexión a internet, entre otras.

- **Velocidad Anatomía Quiz Free:** Esta es una App en forma de juego que es muy entretenido, poniendo a prueba su velocidad y conocimiento sobre la anatomía humana. Convirtiéndose en el más divertido concurso de anatomía que se encuentra por ahí.

- **Layar:** Es una aplicación que se encuentra entre las primeras de realidad aumentada, permitiendo escanear publicaciones y materiales impresos como postales, carteles, carátulas, que permitirán vivir intensas experiencias digitales e interactuar con el mundo de una forma diferente. Entre sus principales características se encuentra que los materiales cobran vida reproduciendo videos sobre sus páginas; conectar con enlaces a páginas web y compartir en las redes sociales; utilizar las Geo Layers para encontrar información útil en los alrededores, etc.

- **Wikitude:** Esta herramienta permite experimentar contenidos con realidad aumentada, campañas, proyectos, promociones, juegos, revistas, periódicos, anuncios, folletos, embalajes y mucho más con solo escanear lo que se ve. Esta herramienta necesita acceso a internet, brújula, acelerómetro, cámara posterior, open GL 2.0+ y Android 4 o posterior. (www.wikitude.com)

- **Mixare:** Este navegador de realidad aumentada es gratuito. Mixare puede ser usado por otras aplicaciones e incluso por un sitio Web para mostrar cualquier clase de contenido.

- **Planetas Realidad Aumentada:** Permite explorar la Galaxia de una forma nueva y diferente, además permitirá ver el mundo como nunca antes lo había visto. Le permite al estudiante ver los planetas o el sistema solar como si fuera un astronauta. Aquí no se necesita descargar ningún objetivo, ya que basta con elegir un cuadro colorido y enfocar la cámara en él, luego pulsar el botón verde y así se empieza a disfrutar de la realidad aumentada.

- **Aumente Realidad Aumentada 3D:** Esta App móvil permite visualizar sus modelos en realidad aumentada, integrada en tiempo real y con ambientes reales. Es perfecta para darle vida a una impresión y permite agregar sus propios modelos 3D. Está disponible para Android 2.3.3 o superiores.

- **Logie T.rex Realidad Aumentada:** Esta aplicación sirve para demostrar cómo se puede usar la Realidad Aumentada para propósitos educativos, para instalaciones en museos, así como para promover y acercar las Ciencias al público en general. Para poder visualizar el contenido en Realidad Aumentada se necesita imprimir en blanco y negro el marcador que se encuentra en: http://logielab.com/promotypes/pt_trex.html.

Después de que haya impreso el marcador y abierto la aplicación, hay que apuntar la cámara del dispositivo al marcador. Requiere Android 2.3 o superiores.

- **Spacecraft 3D:** Es una aplicación que permite aprender e interactuar en 3D con realidad aumentada a través de una variedad de naves espaciales que se usan para explorar el Sistema Solar, estudiar el planeta tierra y observar el Universo. Adicionalmente, permite conocer más acerca de estos exploradores robóticos, ver como se mueven, etc. Se requiere Android 2.2 o superiores.

Como elementos anexos, que le pueden servir a los docentes en el tema de la inclusión educativa en el aula con alumnos que presenten discapacidad auditiva, oral u ambas, se recomiendan las siguientes Apps que facilitaran la comunicación:

- **Letme Listen Free:** Es una excelente aplicación para dispositivos móviles, y sirve para ayudar a las personas con deficiencia auditiva, la cual permite la comunicación mediante un software de reconocimiento de voz y que permite transformar el lenguaje hablado a palabras en la pantalla. Se encuentra disponible en varios idiomas, pero debe estar conectado a internet para que funcione de mejor manera. Fue creado por la iglesia para sordos “EFATA” y es gratuita. Ideal para que el docente la use en el aula, cuando un alumno presente dificultades auditivas u vocales, facilitando de esta forma la inclusión educativa y el poderlos ayudar a mejorar su calidad de vida.

<http://www.ticeducacionec.com/2017/07/excelente-aplicacion-para-deficiencia.html>

- **Singslator:** Esta es una App y un microsite avalado por la Asociación para la Normalización del Lenguaje de Signos. Su funcionamiento es bastante simple: se teclea o escribe cualquier palabra del castellano, y la aplicación se encargará de deletrearlo en lenguaje de signos, e igualmente permite compartir mensajes en lenguaje de signos. Además de ayudar a mejorar la comunicación, también tiene la intención de que se aprenda y difunda el lenguaje de signos, todo ello de forma gratuita. Sus creadores la definen como: “Una herramienta para que oyentes y no oyentes puedan comunicarse.”

- **AMPDA:** Se trata de una aplicación que facilita la comunicación para aquellas personas con discapacidad auditiva que usan el lenguaje de señas. La aplicación contiene un abecedario dactilológico de letras acompañadas con sonidos e imágenes. El usuario puede usar el abecedario para aprender la lengua de señas. Incluye, además, una base de palabras predefinidas clasificadas en categorías diferentes, como animales y colores. Esta función sirve como una biblioteca que se puede consultar rápidamente para ver las traducciones de las palabras a la lengua de señas. La aplicación está disponible para el sistema operativo Android.

- **Sordos Helper:** Esta App convierte las palabras pronunciadas a texto. La aplicación facilita la comunicación entre una persona que oye y una sorda, y lo mejor es que es gratis.

- **¿De qué hablan?:** Es una aplicación que intenta ayudar a gente con discapacidades auditivas a entender los contextos de conversaciones cotidianas y formales. Se encuentra estructurado en forma de juego, la aplicación muestra fotos de diferentes situaciones (como una conversación entre un doctor y un paciente en tres lugares distintos) y el usuario tiene que escoger la opción que tiene más sentido en el contexto de la conversación. Es gratis para

Android.

- **Pictojuegos:** Pictojuegos forma parte de una serie de aplicaciones desarrolladas con el fin de ayudar a personas que tienen dificultades de expresión mediante el lenguaje oral y que se comunican más eficientemente mediante imágenes. Se basa en la importancia del juego en el desarrollo de los niños, ayudándose de pictogramas, para auxiliarlos en comprender mejor su entorno, así como estimular y ejercitar todos los aspectos relacionados con el lenguaje. Esta plataforma ha sido desarrollada por Grupo Promedia y son aplicaciones de carácter gratuito, en donde además su acceso es libre. www.pictoaplicaciones.com.

- **ATutor:** ATutor es un Sistema de Gestión de Contenidos de Aprendizaje y ha sido diseñado con el objetivo de lograr la accesibilidad y adaptabilidad para personas con algún tipo de discapacidad o que no están familiarizadas con el uso de tecnologías Web, permitiendo alcanzar la inclusión en las aulas.

Entre sus herramientas principales están: Agenda, que permite organizar reuniones o eventos conjuntos; certificados, permite acreditar el cumplimiento de los objetivos del curso; userplane chat, herramienta disponible para comunicarse con otros usuarios mediante voz y video; foros, desde esta función se crean y se gestionan foros; grupos, aquí se crean grupos de forma automática o manual; lista de lecturas, se añaden y se gestionan los recursos (libros, url, etc) que se requieren en el curso; exámenes y encuestas, con esta se crean los ejercicios, encuestas o exámenes. Y las preguntas de estas pueden ser de: coincidencias, respuesta múltiple, única o abierta, ordenar, verdadero o falso.

4.2. Propósito

El principal propósito del presente proyecto al crear, desarrollar y publicar un blog educativo virtual, es generar una guía de apoyo para los docentes, que les facilite la optimización, implementación e integración de las TIC en las prácticas pedagógicas que generen un aprendizaje más significativo; que además, les permitirá a los alumnos aprender usos educativos apropiados de estas herramientas, ya sea porque lo implementen o promuevan los maestros u porque sean los alumnos quienes en pro de saciar su sed cognitiva empiecen a solicitarlo a ellos.

También se trata de generar y alcanzar la integración pedagógica de las TIC a través del desarrollo de Aulas Virtuales de Aprendizaje, al mismo tiempo que busca aprovecharlas e integrarlas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, generando el desarrollo de las competencias tecnológicas y de la ciudadanía digital responsable, ambas necesidades primordiales de la educación y de la sociedad de hoy.

Igualmente se espera promover el uso de las diferentes plataformas o canales educativos que permitan crear o visualizar contenidos multimedia, de los cuales además, algunos pueden articularse con el uso de los dispositivos móviles (celular Smartphone o Tablet) para el desarrollo de actividades en el aula de clases de los CLEI en la Institución Educativa Héctor Abad Gómez.

En conclusión, lo que se busca es facilitar o guiar a los docentes en el acceso y uso de herramientas tecnológicas como las plataformas de AVA, los dispositivos móviles y las redes sociales, que les permita desarrollar actividades tecnopedagógicas acordes al tema a desarrollar

en sus clases, alcanzando de esta forma la transversalidad de las áreas. Con esto se logra que los maestros incluyan e integren pedagógicamente el uso de las TIC en el aula de los CLEI, dinamizando y fortaleciendo los procesos educativos en la Institución Educativa Héctor Abad Gómez.

4.3. Desarrollo de la propuesta

Se crea, desarrolla y publica el blog educativo “Las TIC al aula”, en el que se encuentran una serie de alternativas o recomendaciones que les servirán a los docentes para alcanzar la integración pedagógica de las TIC en sus prácticas pedagógicas.

Allí, los maestros encontraran las actividades propuestas acerca del uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones; pero ahora se hablará de lo que se debe tener en cuenta que antes de desarrollar o programar actividades en Aulas Virtuales de Aprendizaje a través de una plataforma educativa, en la que se debe contar con los siguientes recursos principales:

- La Institución debe contar con una sala de informática o sistemas con acceso a internet y además tener indispensablemente Wifi.

- Como opcional, contar con que alguno o algunos de sus alumnos y jóvenes tengan celular Smartphone, y asuma la disponibilidad de usarlo en pro de su proceso educativo, lo que facilitará el desarrollo de Competencias Tecnológicas. Esto ya es conocido como: Bring Your Own Device (BYOD), cuya traducción es algo así como “trae tu propio dispositivo”, que en el campo educativo equivale a que los alumnos lleven sus dispositivos para desarrollar actividades pedagógicas para el aprendizaje en el aula.

Una vez se tenga el recurso principal que es la sala de informática o sistemas con acceso a internet, el docente puede proceder a preparar o programar la actividad en una de las plataformas que se encuentran disponibles en la Web, las cuales ya fueron mencionadas con anterioridad y en las cuales es un requisito indispensable para crear dichas actividades que el docente se registre,

pero no en todas es necesario que lo haga el alumno, ya que en algunas se pueden desarrollar sin estar registrado, y con el solo envío del link a través de email o WhatsApp es suficiente para que los alumnos puedan realizar las actividades, o se puede ingresar también con tickets, que son como claves de acceso que dentro de la plataforma lo llevan directo a la actividad.

Como complemento a lo anterior, el docente debe tener en cuenta otras herramientas TIC, tales como tener acceso a un parlante con Bluetooth, un celular Smartphone o Tablet, un televisor Smart, Video Beam, etc; esto para desarrollar otras actividades con dichos dispositivos que se plantearan más adelante, favoreciendo así la integración pedagógica de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en el aula de clases.

Para las actividades que requieran uso del parlante con acceso mediante Bluetooth, se debe realizar la conexión de este con algún dispositivo móvil o con un computador portátil, para luego poder reproducirlo y que se escuche o amplifique el sonido a través del parlante.

En cuanto al uso del televisor Smart, este se debe vincular a un computador portátil a través del cable HDMI o usar directamente una memoria USB conectada al televisor, y en él se pueden mostrar presentaciones que se encuentren en formatos multimedia como: Power Point, Word, Paint, video, audio, etc; o conectarse en línea vía Wifi para navegar en la web y desarrollar la actividad, si es que esta se encuentra alojada o publicada en alguna plataforma.

Otra forma sería la conexión del Video Beam con un computador portátil por medio igualmente de un cable HDMI o uno RGB, y reproduciendo el archivo que se encuentre descargado o almacenado en una memoria USB; aquí como alternativa, también se puede

conectar a la red de internet vía Wifi, y con cualquiera de estas igualmente sirve para visualizar o escuchar presentaciones que estén en formato multimedia como sucede con el televisor Smart.

Para que el alumno pueda usar el dispositivo móvil como apoyo a un tema de clase, se debe tener acceso a Wifi o datos móviles, ya que estos le permitirán buscar en internet lo que necesite para apoyar, aportar o desarrollar alguna actividad en clase. Lo anterior, es algo que ya se está empezando a implementar en algunos países tanto en la educación como en el campo laboral, y está siendo conocido como (BYOD), y que ya fue mencionado en párrafos anteriores.

Se encuentra así, que según sea el caso de la actividad programada, el docente dispondrá con anticipación de los recursos necesarios para desarrollarla, ya sea en el aula de clase tradicional o en un aula virtual; dinamizando y fortaleciendo los procesos educativos de los CLEI en la Institución Educativa Héctor Abad Gómez, favoreciendo el desarrollo una ciudadanía digital responsable, además de competencias tecnológicas en sus alumnos y jóvenes; ambas necesidades primordiales de la educación y de la sociedad de hoy.

4.4. Actividades

- 4.4.1. Nombre de la actividad

Las TIC al aula.

- 4.4.1.1 Propósito de la actividad

Integrar las herramientas TIC a los procesos educativos de los CLEI en la Institución educativa Héctor Abad Gómez de una forma lúdico-pedagógica, que permitirá enseñar a los alumnos que se pueden utilizar los dispositivos móviles para el aprendizaje en el aula. Adicionalmente, se espera generar motivación hacia el aprendizaje del idioma inglés.

- 4.4.1.2. Recursos.

Para esta actividad se necesita usar la plataforma o la App Kahoot, sea en un computador o en un celular Smartphone; conexión internet a través de Wifi o datos móviles, y un miniparlante que permita amplificar el sonido del equipo principal.

- 4.4.1.3. Desarrollo de la actividad

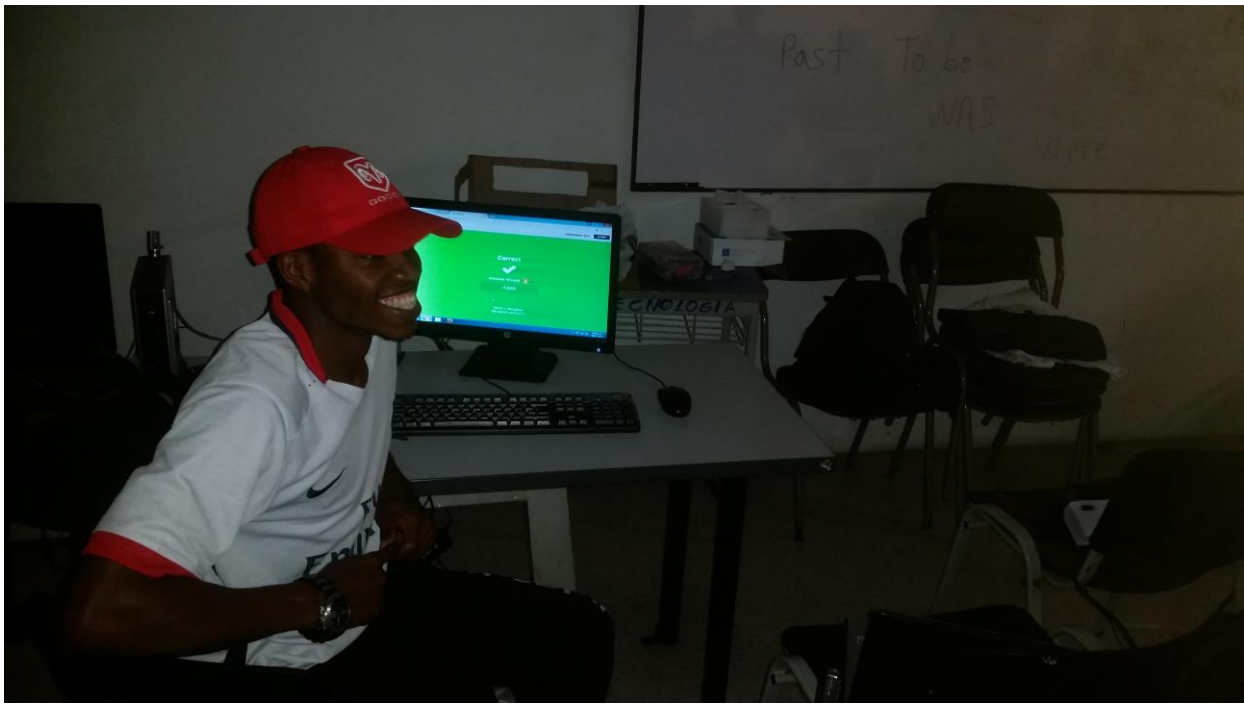
Para el inicio de la clase, el maestro abre la página para que le permita crear un código de acceso, con el cuál ingresarán los alumnos a través de los dispositivos móviles o de un CPU en la sala de sistemas, ya sea abriendo la página o la App de Kahoot, y así, poder iniciar el juego tecnopedagógico, que previamente ha preparado el docente en ella.

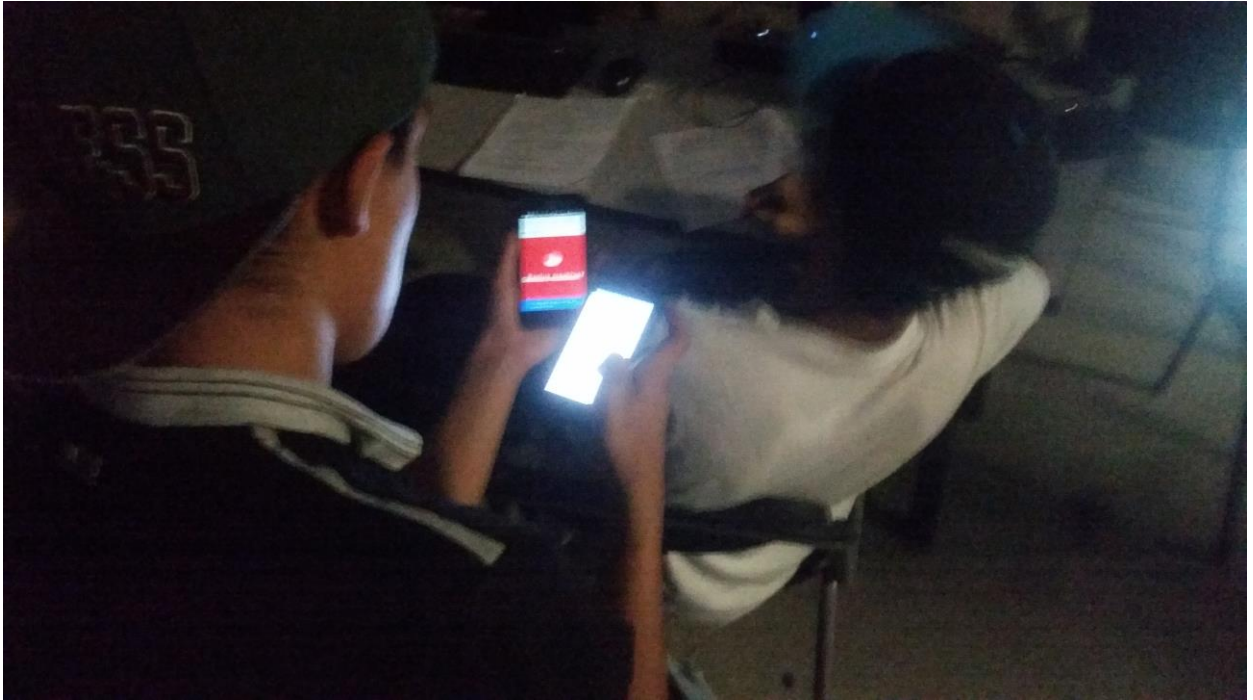
Adicionalmente, la página permite introducir un video acerca del tema que se va a tratar, el cual se visualiza en el equipo principal o a través de la proyección del video Beam, en donde el

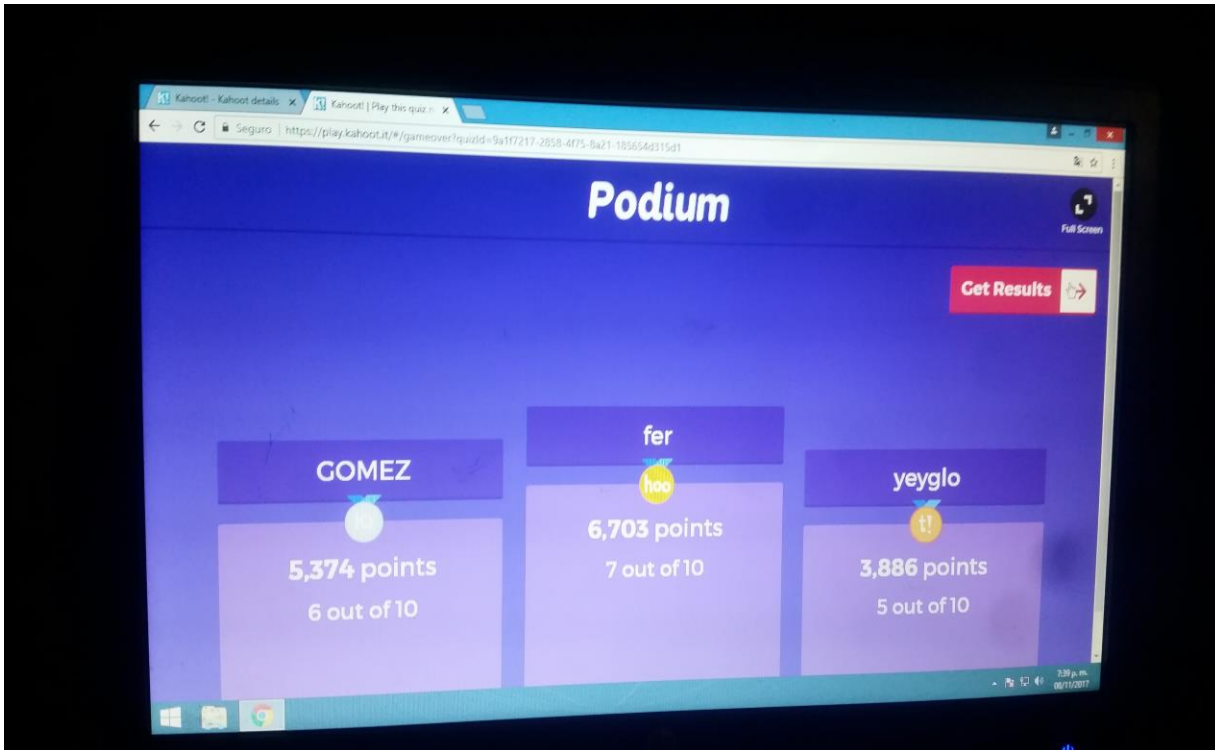
maestro va explicando el tema al paso del video antes de iniciar la actividad, al mismo tiempo, allí se pueden visualizar los alumnos o grupos que se han conectado, ya que se necesita también poner un nombre o Nick name para el ingreso.

Como seguramente no todos los alumnos tienen celular Smartphone o tal vez no todos los CPU de la sala de sistemas estén en buen estado, se puede jugar en equipos, para que participen varios usando un mismo dispositivo u equipo, por lo que si hay como mínimo dos de cualquiera de ellos, es posible desarrollar la actividad.










Pasado de to be				
Final Scores				
Rank	Players	Total Score (points)	Correct Answers	Incorrect Answers
1	fer	6703	7	3
2	GOMEZ	5374	6	3
3	yeyglo	3886	5	4
4	jhon	3241	4	5
5	Wil	2005	3	3
6	karen y isa	758	1	7

Switch tabs/pages to view other result breakdown

- 4.4.1.4. Protocolo Resultado

Se consiguió la integración pedagógica de las TIC y de los dispositivos móviles en el aula, generando una mayor motivación en los alumnos por aprender los contenidos, además de lograr un aprendizaje más significativo al usar elementos tecnológicos con los que los estudiantes interactúan constantemente, igualmente se está allanando el camino hacia el desarrollo de una ciudadanía digital responsable .

Mensaje de +57 300 6098277 @ Del grupo a cual le

 **Clei 603**
Clei 603, Clei 603, Clei 603, Clei 603, Clei 6...

Clei 603 Alexander Aguilar Serna
Si profe la pasamos muy bn en su clase muchS gracias 10:50 PM

No hay problema 10:50 PM ✓✓




+57 314 5793518 ~Ferney
Jsjsjsjs 10:50 PM

Clei 603 Catalina Soto
Quién es día de la antioqueñidad? 10:50 PM

+57 314 5793518 ~Ferney
Profes un saludito 10:50 PM

Lo importante es que también se aprenda, en una forma diferente. Y se motiven a aprender inglés. Que no se haga aburrido. 10:52 PM ✓✓

+57 314 5793518 ~Ferney
De q me perdí hoy 🥲🥲🥲🥲🥲 10:54 PM

Escribir mensaje   

89% 89% 2:32 PM

Clei 603
Clei 603, Clei 603, Clei 603, Clei 603, Clei 6...

Quien es dia de la antioquenidad?
10:50 PM

+57 314 5793518 ~Ferney
Profes un saludito 10:50 PM

Lo importante es que también se aprenda, en una forma diferente. Y se motiven a aprender inglés. Que no se haga aburrido.
10:52 PM ✓✓

+57 314 5793518 ~Ferney
De q me perdí hoy 😭😭😭😭😭
10:54 PM

Clei 603 Alexander Aguilar Serna
Claro profe y con el sistema de hoy seguro que sera la clase ala que todos ban a querer asistir
10:54 PM

Clei 603 Luis Cadavid
00:08 10:55 PM

+57 314 5793518 ~Ferney
Jajsjsjs 10:55 PM

Escribir mensaje

- 4.4.2. Nombre de la actividad

Conéctate al aula.

- 4.4.2.1 Propósito de la actividad

Practicar el idioma inglés, integrando las redes sociales al proceso educativo, con una breve presentación personal de cada uno de los alumnos. Además, con esta actividad se espera generar motivación en los alumnos hacia el aprendizaje de la lengua extranjera, al integrar las herramientas TIC con las que ellos interactúan de forma constante en actividades pedagógicas, consiguiendo al mismo tiempo un aprendizaje más significativo. De esta forma se espera también contribuir en el desarrollo de una ciudadanía digital responsable, e igualmente permite al docente conocer más a sus alumnos.

- 4.4.2.2. Recursos.

En esta actividad se requiere que los alumnos tengan acceso a una red social que pueden ser WhatsApp o Messenger, y al hacer la actividad a través de las redes sociales, el maestro creará un grupo en alguna de ellas.

- 4.4.2.3. Desarrollo de la actividad

El maestro debe solicitar a los alumnos el respectivo número de WhatsApp o enviar la solicitud de amistad vía facebook, que le permita crear un grupo en alguna de estas redes sociales, para que puedan hacer la actividad pedagógica con las herramientas TIC. Los alumnos enviarán la actividad desde sus hogares, ya que queda como actividad de trabajo autónomo.



90% 90% 2:27 PM

← CLEI 402 HECTOR ABAD
Nocturna, Nocturna, Nocturna Valeria, Tú

Nocturna Valeria Clei 4
My name is Valeria quintero restrepo
I'm From Medellin, Colombia.
I am 17 years old
Im student 5:11 PM

I like soccer 5:12 PM ✓

Nocturna Valeria Clei 4
👏👏👏👏 5:12 PM

👏👏👏😄👍 5:12 PM ✓

Excellent, congratulations 5:13 PM ✓

I like, es me gusta 5:15 PM ✓

Que deporte les gusta. 5:16 PM ✓

X ejemplo, o I like study 5:16 PM ✓

Estudiar 5:16 PM ✓

I like Music 5:16 PM ✓

Música 5:17 PM ✓

😊 | Escribir mensaje 📎 📷 🎤

- 4.4.2.4. Protocolo Resultado

Los alumnos al escuchar la forma en que se va a desarrollar la actividad, quedan sorprendidos pero entusiasmados, y se comprometen a enviarla, según sea la posibilidad de cada uno, ya que no todos tienen acceso a los dispositivos móviles Smartphone, pero si al Messenger.

Nuevamente queda demostrando las bondades de integrar las TIC en los procesos educativos, facilitando la dinamización de las clases y la motivación que se genera con este tipo de actividades; sin embargo, falta promover más la integración de las redes sociales en los procesos educativos, ya que aun les resulta extraño, pero es algo que de seguro se logrará poco a poco con la familiarización a través de este tipo de actividades tecnopedagógicas.

- 4.4.3. Nombre de la actividad

WhatsApp Tarea.

- 4.4.3.1 Propósito de la actividad

Enseñar a los alumnos que las herramientas TIC, también pueden ser aprovechadas en la educación, al integrarlas en los procesos educativos de una forma pedagógica, logrando la dinamización de las clases en los CLEI de la institución educativa Héctor Abad Gómez. Además, busca habituarlos a este tipo de actividades tecnopedagógicas, debido a que están familiarizados con las redes sociales, pero su uso hasta el momento ha sido meramente comunicativo o de ocio.

- 4.4.3.2. Recursos.

En esta actividad se pueden necesitar los dispositivos móviles, las redes sociales (WhatsApp o Messenger). También se necesita de conexión a la red de internet sea por datos o Wifi, que permita realizar la actividad.

- 4.4.3.3. Desarrollo de la actividad

En el cierre de la clase, se les pide a los alumnos que la tarea la deben enviar vía WhatsApp. La tarea consiste en hacer cuatro (4) oraciones en inglés basados en el tema visto en clase, el cual es acerca del pasado del verbo “to be”, serán dos (2) oraciones con was y otras dos (2) con were. La actividad la pueden enviar desde sus casas, ya que queda como tarea o trabajo autónomo. Para motivarlos y como es algo nuevo para ellos, se les indica que por la participación en la actividad obtendrán un cinco (5), más la calificación de las oraciones según sea la nota correspondiente.

Las notas de calificación se entregaron usando la misma red social WhatsApp, y al igual que las debidas correcciones a que hubiere lugar, pero esta última se hizo con mensaje personalizado a cada uno de los alumnos.



89% 2:33 PM

Clei 603
Clei 603, Clei 603, Clei 603, Clei 603, Clei 6...

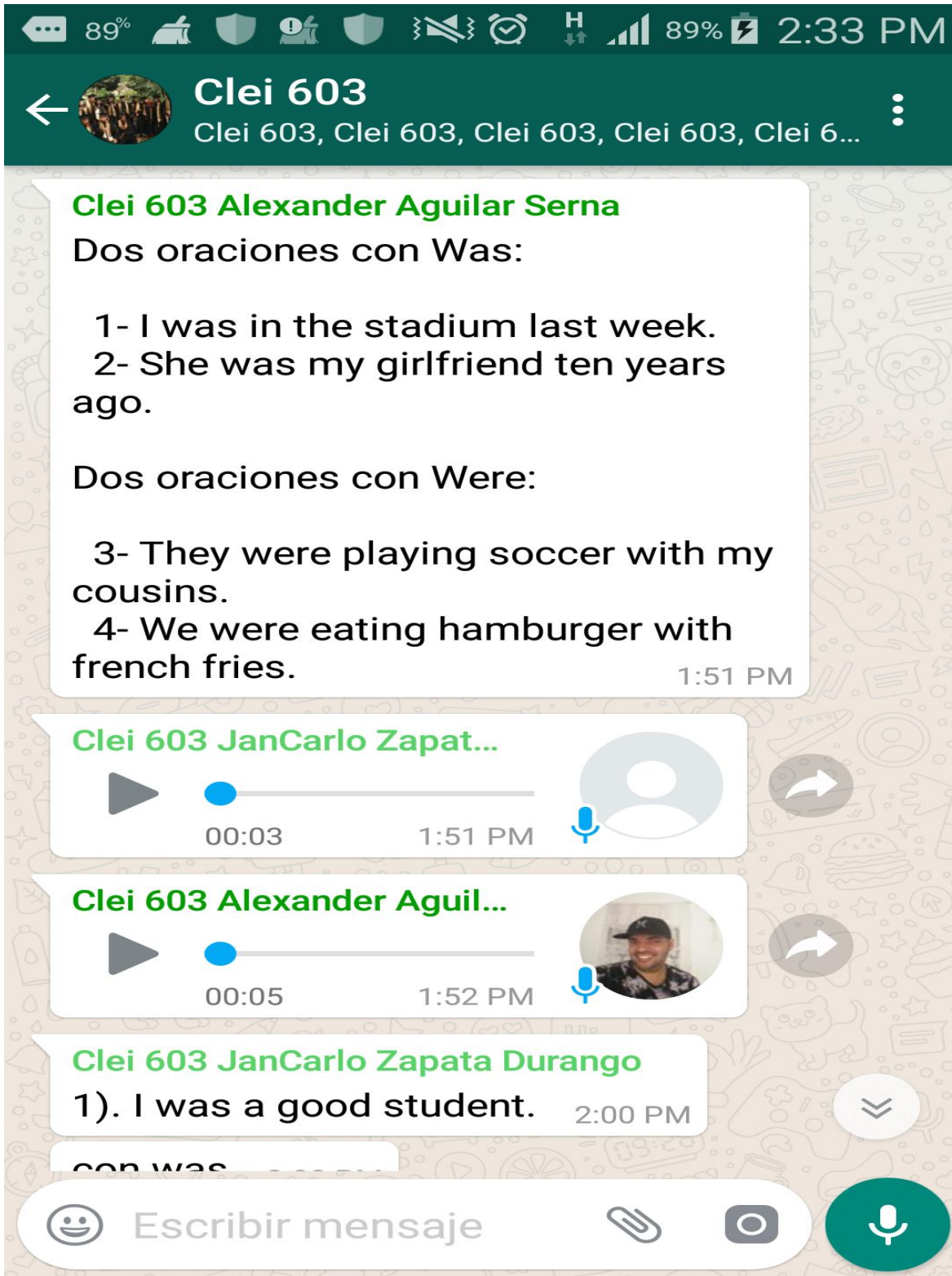
Sería escribir dos oraciones usando was, pasado de to be para I, He, She, It. Y otras dos oraciones usando were, que es pasado para You, We, They. Ósea en total 4 oraciones. A quienes participen de la tarea por sólo participar tiene un 5, y ya otra nota por la calificación de las 4 oraciones, según si están buenas. Serían dos notas. Ahhh, la tarea la escriben por este medio. Ósea, usaremos el washap, para la tarea. Recuerden, nota por participar, y nota por la calificación de la tarea, está fácil. 1:33 PM ✓✓

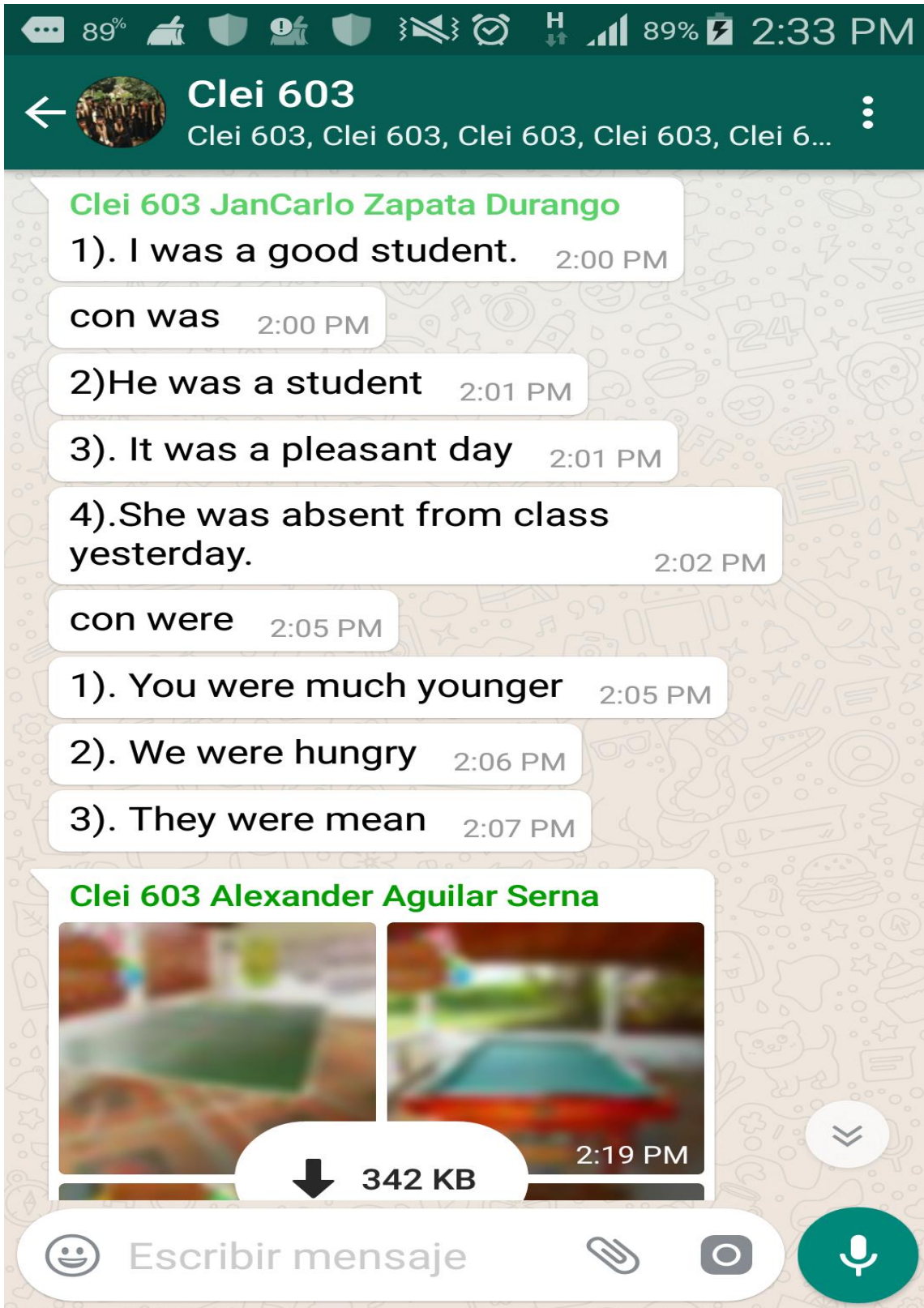
Tienen, hasta el sábado a las 11:59 pm. Ósea, por la noche. 1:34 PM ✓✓

Clei 603 JanCarlo Zapat...
 00:14 1:48 PM

Clei 603 Alexander Aguilar Serna
Dos oraciones con Was:

Escribir mensaje





89% 89% 2:34 PM

Clei 603
Clei 603, Clei 603, Clei 603, Clei 603, Clei 6...

+57 314 5793518 ~Ferney
Esta bna 🦵🦵🦵🦵 2:52 PM

+57 323 3470799 ~Johana Bustamante C...

Tú
Sería escribir dos oraciones usando was, pasado de to be para I, He, She, It. Y otras dos oraciones usando were, que es...

Huyy profe yo quiero pero estoy trabajando 3:08 PM

+57 323 3470799 ~Joh...
00:24 3:10 PM

+57 314 5793518 ~Ferney
Excelente 3:14 PM

Clei 603 Catalina Soto
Hablemos ahora en el salón de eso 3:31 PM

A ver 3:31 PM

+57 323 3470799 ~Johana Bustamante C...

😊 Escribir mensaje

89% 89% 2:34 PM

Clei 603

Clei 603, Clei 603, Clei 603, Clei 603, Clei 6...

+57 301 6725060 ~Alex

Dos oraciones con Was:

- 1- I was in the stadium last week.
- 2- She was my girlfriend ten years ago.

Dos oraciones con Were:

- 3- They were playing soccer with my cousins.
- 4- We were eating hamburger with french fries.

1:51 PM

+57 314 6334568 ~janc...

00:03 1:51 PM

Hola, Alex, el apellido por favor (Alex, what your Last name, please) tienes 5, por hacer la actividad, y están bien las oraciones, también 5. Congratulations.

1:13 PM ✓✓

+57 314 6334568 ~jancarlozapata86

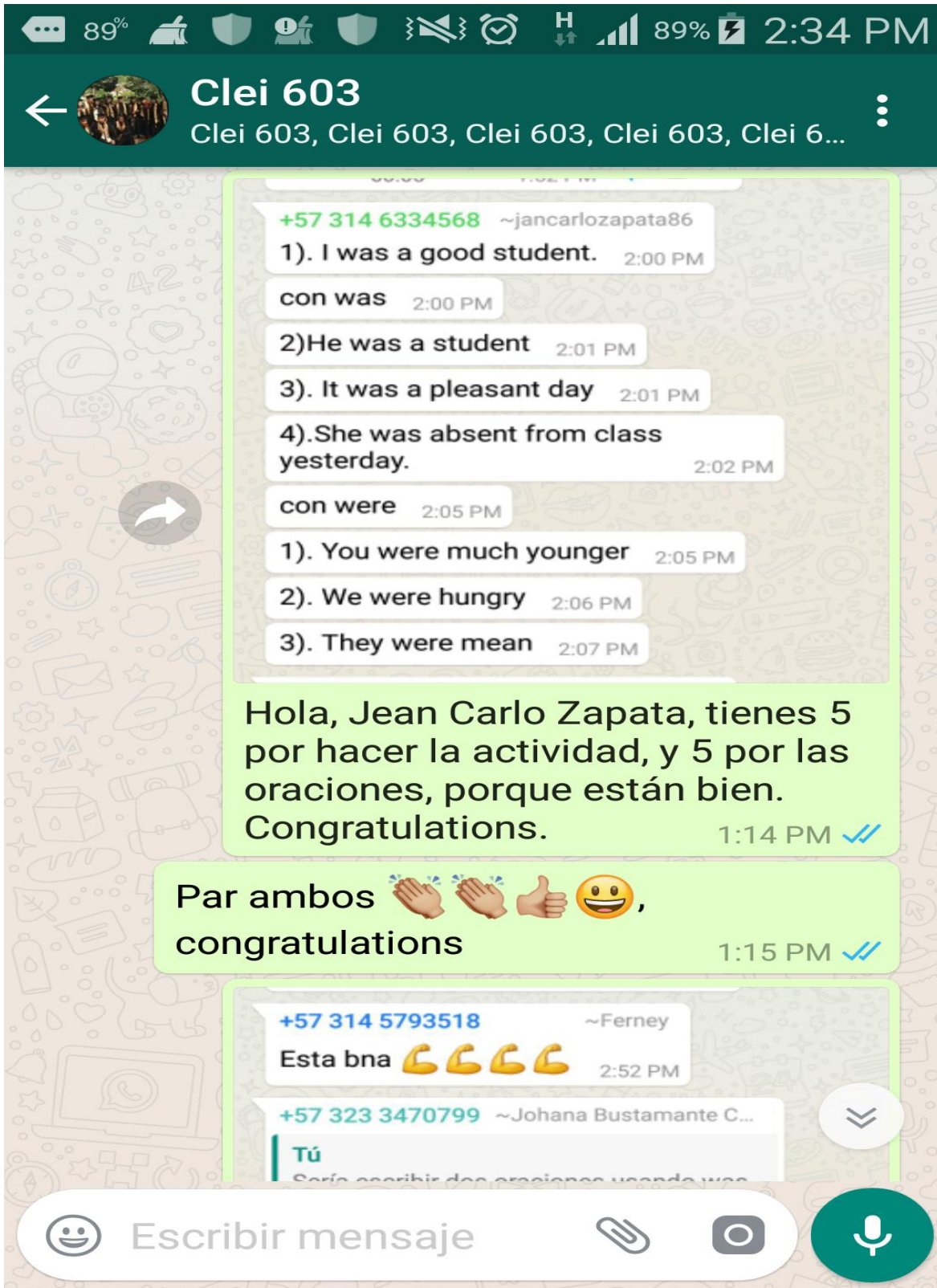
1). I was a good student. 2:00 PM

con was 2:00 PM

2)He was a student 2:01 PM

3). It was a pleasant day 2:01 PM

Escribir mensaje



89% 2:35 PM

Clei 603
Clei 603, Clei 603, Clei 603, Clei 603, Clei 6...

+57 314 5793518 ~Ferney
Esta bna 🍌🍌🍌🍌 2:52 PM

+57 323 3470799 ~Johana Bustamante C...
Tú
Sería escribir dos oraciones usando was, pasado de to be para I, He, She, It. Y otras dos oraciones usando were, que es...
Huyy profe yo quiero pero estoy trabajando 3:08 PM

+57 323 3470799 ~Joh...
00:24 3:10 PM

+57 314 5793518 ~Ferney
Excelente 3:14 PM 1:17 PM ✓✓

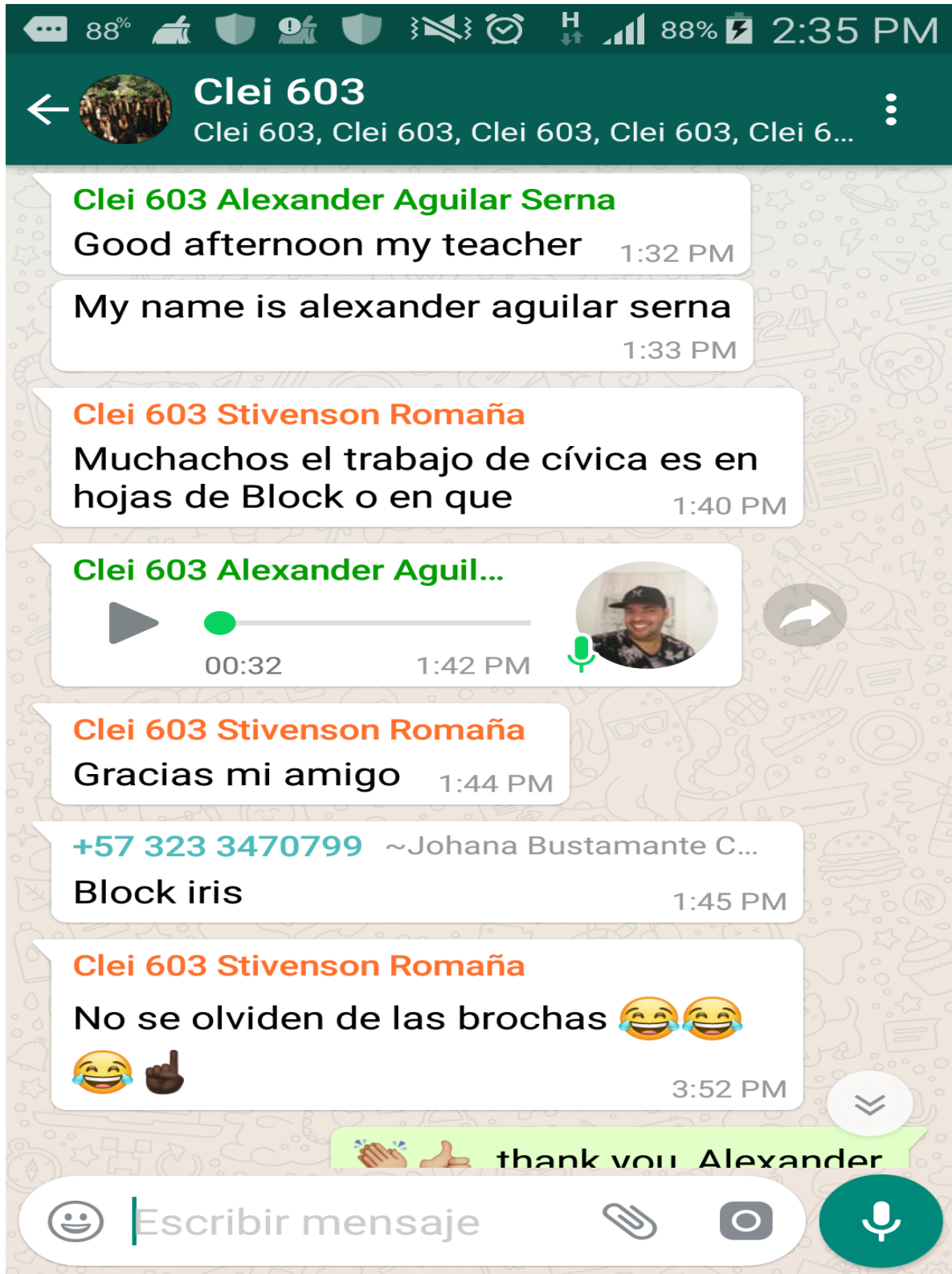
Les recuerdo la actividad es para quienes la quieran hacer, y ganar un par de notas. Está muy fácil. Y el que quiera enviarla, le acepto hasta el sábado 11:59 pm, ósea, hasta mañana por la noche. 1:17 PM ✓✓

Good afternoon 👍🌞🌞 1:19 PM ✓✓

Clei 603 Alexander Aguilar Serna
Good afternoon my teacher 1:32 PM

My name is alexander aguilar serna

Escribir mensaje



88% 88% 2:35 PM

Clei 603
Clei 603, Clei 603, Clei 603, Clei 603, Clei 6...

, buenas tardes, espero que estén bien. Les recuerdo, a quien quiera hacer la actividad y recuperar un par de notas fácilmente. Pueden hacerlo hasta hoy a las 11:59 pm para enviarla. Si alguien cree que va mal o regular, ahí le sirve. 4:05 PM ✓

Good luck 4:06 PM ✓

Ahhh, y quedaron muy bien con toga , congratulations 4:09 PM ✓

Good wind and good sea in your goals, do not stop 4:13 PM ✓


Clei 603 Stivenson Romaña
Cual es el trabajo profe 4:23 PM

De lo envío ya 4:23 PM

Sería escribir dos oraciones usando was, pasado de to be para I, He, She, It. Y otras dos oraciones usando were, que es pasado para You, We,

Escribir mensaje

88% 88% 2:35 PM

←  **Clei 603**
Clei 603, Clei 603, Clei 603, Clei 603, Clei 6...

Sería escribir dos oraciones usando was, pasado de to be para I, He, She, It. Y otras dos oraciones usando were, que es pasado para You, We, They. Ósea en total 4 oraciones. A quienes participen de la tarea por sólo participar tiene un 5, y ya otra nota por la calificación de las 4 oraciones, según si están buenas. Serían dos notas. Ahhh, la tarea la escriben por este medio. Ósea, usaremos el washap, para la tarea. Recuerden, nota por participar, y nota por la calificación de la tarea, está fácil. 4:23 PM ✓

Tienen, hasta el sábado a las 11:59 pm. Ósea, por la noche. 4:23 PM ✓

Esa 4:25 PM ✓

Clei 603 Candy Alvarez Ramirez
Oraciones con Was
1. She was very angry
2 He was in Mexico

Escribir mensaje

88% 88% 2:35 PM

Clei 603
Clei 603, Clei 603, Clei 603, Clei 603, Clei 6...

Clei 603 Candy Alvarez Ramirez
Oraciones con Was
 1. She was very angry
 2 He was in Mexico

Oraciones con Were
 1 They were at home this morning
 2 We were very good Friends.

Candy Alvarez Ramirez 6:28 PM

Clei 603 Catalina Soto
 Profesor no me da para enviarselas hoy 7:14 PM

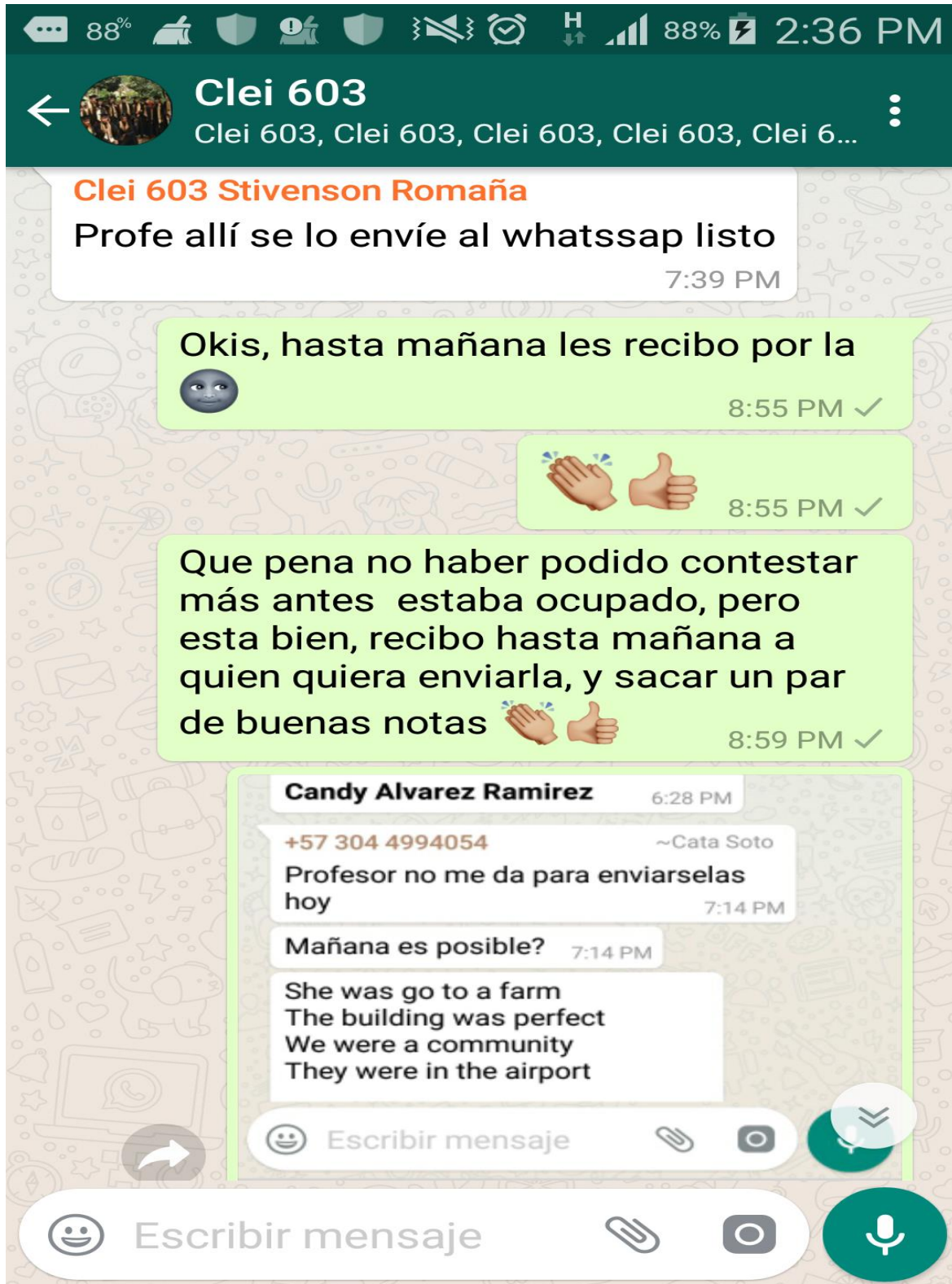
Mañana es posible? 7:14 PM

She was go to a farm
 The building was perfect
 We were a community
 They were in the airport

Catalina Soto 7:29 PM

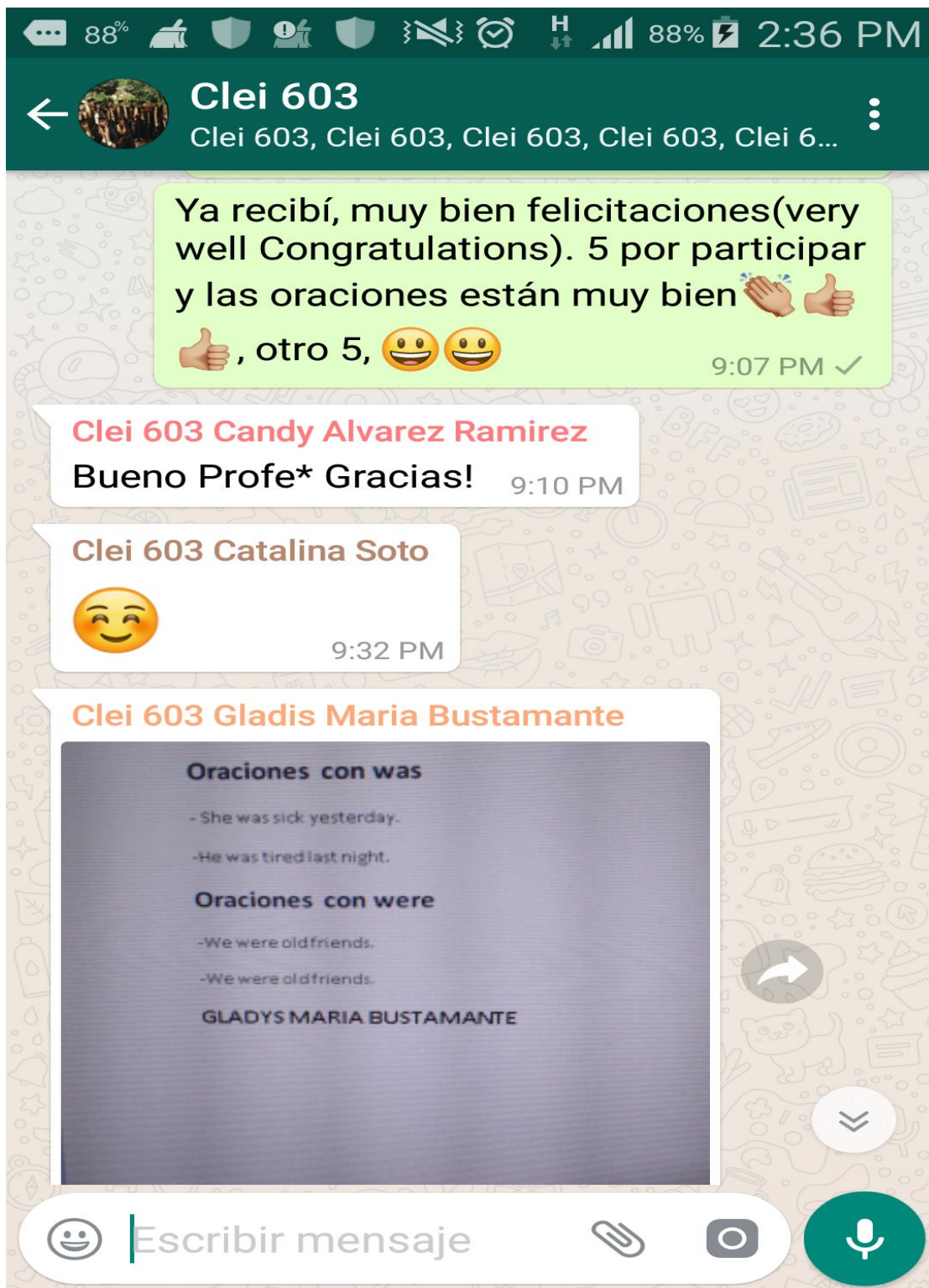
Ahí están 7:29 PM

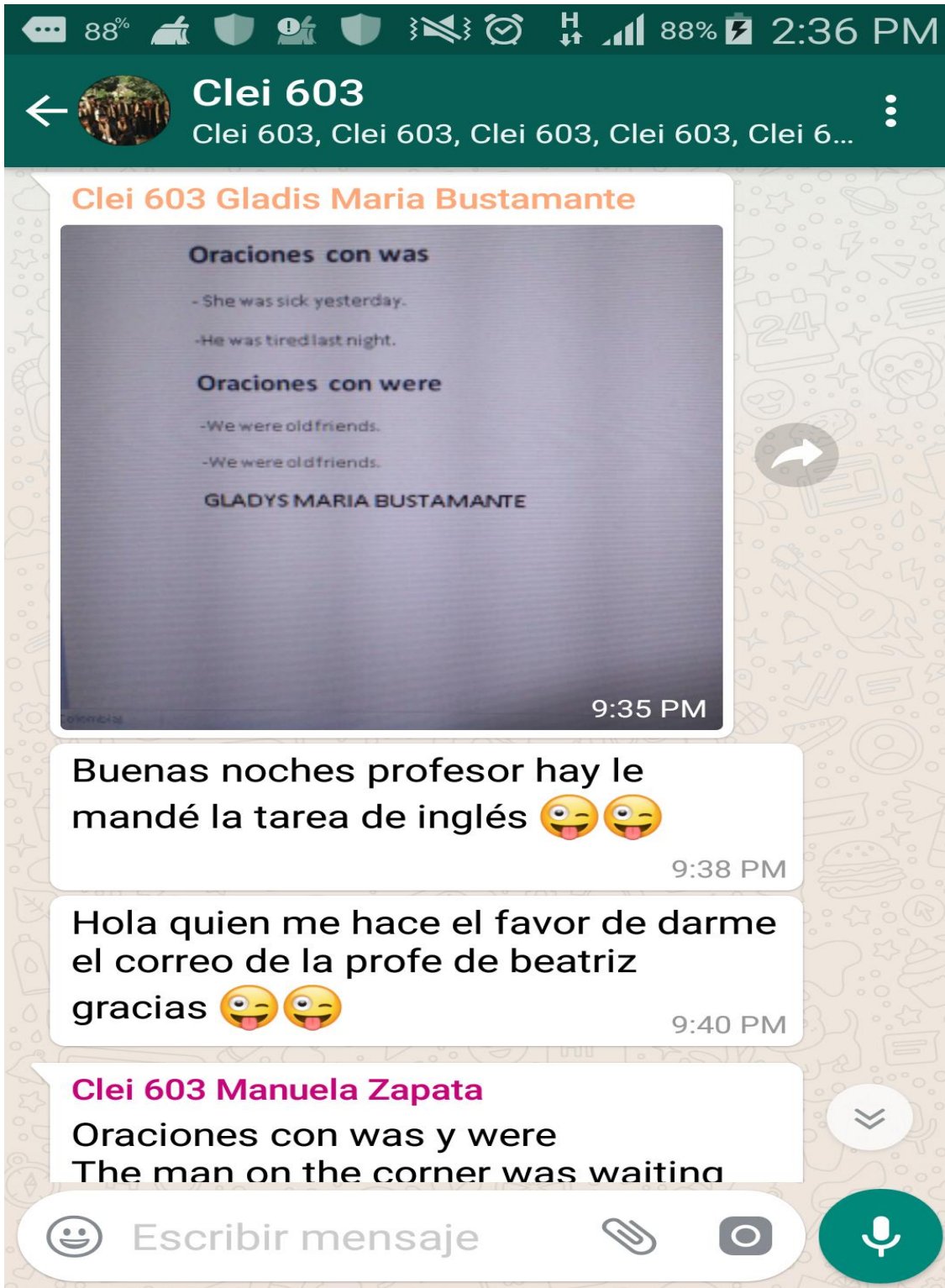
Escribir mensaje











88% 88% 2:36 PM

Clei 603
Clei 603, Clei 603, Clei 603, Clei 603, Clei 6...

Clei 603 Manuela Zapata
Oraciones con was y were
The man on the corner was waiting
the bus.
He was tired last night.

They were old friends of my family.
They were here yesterday.

Manuela Zapata 9:43 PM

Clei 603 Luis Cadavid
Beatris ossa yepes @ [yahoo.es](mailto:beatris.ossa.yepes@yahoo.es)
9:44 PM

Ese es 9:44 PM

Clei 603 Gladis Maria Bustamante
Gracias es usted muy amable 😇😇
9:46 PM

Escriba pues Canson 😜😜😜
10:14 PM

Clei 603 Luis Cadavid

Escribir mensaje

88% 88% 2:36 PM

Clei 603
Clei 603, Clei 603, Clei 603, Clei 603, Clei 6...

, hi, good morning my students 10:46 AM ✓

Gladis, tienes 5, por la participación, tienes algo para revisar. Estare pendiente de ello para la otra nota.
 10:51 AM ✓

Manuela Zapata, muy bien, felicitaciones (very well, Congratulations). 5 por la participación , y 5 porque las oraciones están bien . 10:53 AM ✓

Clei 603 Dirley Carvajal
Buenas Tardes ! 2:58 PM

-The tax was high
-She was a good football player
-We Were busy yesterday
-de were married

Dirlev Carvaial

Escribir mensaje









- 4.4.3.4. Protocolo Resultado

Los alumnos al escuchar la forma en que se va a desarrollar la actividad, quedan sorprendidos pero entusiasmados, y la mayoría se comprometen a enviarla, ya que tenían un grupo creado de WhatsApp para comunicarse ellos entre sí, y no fue necesario que el docente lo creara, solamente se necesito que ellos lo agregaran.

Con esta actividad se logró una muy buena integración de las herramientas TIC en las prácticas pedagógicas, además, es grato ver la motivación y la participación que se genera con esta actividad, a través de la cual se está produciendo adicionalmente un aprendizaje más significativo, e igualmente se está generando el desarrollo de una ciudadanía digital responsable y de competencias tecnológicas.

- 4.4.4. Nombre de la actividad

Ti clase 1

- 4.4.4.1 Propósito de la actividad

Permitir que los alumnos desarrollen una actividad en lo que es un modelo de Aula Virtual de aprendizaje usando la plataforma Educaplay; logrando la dinamización, la integración y la transversalidad de las TIC en la clase de Lengua Extranjera, generando además motivación en los estudiantes. El nombre de la actividad es “el inglés que nos rodea”.

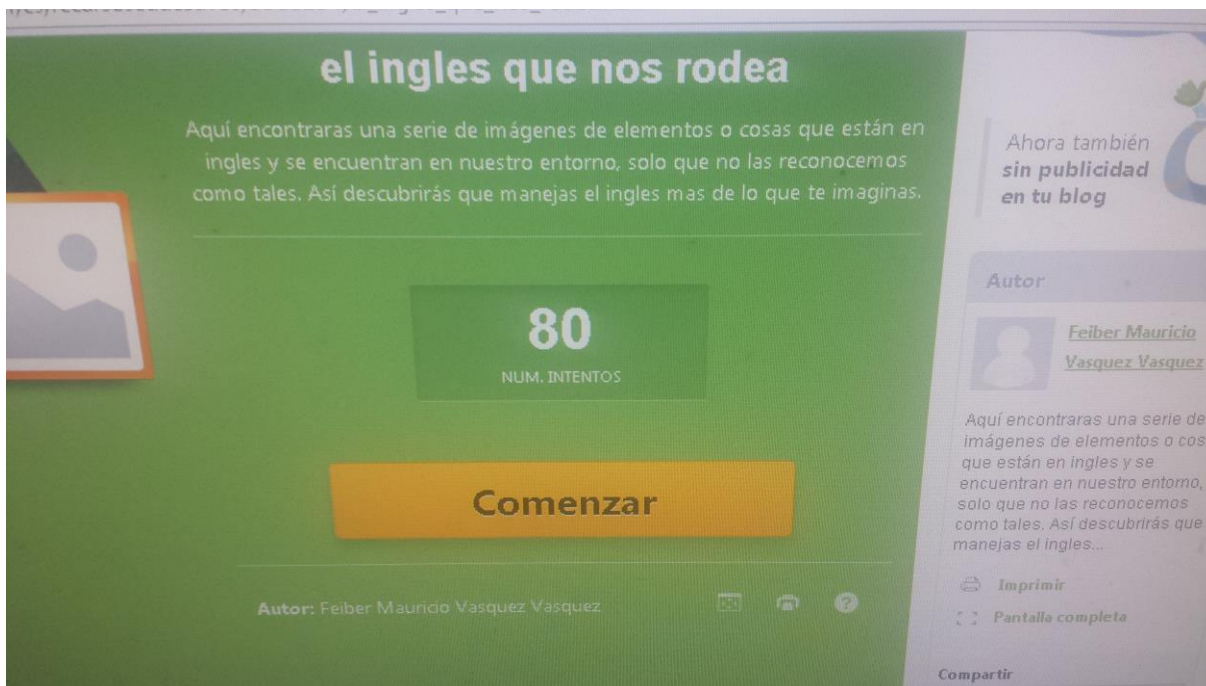
- 4.4.4.2. Recursos.

Para esta actividad se requiere de la sala de sistemas o de computadores de la Institución Educativa, conexión a Internet y opcional Wifi o datos móviles. Como recurso alternativo, los alumnos pueden usar el dispositivo móvil de su propiedad (celular Smartphone o Tablet), para desarrollar la actividad a través de estos en vez del computador.

- 4.4.4.3. Desarrollo de la actividad

Inicialmente el docente hace el registro previo y luego desarrolla o monta la actividad en la plataforma escogida que fue Educaplay, usando alguna de las diferentes opciones con que esta cuenta para ello, y crea la actividad de clase a desarrollar que se llama “El inglés que nos rodea”.

Seguidamente, se comparte el link de la actividad vía email, WhatsApp, o de forma personal en el aula de sistemas, para que los alumnos sean conducidos de manera directa a esta. Pero para este caso, se usó compartir el link directamente en el aula.



- 4.4.4.4. Protocolo Resultado

Se consiguió la integración de las TIC en la práctica pedagógica, permitiendo la dinamización de las clases en los CLEI de la Institución Educativa Héctor Abad Gómez. Propiciando adicionalmente que el aprendizaje sea más significativo, debido al gusto y a la constante interacción de los estudiantes con herramientas tecnológicas en su día a día por fuera de las aulas, situación que es aprovechada pedagógicamente a través de esta actividad.

Adicionalmente, se pudo observar a los alumnos motivados durante el desarrollo de la actividad, que es otra de las cosas que se buscan alcanzar con este proyecto, además de la integración pedagógica de las TIC en el aula. Con esto se hace evidente la importancia en las Instituciones Educativas de introducir e integrar las TIC en los procesos educativos, ya que

permitirá desarrollar las competencias tecnológicas en sus alumnos, que consecuentemente les facilitará desenvolverse en el mundo de hoy; esto es algo que seguramente con el pasar de las actividades en un AVA de forma más continua se irá mejorando y aumentado. De allí la importancia del presente proyecto.

- 4.4.5. Nombre de la actividad

Ti clase 2

- 4.4.5.1 Propósito de la actividad

Permitir que los alumnos desarrollen una actividad en lo que es un modelo de Aula Virtual de aprendizaje usando la plataforma Educaplay; logrando la dinamización, la integración y la transversalidad de las TIC en la clase de Lengua Extranjera, generando además motivación en los estudiantes.

- 4.4.5.2. Recursos.

Para esta actividad se requiere de la sala de sistemas o de computadores de la Institución Educativa, conexión a Internet y Wifi o datos móviles. Como recurso alternativo, los alumnos pueden usar el dispositivo móvil (celular Smartphone o Tablet) para desarrollar la actividad.

- 4.4.5.3. Desarrollo de la actividad

Inicialmente, el docente investiga la actividad en un AVA, que en este caso es la plataforma de Educaplay, y busca en ella las actividades de clase a desarrollar que están relacionadas con los siguientes temas y que ya han sido publicadas por otros usuarios: parejas de colores, números en inglés, antónimos en inglés, todos se desarrollaran como un pequeño repaso del área de lengua extranjera.

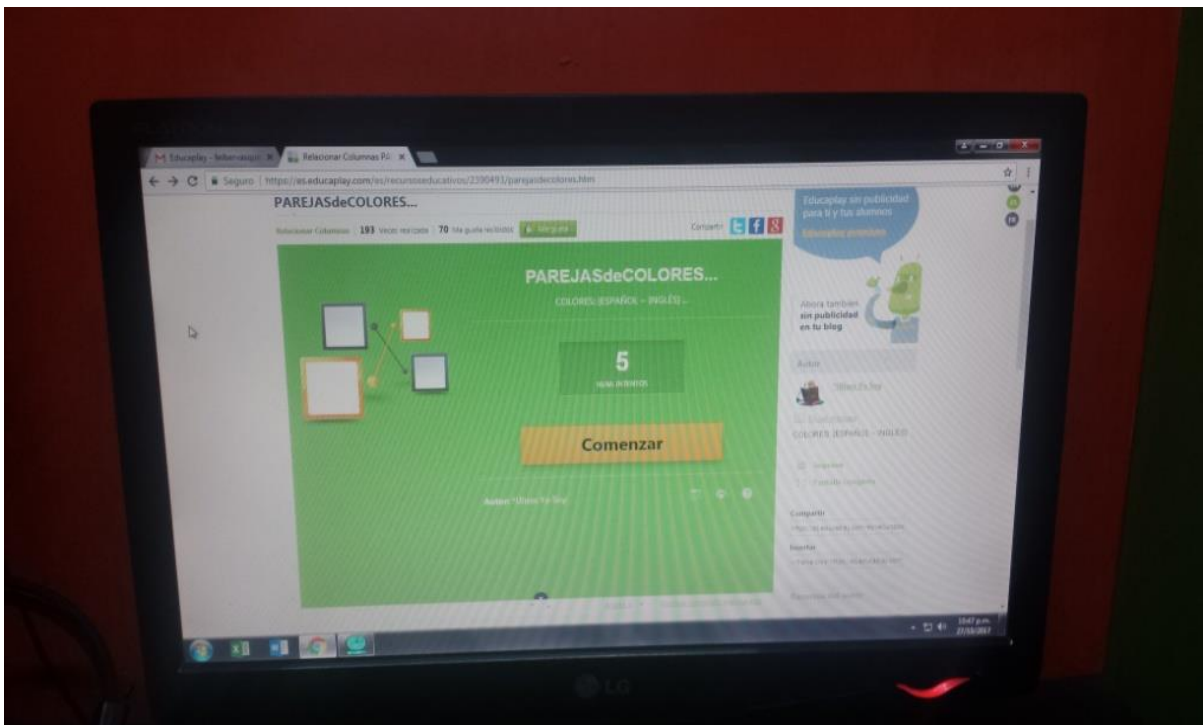
Seguidamente, se comparte el link de la actividad vía email, WhatsApp o en forma personal en el aula de sistemas, para que los alumnos sean conducidos de manera directa a esta. Pero, para

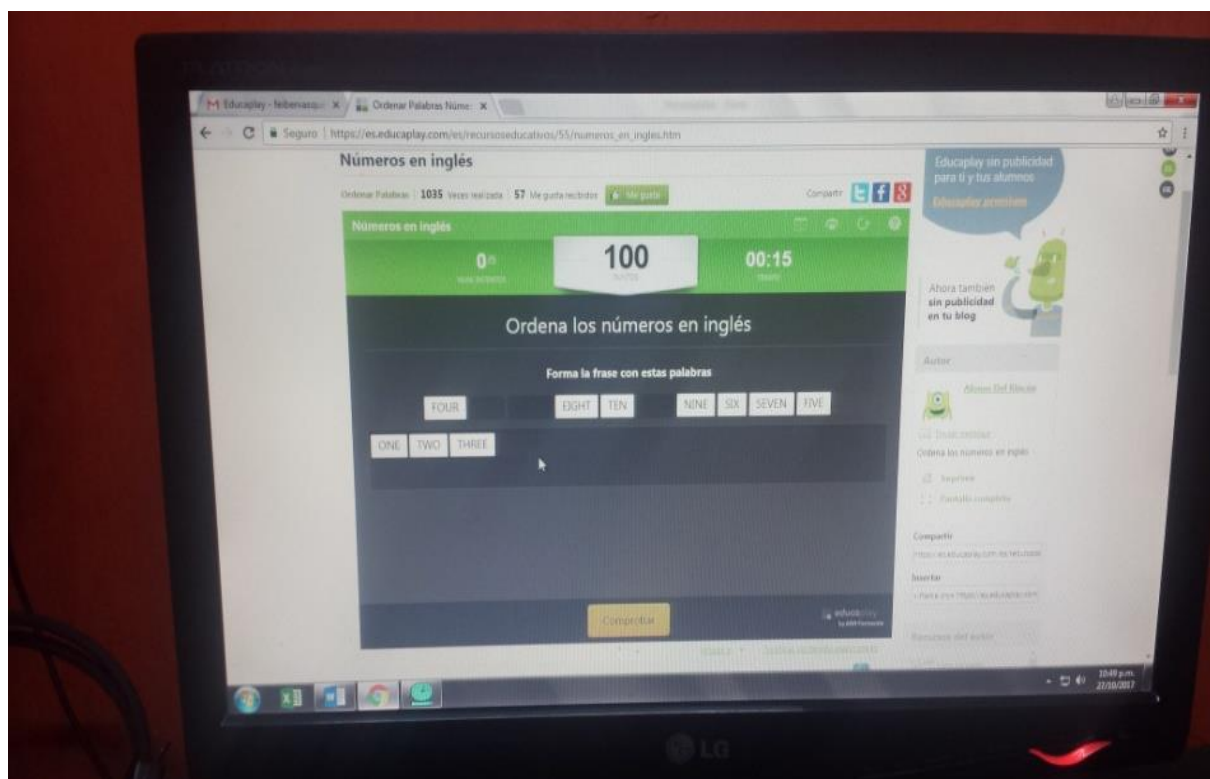
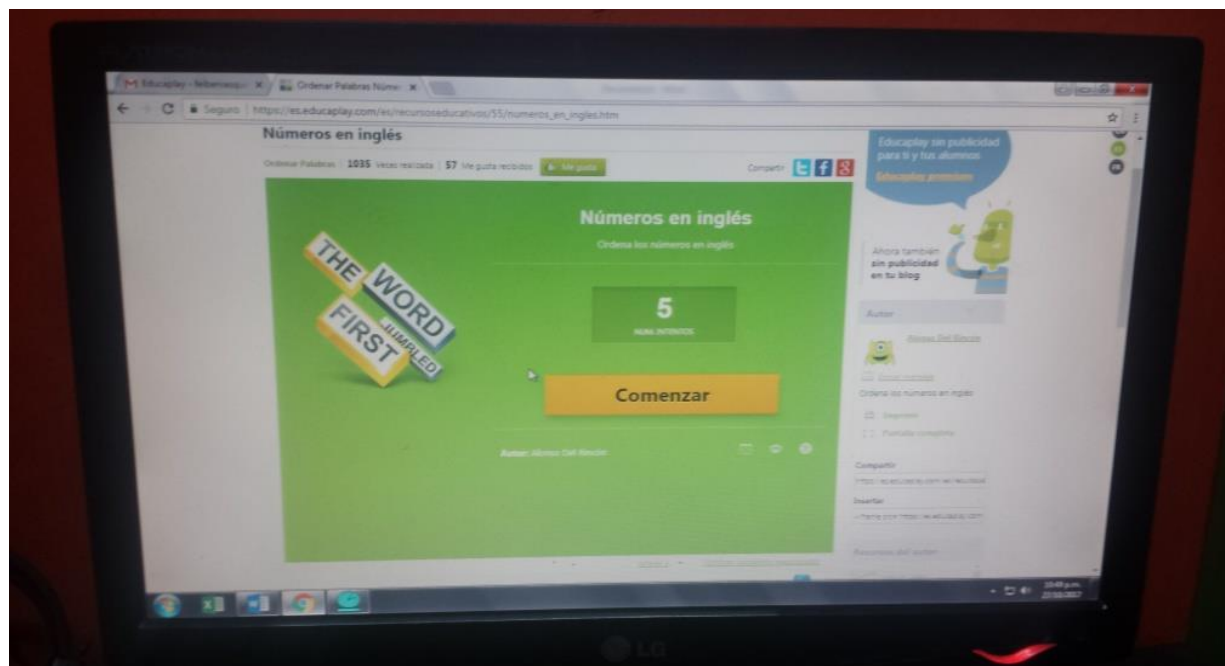
este caso se usó compartir de forma personal, con los siguientes enlaces:

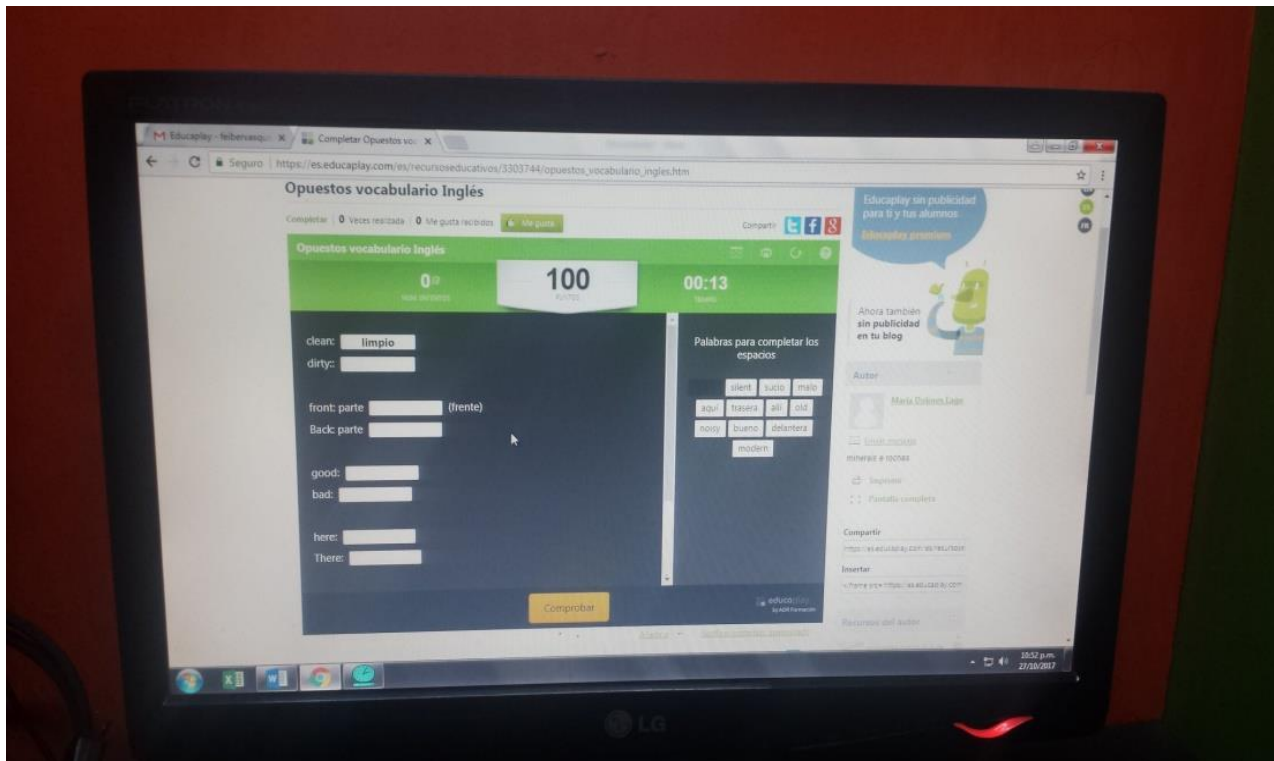
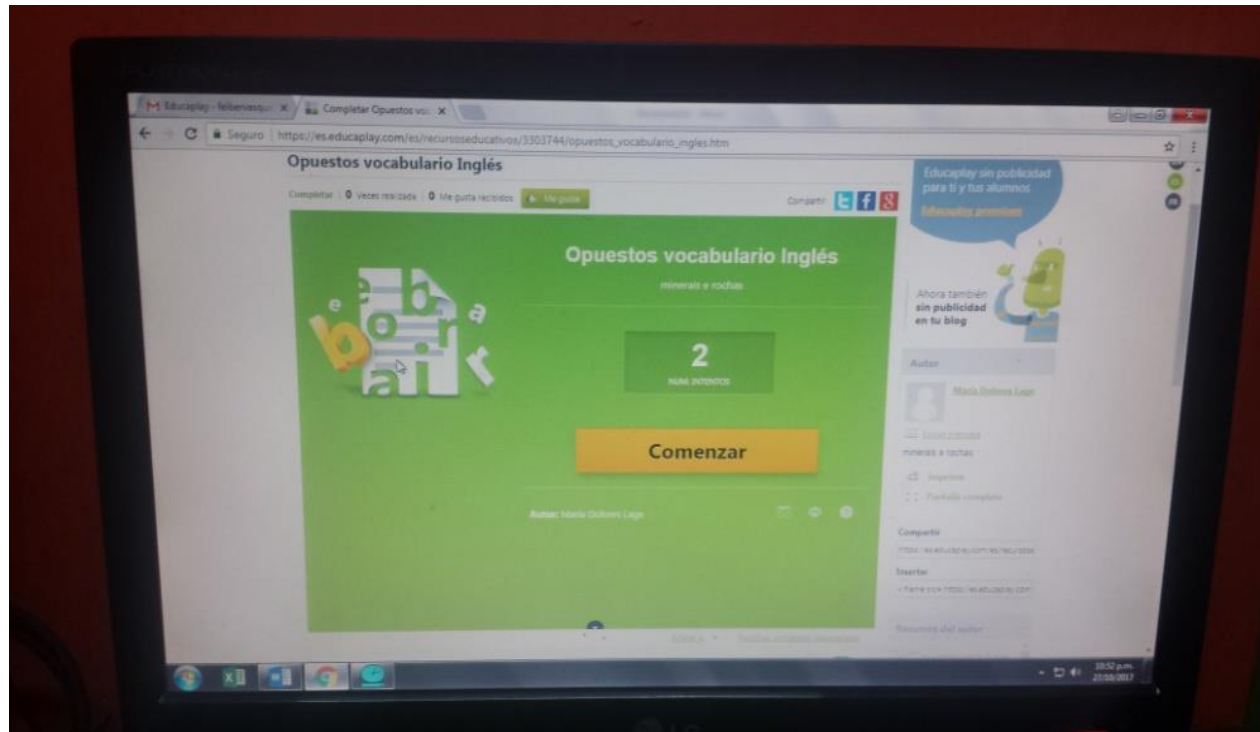
<https://es.educaplay.com/es/recursoseducativos/2390493/parejasdecolores.htm>

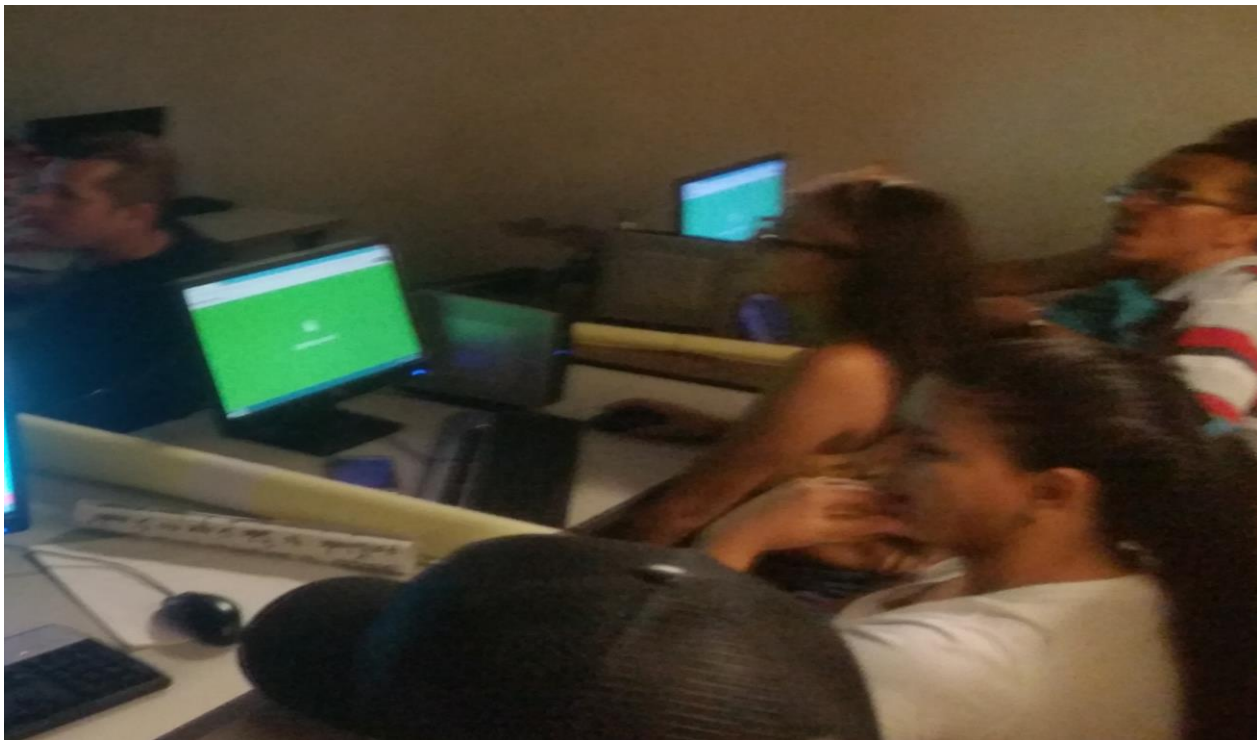
https://es.educaplay.com/es/recursoseducativos/55/numeros_en_ingles.htm

https://es.educaplay.com/es/recursoseducativos/3303744/opuestos_vocabulario_ingles.htm









- 4.4.5.4. Protocolo Resultado

Con esta actividad se alcanzó la integración de las TIC en las prácticas pedagógicas, a través de la transversalidad de las áreas, en este caso con el área de lengua extranjera, generando la dinamización de las clases en los CLEI de la institución educativa Héctor Abad Gómez. Además, se les pudo observar motivación y un poco más cómodos que en la clase anterior, debido a la familiarización con la plataforma educativa que genera una segunda clase en ella.

Esta actividad también permite el desarrollo de competencias digitales, al ser necesario el uso de computadores e internet.

- 4.4.6. Nombre de la actividad

Introducción.

- 4.4.6.1. Propósito de la actividad

Permitir la introducción a la clase de Lengua Extranjera, a través de la proyección con un video Beam del video “This is my house”, en donde los alumnos trataran de identificar algunos de los elementos mencionados en el video que se encuentran en una casa, y se pueda generar un aprendizaje significativo a través de elementos que son cotidianos de su entorno. De esta forma, se logrará la integración las TIC en las prácticas pedagógicas en la institución educativa Héctor Abad Gómez.

- 4.4.6.2. Recursos.

Para el desarrollo de esta actividad se necesita de un computador portátil, de un Video Beam o de un televisor Smart y un miniparlante para amplificar el sonido de ser necesario.

- 4.4.6.3. Desarrollo de la actividad

El maestro previamente ha descargado a un PC portátil el video “This is my house”, luego realiza la conexión entre este y el Video Beam o el televisor Smart. Una vez hecho esto se procederá a proyectar el video en una de las paredes del aula de clases. El maestro les pide a los alumnos que estén atentos al video, y al terminar la proyección se les pregunta a los alumnos, que partes reconocieron y que son capaces de expresar o escribir en inglés, después de haber visto el video.





- 4.4.6.4. Protocolo Resultado

Aunque los alumnos estuvieron atentos al video, fueron muy pocos los elementos que lograron identificar y que pudieran expresar o escribir en inglés, a pesar de ser cotidianos de su entorno.

Ello indica que hace falta desarrollar más este tipo de actividades en el aula, para facilitar a los estudiantes la comprensión de palabras cotidianas de su entorno al escucharlas en el idioma inglés y luego también poder expresarlas o escribirlas correctamente.

Sin embargo, se logró la integración pedagógica de las TIC en el aula de clases de los CLEI, permitiendo dinamizar las prácticas pedagógicas. Además, se encuentra que es importante desarrollar más frecuentemente este tipo de actividades, que permita el desarrollo de la parte oral, auditiva y escrita en los alumnos con elementos de su cotidianidad, y así alcanzar un aprendizaje más significativo.

- 4.4.7. Nombre de la actividad

Refletic musical.

- 4.4.7.1 Propósito de la actividad

Permitir que los alumnos observen un uso alternativo pedagógico del celular Smartphone en el aula; además de incentivar y motivar a la participación de los estudiantes en la reflexión del día por intermedio de la música, cambiando la rutina de clase, de esta forma se logra además que la reflexión sea más significativa; logrando así la dinamización, la integración y la transversalidad de las TIC en la clase de Lengua Extranjera.

- 4.4.7.2. Recursos.

- Para desarrollar esta actividad, se requieren de un parlante con puerto Bluetooth, un celular Smartphone y una canción en algún formato de audio, que permita ser escuchada a través del parlante. La canción escogida es “amor y control” de Rubén Blades.

- Opcional: conexión a internet o Wifi, estos en caso de no descargar la canción, para reproducirla directamente en línea.

-4.4.7.3. Desarrollo de la actividad

Inicialmente el docente lleva la canción descargada en su celular, a continuación, se hace la conexión vía Bluetooth entre el dispositivo móvil (celular Smartphone) y el miniparlante. Seguidamente, se empieza a reproducir el tema musical para la reflexión “amor y control” de Rubén Blades. Como alternativa se podría reproducir la canción en línea a través de plataformas

como Youtube, en caso de que no se lleve descargada.

Una vez terminada la canción, se hace la reflexión con el grupo en base al tema o mensaje de esta.





- 4.4.7.4. Protocolo Resultado

Inicialmente algunos alumnos se muestran sorprendidos por los recursos a usar y por la forma en que se va a realizar la reflexión ya que no están acostumbrados a ello. Durante el tiempo que sonó la canción se observa a la mayoría de los alumnos conectados con el ritmo y letra de la canción, lo que generó motivación y en consecuencia hubo buena participación en la socialización de la actividad de reflexión.

Esta también, es una forma sencilla de integrar las herramientas TIC en las prácticas

pedagógicas de los CLEI, que genera un cambio de rutina y la dinamización de estas, en la institución educativa Héctor Abad Gómez.

- 4.4.8. Nombre de la actividad

Enganchatic.

- 4.4.8.1. Propósito de la actividad

Cambiar la rutina de clases, con el uso de las Herramientas TIC y propiciar una mejor actitud hacia el idioma inglés para el momento de inicio de clase, a través de la presentación de un cuento animado en Power Point, que además permitirá enriquecer el vocabulario de la lengua inglesa en los alumnos. Adicionalmente, se está generando la integración de las herramientas TIC en las prácticas pedagógicas de los CLEI en la institución educativa Héctor Abad Gómez.

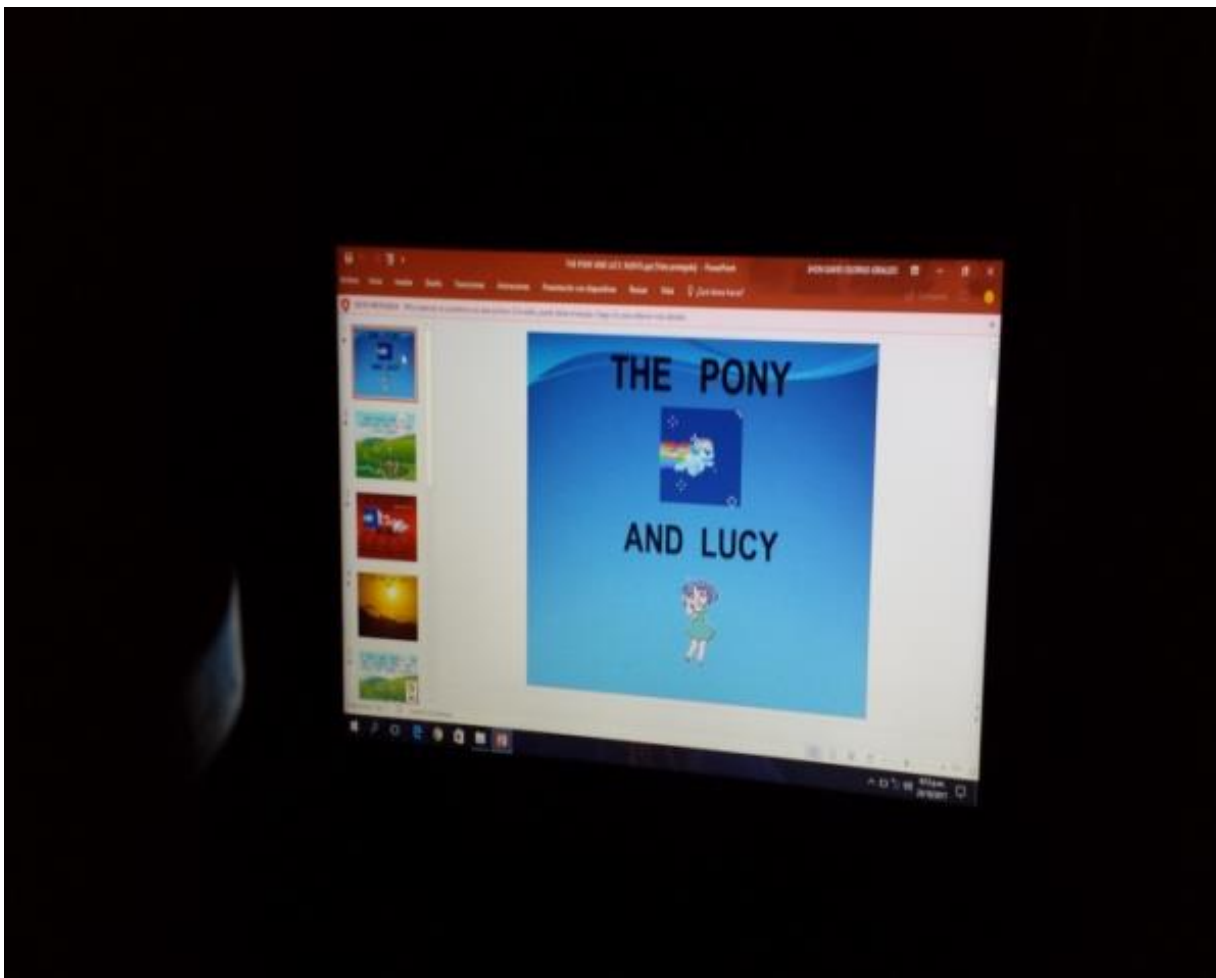
- 4.4.8.2. Recursos.

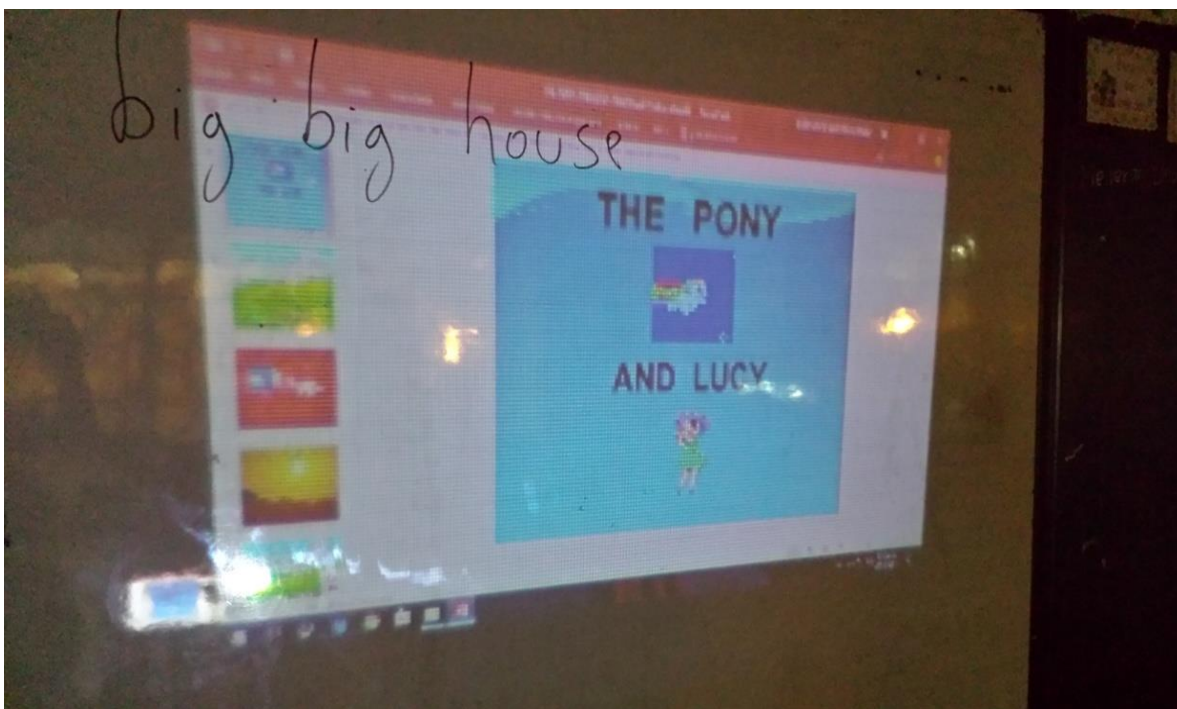
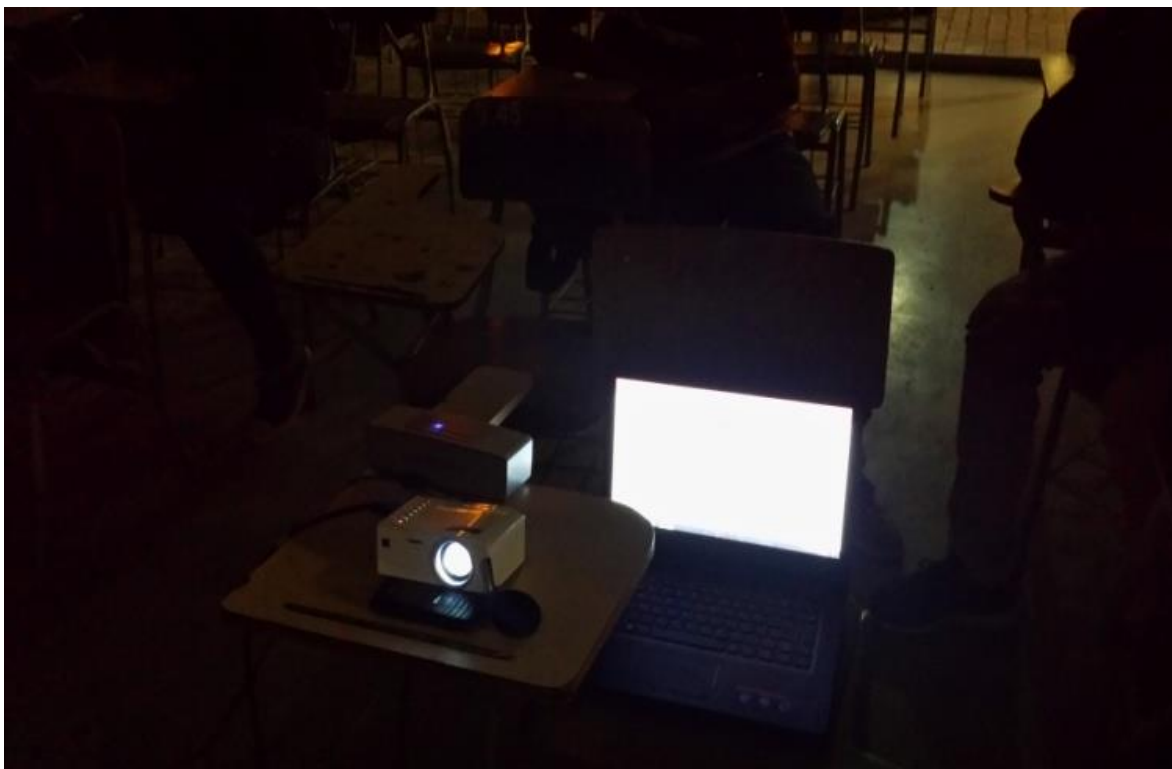
Para desarrollar esta actividad se requieren: computador portátil, Video Beam o televisor Smart, cable de conexión HDMI, mini parlante, y que el docente haya preparado o descargado previamente el cuento en formato de Power Point, para poder que luego simplemente sea presentado en el aula. El cuento seleccionado es “The Pony and Lucy”, cuento que tiene la parte oral y la escrita en inglés, acompañado de imágenes editadas en Power Point.

- 4.4.8.3. Desarrollo de la actividad

El docente deberá llevar el cuento ya montado o descargado en el formato Power Point; ya en el aula se realizó la conexión entre el Video Beam y el computador portátil por intermedio del cable HDMI, que permita después de esto la proyección en un muro del salón de clases. La proyección la inició el docente, después de la respectiva reflexión. A todo lo anterior se le

incorporó el uso del miniparlante para amplificar el sonido.





- 4.4.8.4. Protocolo Resultado

A los alumnos se les notó bastante interesados y motivados con la clase, tal vez, porque precisamente permite salirse del formato de clase tradicional de tablero y marcador al que están acostumbrados. De esta forma se logró la integración de las herramientas TIC, en las prácticas pedagógicas de los CLEI en la institución educativa Héctor Abad Gómez.

- 4.4.9. Nombre de la actividad

Traductor al aula.

- 4.4.9.1 Propósito de la actividad

Permitir que los alumnos saquen el dispositivo móvil en clases, para buscar vocabulario desconocido para ellos a través de un traductor de idiomas en la red de internet, que les ha de servir para comprender mejor el idioma al realizar actividades dentro del aula; logrando la dinamización, la integración y la transversalidad de las TIC en la clase de Lengua Extranjera, generando adicionalmente motivación en los estudiantes al usar una herramienta con la que interactúan diariamente.

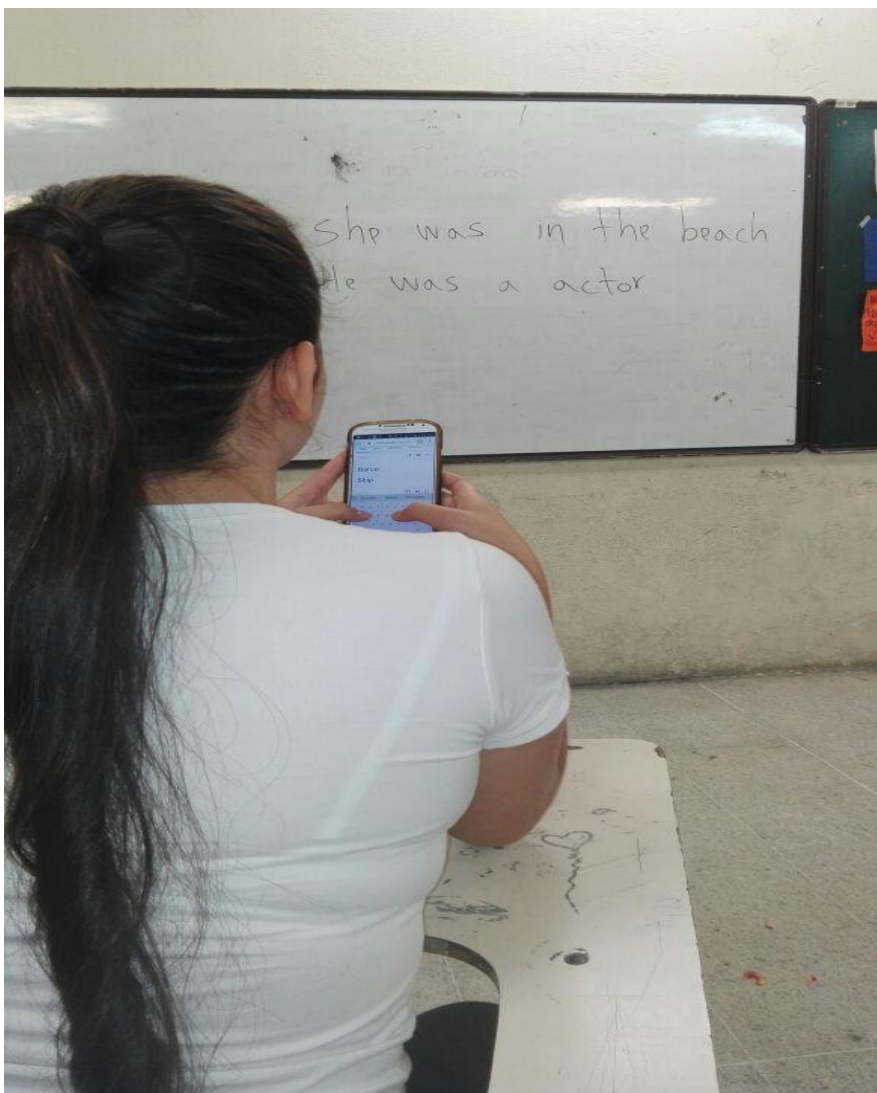
- 4.4.9.2. Recursos.

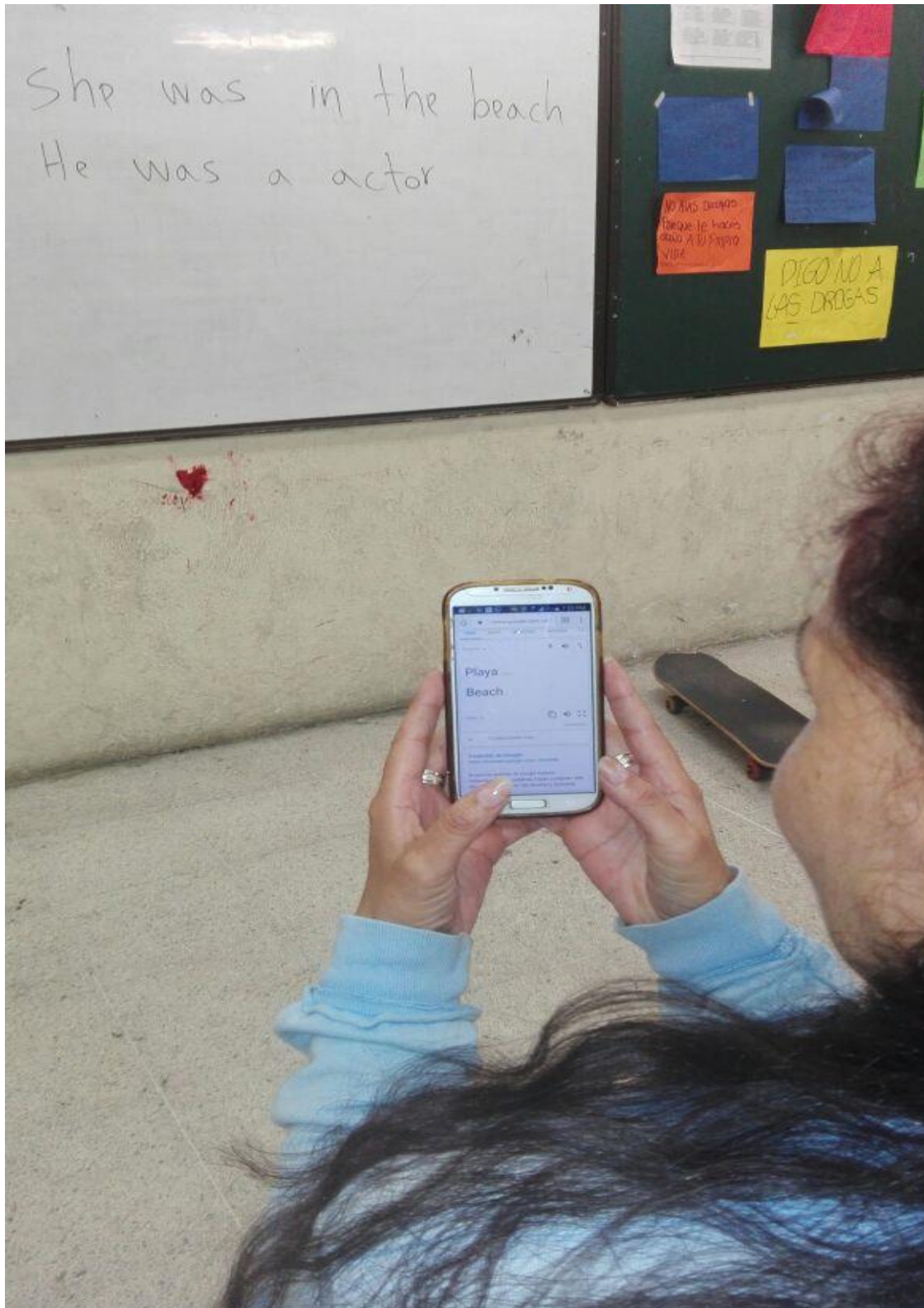
Para esta actividad se necesitan: Celular Smartphone o Tablet, conexión a Internet, Wifi o datos móviles. Esta es una actividad que requiere que los alumnos estén dispuestos a usar su dispositivo móvil ya que no es obligatorio, en pro su formación educativa en el aula, esto es conocido como “PYOD” y que fue mencionado anteriormente, pero además se necesita lógicamente que dispongan de datos móviles o se conecten a la red Wifi de la Institución Educativa, por lo que en general muy pocos cumplen ambos requisitos, pero igualmente se puede desarrollar.

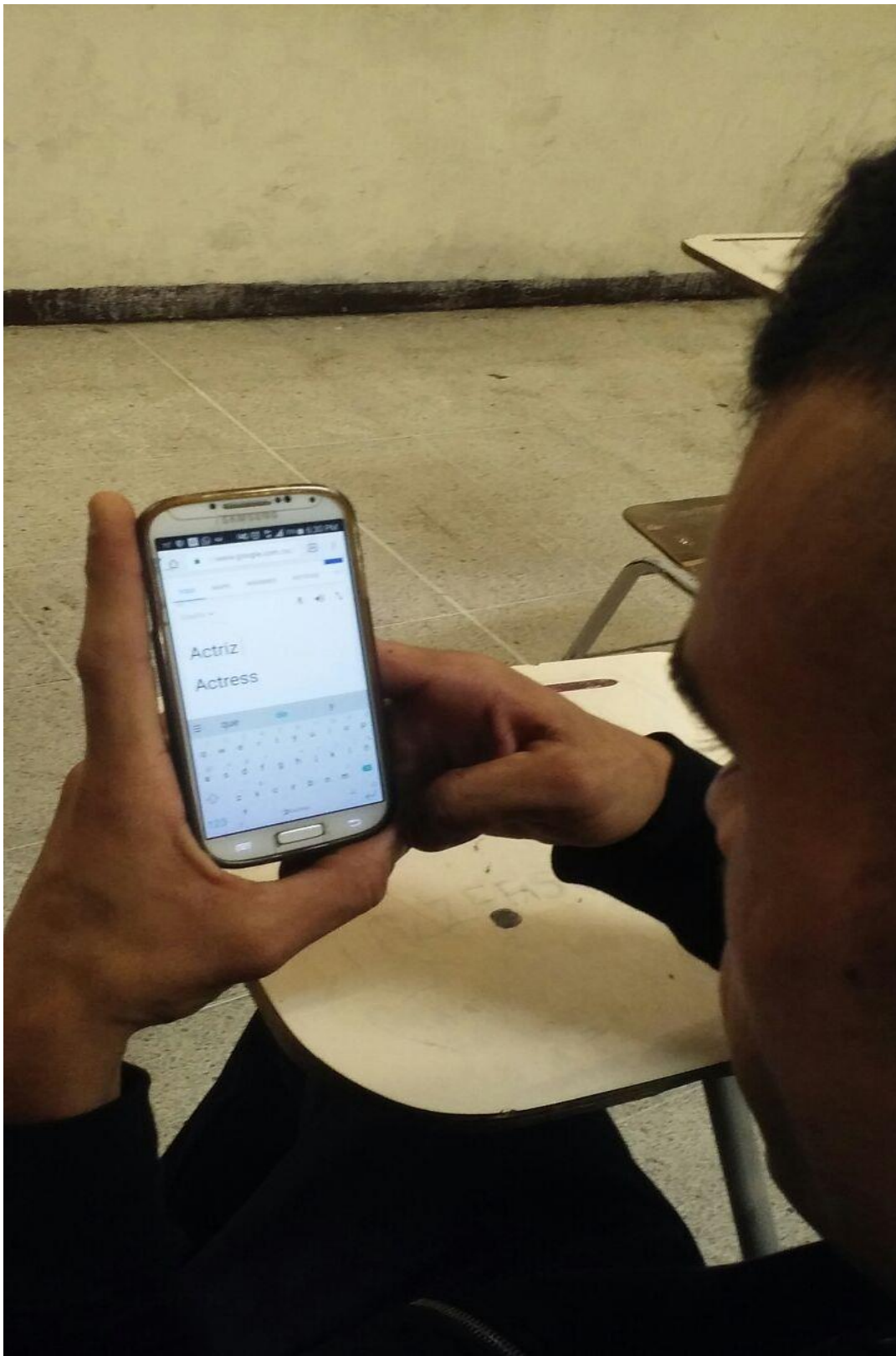
- 4.4.9.3. Desarrollo de la actividad

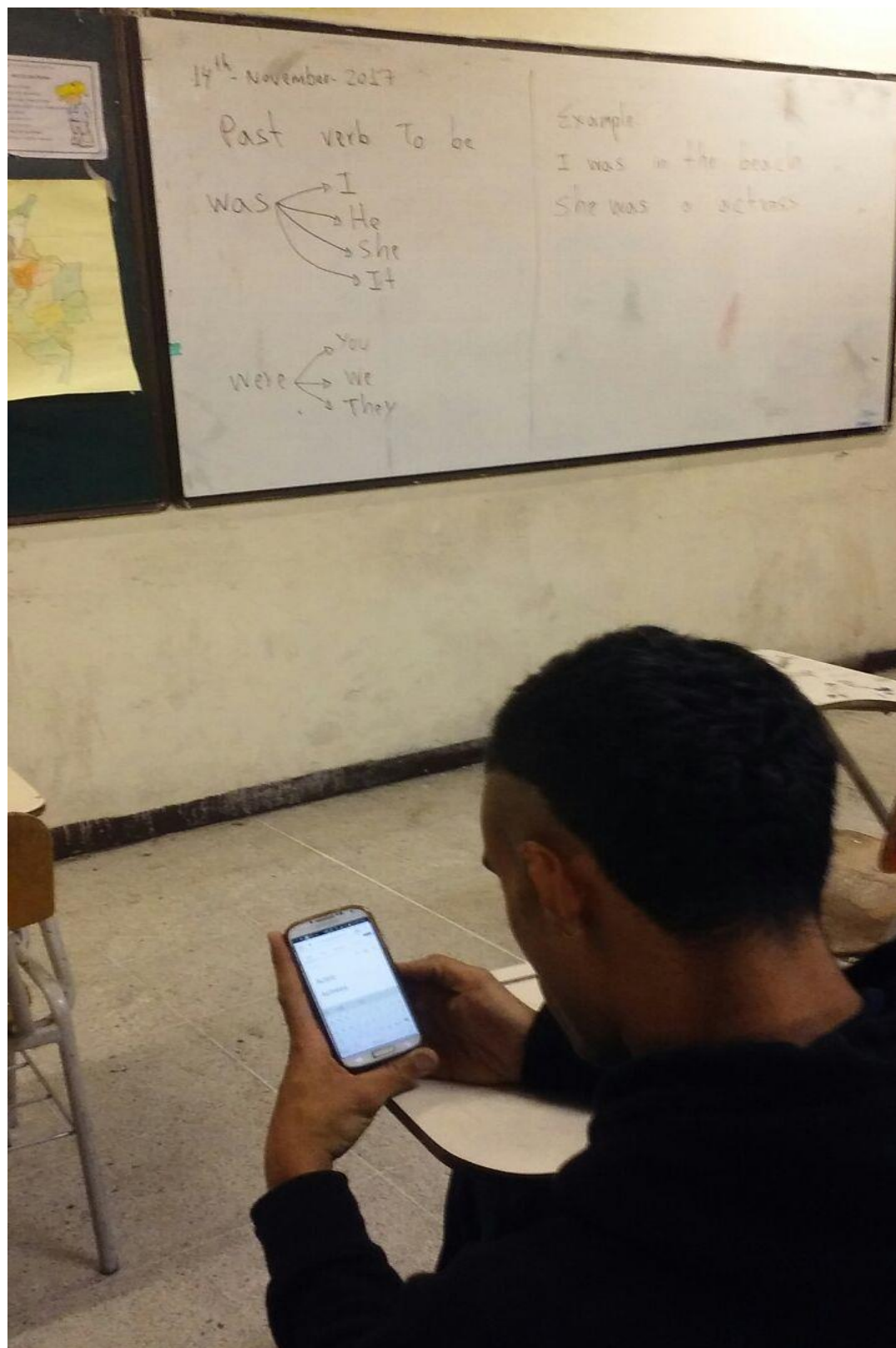
Cuando se encuentra en pleno desarrollo de la clase, se les indica a los alumnos que tengan

dispositivo móvil (celular Smartphone o Tablet) con datos móviles o que estén conectados a Red Wifi, que lo pueden sacar para buscar vocabulario desconocido para ellos del tema que se está trabajando en clase. Para esto, el docente también puso a disposición de los estudiantes el celular Smartphone de su propiedad, el cual tiene plan de datos, para que quien quisiera, se le pudiera compartir parte de estos como ayuda para buscar en el traductor las palabras desconocidas para ellos.









- 4.4.9.4. Protocolo Resultado

En un principio, los alumnos se mostraron sorprendidos, pero fue una sorpresa positiva, debido a la novedad para ellos acerca de poder sacar su celular en clase para buscar palabras desconocidas en la clase de Lengua Extranjera, pero son muy pocos los alumnos que pueden desarrollarla. Se analiza y se encuentra que esto se debe a varios factores como: no todos los alumnos tienen celular Smartphone; adicionalmente no están acostumbrados a que el docente les promueva el uso de estos en el aula para alguna actividad y por ello no lo hacen, lo que está relacionado con el Conductismo.

Sin embargo, es grato ver a los estudiantes entusiasmados con la novedad de la propuesta para ellos, y esto confirma la importancia de que sea el docente quien incentive a sus alumnos, para usar pedagógicamente la TIC y los dispositivos móviles en el aula; ya que esto llevará a cambiar conductas como el inadecuado uso de las TIC en el aula y a desarrollar una Ciudadanía Digital responsable; pero este es un proceso que es lento y conlleva más tiempo para poder demostrar a cabalidad sus bondades.

Adicionalmente con esta actividad, se consiguió la integración de las herramientas TIC en el aula, como lo fue en este caso con los dispositivos móviles, y se demuestra que son los docentes los encargados de propiciarla en sus prácticas pedagógicas.

- 4.4.10. Nombre de la actividad

Refletic animada.

- 4.4.10.1. Propósito de la actividad

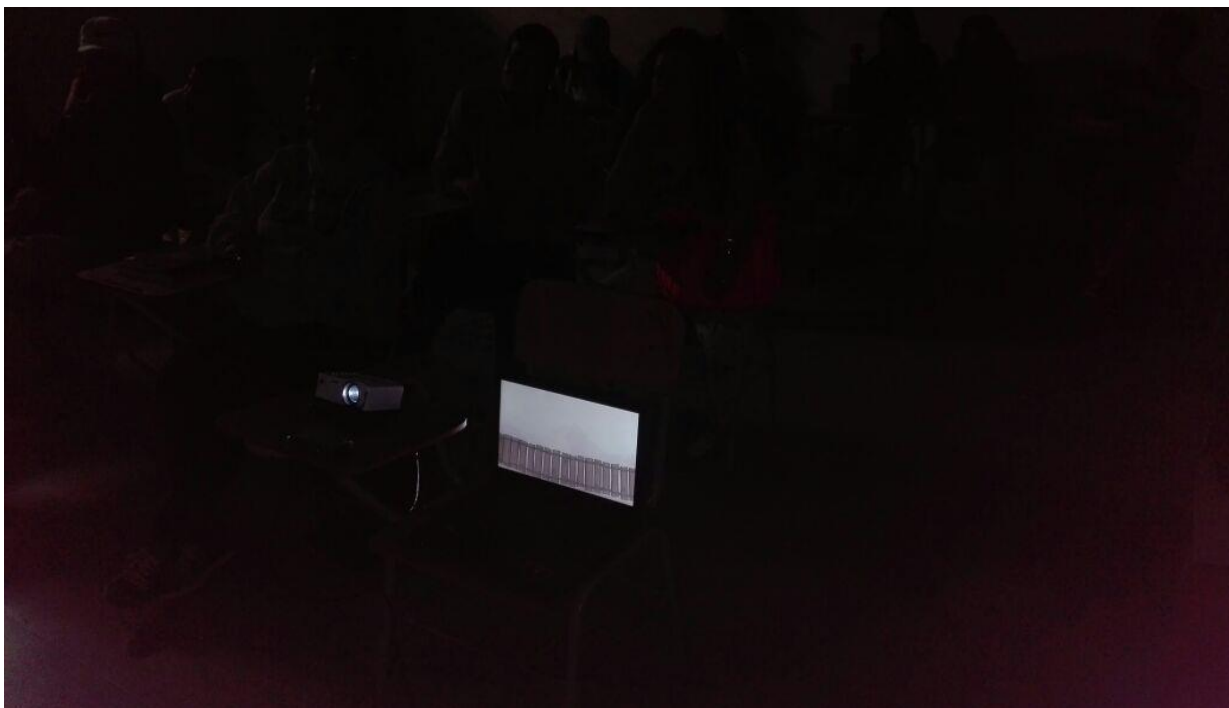
Generar un cambio en la rutina educativa de los CLEI en la institución educativa Héctor Abad Gómez, usando las herramientas TIC para la reflexión en clase, a través de un video proyectado con un Video Beam o en un televisor Smart. De esta forma se alcanza la integración de la tecnología en las prácticas pedagógicas, además, permite generar que el momento de la reflexión sea más significativo para los alumnos.

- 4.4.10.2. Recursos.

Para el desarrollo de esta actividad se necesita de un computador portátil y de un Video Beam que permitan la proyección del video en una pared del aula (o un televisor Smart que permita igualmente visualizarlo y escucharlo), adicionalmente se puede usar un miniparlante para amplificar el sonido.

- 4.4.10.3. Desarrollo de la actividad

El maestro previamente ha descargado a un PC Portátil el video “The Bridge”, luego realizó la conexión entre este y el Video Beam. Una vez hecho esto, se procedió a proyectar el video con un Video Beam en una de las paredes del aula de clases, anexamente se uso un miniparlante para amplificar el sonido.





- 4.4.10.4. Protocolo Resultado

Los alumnos se mostraron atentos a la proyección del video, además, que al realizar la socialización estuvieron muy participativos sobre lo observado y escuchado. Esto demuestra lo importante que es poder usar e integrar elementos TIC en el aula, ya que se genera entusiasmo, interés y motivación en los estudiantes por las actividades programadas, permitiendo a la par salirse de la rutina de tiza y tablero.

Adicionalmente, se consigue la integración de las herramientas TIC en las prácticas pedagógicas de los CLEI en la institución educativa Héctor Abad Gómez.

CONCLUSIONES

A partir de los resultados alcanzados después de realizar el trabajo de investigación de este proyecto, es posible generar las siguientes conclusiones:

- Queda demostrado con la investigación y el desarrollo de este proyecto, que la integración de las TIC en las prácticas pedagógicas de los CLEI, es una necesidad de la educación actual; ya que los alumnos interactúan de forma diaria y constantemente con la mayoría de ellas por fuera de la escuela o el colegio en sus ratos de ocio u esparcimiento; y lo que hace falta es acercarlas pedagógicamente al contexto escolar, consiguiendo que el aprendizaje sea más significativo. Esto implica que a la par de los avances tecnológicos se debe producir un avance pedagógico en la institución educativa Héctor Abad Gómez.

- Además, entre los puntos importantes por los que se generó este proyecto, que es el inadecuado uso de las herramientas TIC por parte de los alumnos en el aula, se concluye, que se necesita más tiempo desarrollando las actividades de integración pedagógica en el aula, para poder observar luego si se logró generar un cambio positivo general en esta conducta, debido a que es un proceso largo y que no se logra en unas cuantas sesiones de clase; pero, por lo visto hasta ahora en las clases, se proyecta que es una meta que se puede lograr, pues lo que aquí se ha expuesto no es más que los primeros pasos en un largo camino.

- En cuanto a la dinamización de las prácticas pedagógicas de los CLEI, es algo que se consiguió con la mayoría de actividades que se pudieron desarrollar, saliéndose de esta forma del formato de clase magistral, a base de marcador y tablero, en donde el maestro es el protagonista;

y se pasó a lo que exige la pedagogía actual, en donde el alumno es un protagonista activo de su proceso educativo, convirtiendo al maestro en un facilitador y orientador del aprendizaje.

- Entre las cosas positivas que permite la integración pedagógica de las TIC en los procesos educativos de los CLEI, es que se logra y facilita una mejor adaptación al ritmo individual de cada alumno, algo que es más difícil de alcanzar con las clases magistrales o tradicionales. Adicionalmente, le permite al alumno desarrollar una postura crítica en cuanto al uso adecuado de las TIC, ante el desbordante mar de información que circula por la red, ayudándole a alcanzar una ciudadanía digital responsable.

- A partir de la investigación realizada se concluye también que al integrar las herramientas TIC en las prácticas educativas de forma didáctica, se propicia también el desarrollo de competencias tecnológicas, que le permitirán a los alumnos desenvolverse sin problemas en un mundo cada vez más globalizado y que exige ciudadanos que sean capaces de trabajar con conocimientos mínimos de tecnología.

RECOMENDACIONES

En base a la investigación de este proyecto y apoyado en el desarrollo de las actividades en la práctica educativa, se brindan las siguientes recomendaciones:

- La Institución Educativa Héctor Abad Gómez, debe propender para que el desarrollo de las Competencias Tecnológicas de sus alumnos, sea una realidad plausible, adaptando sus procesos pedagógicos a las necesidades educativas de sus educandos y al desarrollo tecnológico del siglo XXI; propiciando el empalme tecnopedagógico que requiere la educación actual.

- El docente debe evitar la aversión hacia la inclusión de las TIC en las prácticas pedagógicas, ya que al contrario debe procurar favorecer su integración, optimización e implementación en los procesos educativos, que permitan favorecer el desarrollo de la ciudadanía digital responsable y de competencias tecnológicas en sus alumnos.

- Propiciar la actualización en los docentes, en cuanto al uso pedagógico de las herramientas en las TIC en los procesos pedagógicos, para que estos las puedan incluir e integrar de forma más frecuente en sus prácticas educativas.

- Procurar realizar un mantenimiento preventivo a los equipos de cómputo de la sala de sistemas o informática, ya que varios de estos se encuentran en mal estado o no funcionan correctamente; razón por la cual no es posible desarrollar actividades que incluyan el uso del computador e internet eficientemente en ella.

- Durante la realización de esta investigación, se halló que una de las dificultades más relevantes con las que se tropezó para desarrollar a cabalidad el presente proyecto, fue la

dificultad de acceso a la red Wifi de internet de la institución, ya que esta mediada, restringida y controlada desde la secretaria de educación de la ciudad, esto según indagaciones pertinentes con la directiva encargada del horario nocturno.

La anterior situación de ser así, se recomienda que debería ser replanteada y cambiada por parte de la secretaria de educación de la ciudad de Medellín, ya que:

- En primer lugar, en la ley 115 o ley general de educación en Colombia, se encuentra en su Art. 22 párrafo G, lo siguiente: “la iniciación en los campos más avanzados de la tecnología moderna y el entretenimiento en disciplinas, procesos y técnicas que le permitan el ejercicio de una función socialmente útil”; esto pone de manifiesto, la relevancia de aprender a dominar, manejar e interactuar con las herramientas TIC por parte de los alumnos, para que puedan desenvolverse en una sociedad que exige el desarrollo de competencias tecnológicas y de una ciudadanía digital responsable a través del proceso escolar.

De esta misma ley también se puede sustraer el art. 32, en el cual está consignado acerca de la educación media técnica que esta: “debe incorporar, en su formación teórica y práctica, lo más avanzado de la ciencia y de la técnica, para que el estudiante este en capacidad de adaptarse a las nuevas tecnologías y al avance de la ciencia”; y analizando este artículo, se encuentra precisamente que la red inalámbrica “Wifi”, cabe dentro de esa incorporación avanzada de la ciencia que le permitirá al estudiante adaptarse a las nuevas tecnologías y estar en contacto directo con ellas.

Ósea, que en relación sobre esta ley, que es la que rige la política de educación del país, la

secretaría de educación de la ciudad de Medellín se está contraponiendo a estos artículos.

- En segundo lugar, y a ahondando un poco más en las herramientas que facilita el gobierno nacional acerca del uso de las TIC, se encuentra que el PNDE de 2016-2026 (Plan Nacional De Educación) establece en su capítulo: “III. RENOVACIÓN PEDAGÓGICA DESDE Y USO DE LAS TIC EN EDUCACIÓN”, con lo que se busca garantizar el acceso y uso a estas nuevas tecnologías en los procesos escolares; y como sucede con la ley 115, el acceso a la red “Wifi”, cabe ineludiblemente dentro de ese uso de las TIC en la educación.

Por ello, puede deducirse nuevamente que la secretaría de educación de la ciudad de Medellín, se está contraponiendo a este artículo del PNDE correspondiente al decenio 2016-2026.

- En tercer lugar, se encuentra el proyecto Zonas Wifi Gratis para la gente, del ministerio de las TIC del gobierno nacional, “que tiene como objetivo masificar y estimular el uso de internet, y ofrecer conectividad gratuita” retomado del periódico El Tiempo (Tecnosfera 2016, s.p); con lo cual resulta insólito y casi que contradictorio, que el gobierno trate de crear planes a través de su ministerio de las TIC que permitan la masificación del internet a través de zonas Wifi gratis, y resulte que en los centros educativos se encuentre restringido su acceso por parte de las secretarías de educación, cuando deberían ser estas quienes promuevan desde las aulas su integración pedagógica través de los procesos escolares.

Pero igualmente, todo lo anterior es de libre interpretación, y son las autoridades correspondientes las que deben de dar claridad acerca de ello.

En conclusión, se debería analizar entonces cuál es el rumbo que va a tomar la educación del país y de la ciudad de Medellín en cuanto a este tema, que está entre, seguir bloqueando el acceso y manipulación de los alumnos a la tecnología Wifi en las instituciones educativas, o favorecer su inclusión e integración a través de las practicas pedagógicas y de los procesos educativos, como lo demanda la sociedad de hoy, permitiendo así el acceso a la era de la tecnoeducación.

REFERENCIAS

- Villalobos y Gómez. (2014). Algunos postulados básicos del conductismo de B. F. Skinner 1. Blog fundamentos pedagógicos. Recuperado de:

<http://blogfundamentospedagogicos.blogspot.com.co>
- Belloch. (2012). Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje. Universidad de Valencia. Recuperado de :

<http://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA1.pdf>
- Castro, Guzmán y Casado. (2007). Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Redalyc, 13-23. Recuperado de:

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76102311>
- Barbera y Badia. (2010). Hacia el aula virtual: actividades de enseñanza y aprendizaje en la Red. Wordpress.com. Retomado de:

<https://entornoaprendizaje.files.wordpress.com/2010/04/1064barbera1.pdf>
- Delgado, Arrieta y Riveros. (2009). Uso de las TIC en educación, una propuesta para su optimización. Omnia Año 15, No. 3 pp. 58 – 77. Recuperado de:

<http://www.produccioncientificaluz.org/index.php/omnia/article/view/7291/7279>
- Rodríguez, Sánchez y Márquez. (2011). Computadores para educar. Universidad de los Andes. Retomado de:

<http://www.computadoresparaeducar.gov.co/PaginaWeb/images/biblioteca/InvestigaTIC/region%207/investigacion%203/articulo.pdf>

- Pérez y Merino. (2016). Definición de Smartphone. Definición de. Retomado de:

<https://definicion.de/smartphone/>

- Pérez y Merino. (2016). Definición de Tablet. Definición de. Retomado de:

<https://definicion.de/tablet/>

- Pérez y Gardey. (2008). (2012). Definición de computadora. Definición de. Retomado de:

<https://definicion.de/computadora/>

- Pérez. (2008). Definición de internet. Definición de. Retomado de:

<https://definicion.de/internet/>

- Hernández; 13 de Febrero de 2007; Tendencias de Web 2.0 aplicadas a la educación en línea;

<http://www.nosolousabilidad.com/articulos/web20.htm>

- Pérez. (2008). Definición de internet. Definición de. Retomado de:

<https://definicion.de/internet/>

- Marquès. (2013). La Web 2.0 y sus aplicaciones didácticas. Pangea. Retomado de:
<http://peremarques.pangea.org/web20.htm>
- Camino. (2017). Actividades interactivas con Educaplay. Educa con TIC. Retomado de:
<http://www.educacontic.es/blog/actividades-interactivas-con-educaplay>
- Luján y Salas. (2009). Enfoques teóricos y definiciones de la tecnología educativa en el siglo XX. Redalyc. Retomado de:
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44713058004>
- Tanck y Fazani. (2009). Realización de actividades. Herramientas de autor. Retomado de:
<http://herramientasautor.blogspot.com/>
- Montero. (2013). Recursos TIC, Pictojuegos. Aulautista. Retomado de:
<http://www.aulautista.com/2013/10/08/pictojuegos/>
- Santilli. (2016). Las mejores aplicaciones móviles para personas con discapacidad auditiva. Tradugeek. Retomado de:
<http://tradugeek.com/2016/05/apps-para-sordos/>
- Agustín. (2017). 7 Apps para personas con problemas de audición. Mayormente.

Retomado de:

<http://mayormente.com/7-apps-para-personas-con-problemas-de-audicion/>

- Rodríguez. (2015). 100 herramientas TIC para aulas offline o desconectadas. Ayuda para maestros. Retomado de:

<http://www.ayudaparamaestros.com/2015/08/100-herramientas-tic-para-aulas.html>

- Castro. (2014). 10 Apps para recorrer con detalle el cuerpo humano en 3D. El contador de historias. Retomado de:

<http://ellcontadordehistorias.blogspot.com.co/2014/10/10-apps-para-recorrer-detalle-el-cuerpo.html>

- Gesvin. (2014). 16 Canales Educativos para potenciar el Aprendizaje en el Aula. Blog de Gesvin. Retomado de:

<https://gesvin.wordpress.com/2014/12/03/16-canales-educativos-para-potenciar-el-aprendizaje-en-el-aula-videos/>

- Velasco. (2017). 8 propuestas para utilizar las redes sociales en el aula. Ayuda para maestros. Retomado de:

<http://www.ayudaparamaestros.com/2017/04/8-propuestas-para-utilizar-las-redes.html>

- Arenas. (2011). CLEI: educación escolar para adultos. El Mundo. Retomado de:

http://www.elmundo.com/porta/vida/educacion/clei_educacion_escolar_para_adultos.

php#.Wg5QINLibcc

- Sánchez. (s.f). B.F. Skinner: Teoría del Conductismo y Condicionamiento Operante.

Lifeder. Retomado de:

<https://www.lifeder.com/skinner-teoria-conductismo/>

- González y Gómez. (2014). Burrhus Frederick Skinner. Fundamentos pedagógicos.

Retomado de:

<http://blogfundamentospedagogicos.blogspot.com.co/2014/10/burrhus-frederic-skinner.html?m=1>

- Zarzosa. (2016). Algunos postulados básicos del conductismo de B. F. Skinner (1).

Retomado de :

https://www.researchgate.net/publication/242693550_ALGUNOS_POSTULADOS_BASICOS_DEL_CONDUCTISMO_DE_B_F_SKINNER_1

- Duque. (2016). Adquisición de competencias digitales para la inclusión social.

Producción científica luz. Retomado de:

<http://www.produccioncientificaluz.org/index.php/opcion/article/view/21765/21539>

- Ortega. (2017). 11 herramientas digitales que los profesores deberían tener en cuenta.

Young marketing. Retomado de:

<http://www.youngmarketing.co/11-herramientas-digitales-que-todo-profesor-deberia->

tener-en-cuenta/#ixzz4yeIVHA6j

- Gesvin. (2015). 37 Plataformas Educativas Gratuitas para Crear Cursos en Línea. Blog de Gesvin. Retomado de:

<https://gesvin.wordpress.com/2015/08/10/37-plataformas-educativas-gratuitas-para-crear-cursos-en-linea-articulo/>

- Pérez. (2014). Aplicaciones Android para personas con discapacidad auditiva. El androide libre. Retomado de:

<https://elandroidelibre.lespanol.com/2014/12/aplicaciones-android-para-personas-con-discapacidad-auditiva.html>

- Villegas. (2011). Herramientas Educativas Para Generar Recursos Digitales. e-historia. Retomado de:

<http://www.e-historia.cl/e-historia/herramientas-educativas-para-generar-recursos-digitales/>

- Gesvin. (2015). 5 Herramientas TIC para Crear Narraciones Multimedia. Blog de Gesvin. Retomado de:

<https://gesvin.wordpress.com/2015/10/03/5-herramientas-tic-para-crear-narraciones-multimedia-articulo/>

- Nuria. (2015). 15 Museos virtuales que puedes visitar sin salir de clase. TIC en el aula. Retomado de:

<http://blocs.xtec.cat/recnuria/2015/06/01/15-museos-virtuales-que-puedes-visitar-sin-salir-de-clase/>

- Ulises. (2016). Parejas de colores. Educaplay. Retomado de:

<https://es.educaplay.com/es/recursoseducativos/2390493/parejasdecoldres.htm>

- Del Rincón. (2010). Números en inglés. Educaplay. Retomado de:

https://es.educaplay.com/es/recursoseducativos/55/numeros_en_ingles.htm

- Lage. (2017). Inglés opuestos 4. Educaplay. Retomado de:

https://es.educaplay.com/es/recursoseducativos/3303744/opuestos_vocabulario_ingles.htm

- Espeso. (2017). Paso a paso: cómo crear un Kahoot! para usar en clase. Educación tres punto cero. Retomado de:

<http://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/tutorial-crear-un-kahoot-para-clase/40146.html>

- Millán. (2017). Kahoot. Una aplicación para aprender jugando. On Spain School.

Retomado de:

<https://onspainschool.com/es/kahoot-aprende-y-juega/>

- Santos. (2017). 1.000 zonas Wifi gratis. El Tiempo. Retomado de:
- <http://www.eltiempo.com/opinion/columnistas/guillermo-santos-calderon/1-000-zonas-wifi-gratis-en-bogota-146138>

ANEXOS

INSTITUCION EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ

ENCUESTA QUE APLICA PARA ALUMNOS

FECHA: D ___ M ___ A _____

- Nombre completo: Luis Mario Mendez1. Sexo: M F ___

2. Rango de edad en años:

a. 14-20: b. 21-30: ___ c. 31-40: ___ d. 41-50: ___ e. 51 o más: ___

3. Sin importar las materias, ¿con qué frecuencia los llevan los maestros a la sala de sistemas para desarrollar una clase?.

a. Varias veces a la semana: ___ b. Al menos una vez por semana:

c. Al menos una vez por mes: ___ d. Al menos varias veces en el semestre: ___

e. Nunca: ___

Si la respuesta anterior fue "nunca", se pasa a la pregunta número 5.

4. Cuando un maestro sin importar la materia o el tema, desarrolla una clase en la sala de sistemas a ti:

a. Te gusta mucho: b. Te gusta poco: ___ c. No te gusta ___ d. Te es indiferente ___

5. Tienes celular Smartphone o tablet:

a. Smartphone: ___ b. Tablet: ___ c. Ninguno de los dos:

Si la respuesta anterior fue “ninguno de los dos”, ahí termina la encuesta, de lo contrario puede continuar.

6. ¿Con que frecuencia te conectas a internet o redes sociales a través de tu dispositivo smartphone o tablet cuando estás en la Institución Educativa Héctor Abad Gómez?:

a. A diario: ____ b. Al menos una vez por semana: ____

c. Al menos una vez al mes: ____ d. Nunca: ____

7. ¿Has llegado a utilizar tu Smartphone o tablet para ampliar información sobre un tema o desarrollar alguna actividad relacionada con la clase dentro del aula? Ejemplos: (tomar fotos a un documento para evitar sacar copias, descargar algún documento y trabajarlo desde el dispositivo durante la clase,...).

a. Sí: ____ b. No: ____ c. El maestro no permite hacerlo: ____

8. ¿Qué tipo de actividades has desarrollado en el aula con tú Smartphone o tablet?:

INSTITUCION EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ**ENCUESTA QUE APLICA PARA ALUMNOS**

FECHA: D ____ M ____ A ____

- Nombre completo: Matteo Correa1. Sexo: M F

2. Rango de edad en años:

a. 14-20: b. 21-30: c. 31-40: d. 41-50: e. 51 o más:

3. Sin importar las materias, ¿con qué frecuencia los llevan los maestros a la sala de sistemas para desarrollar una clase?.

a. Varias veces a la semana: b. Al menos una vez por semana: c. Al menos una vez por mes: d. Al menos varias veces en el semestre: e. Nunca: **Si la respuesta anterior fue "nunca", se pasa a la pregunta número 5.**

4. Cuando un maestro sin importar la materia o el tema, desarrolla una clase en la sala de sistemas a ti:

a. Te gusta mucho: b. Te gusta poco: c. No te gusta d. Te es indiferente

5. Tienes celular Smartphone o tablet:

a. Smartphone: b. Tablet: c. Ninguno de los dos:

Si la respuesta anterior fue “ninguno de los dos”, ahí termina la encuesta, de lo contrario puede continuar.

6. ¿Con que frecuencia te conectas a internet o redes sociales a través de tu dispositivo smartphone o tablet cuando estás en la Institución Educativa Héctor Abad Gómez?:

a. A diario: ____ **b.** Al menos una vez por semana: ____

c. Al menos una vez al mes: ____ **d.** Nunca: ____

7. ¿Has llegado a utilizar tu Smartphone o tablet para ampliar información sobre un tema o desarrollar alguna actividad relacionada con la clase dentro del aula? Ejemplos: (tomar fotos a un documento para evitar sacar copias, descargar algún documento y trabajarlo desde el dispositivo durante la clase,...).

a. Sí: ____ **b.** No: ____ **c.** El maestro no permite hacerlo: ____

8. ¿Qué tipo de actividades has desarrollado en el aula con tú Smartphone o tablet?:

INSTITUCION EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ

ENCUESTA QUE APLICA PARA ALUMNOS

FECHA: D ____ M ____ A ____

- Nombre completo: Fredy Andres Alvarez1. Sexo: M F

2. Rango de edad en años:

a. 14-20: ____ b. 21-30: ____ c. 31-40: d. 41-50: ____ e. 51 o más: ____

3. Sin importar las materias, ¿con qué frecuencia los llevan los maestros a la sala de sistemas para desarrollar una clase?.

a. Varias veces a la semana: ____ b. Al menos una vez por semana: ____

c. Al menos una vez por mes: ____ d. Al menos varias veces en el semestre:

e. Nunca: ____

Si la respuesta anterior fue "nunca", se pasa a la pregunta número 5.

4. Cuando un maestro sin importar la materia o el tema, desarrolla una clase en la sala de sistemas a ti:

a. Te gusta mucho: ____ b. Te gusta poco: ____ c. No te gusta ____ d. Te es indiferente

5. Tienes celular Smartphone o tablet:

a. Smartphone: b. Tablet: ____ c. Ninguno de los dos: ____

Si la respuesta anterior fue “ninguno de los dos”, ahí termina la encuesta, de lo contrario puede continuar.

6. ¿Con que frecuencia te conectas a internet o redes sociales a través de tu dispositivo smartphone o tablet cuando estás en la Institución Educativa Héctor Abad Gómez?:

- a. A diario: ____
- b. Al menos una vez por semana: ____
- c. Al menos una vez al mes: ____
- d. Nunca: X

7. ¿Has llegado a utilizar tu Smartphone o tablet para ampliar información sobre un tema o desarrollar alguna actividad relacionada con la clase dentro del aula? Ejemplos: (tomar fotos a un documento para evitar sacar copias, descargar algún documento y trabajarlo desde el dispositivo durante la clase,...).

- a. Si: X
- b. No: ____
- c. El maestro no permite hacerlo: ____

8. ¿Qué tipo de actividades has desarrollado en el aula con tú Smartphone o tablet?:

Tomar fotos al tablero

INSTITUCION EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ

ENCUESTA QUE APLICA PARA ALUMNOS

FECHA: D ____ M ____ A ____

- Nombre completo: Anderson Tapias1. Sexo: M F

2. Rango de edad en años:

a. 14-20: b. 21-30: c. 31-40: d. 41-50: e. 51 o más:

3. Sin importar las materias, ¿con qué frecuencia los llevan los maestros a la sala de sistemas para desarrollar una clase?

a. Varias veces a la semana: b. Al menos una vez por semana: c. Al menos una vez por mes: d. Al menos varias veces en el semestre: e. Nunca: **Si la respuesta anterior fue "nunca", se pasa a la pregunta número 5.**

4. Cuando un maestro sin importar la materia o el tema, desarrolla una clase en la sala de sistemas a ti:

a. Te gusta mucho: b. Te gusta poco: c. No te gusta d. Te es indiferente

5. Tienes celular Smartphone o tablet:

a. Smartphone: b. Tablet: c. Ninguno de los dos:

Si la respuesta anterior fue “ninguno de los dos”, ahí termina la encuesta, de lo contrario puede continuar.

6. ¿Con que frecuencia te conectas a internet o redes sociales a través de tu dispositivo smartphone o tablet cuando estás en la Institución Educativa Héctor Abad Gómez?:

a. A diario: ____ **b.** Al menos una vez por semana: ____

c. Al menos una vez al mes: ____ **d.** Nunca: ____

7. ¿Has llegado a utilizar tu Smartphone o tablet para ampliar información sobre un tema o desarrollar alguna actividad relacionada con la clase dentro del aula? Ejemplos: (tomar fotos a un documento para evitar sacar copias, descargar algún documento y trabajarlo desde el dispositivo durante la clase,...).

a. Sí: ____ **b.** No: ____ **c.** El maestro no permite hacerlo: ____

8. ¿Qué tipo de actividades has desarrollado en el aula con tú Smartphone o tablet?:

INSTITUCION EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ

ENCUESTA QUE APLICA PARA ALUMNOS

FECHA: D ___ M ___ A _____

- Nombre completo: David Alejandro Villada1. Sexo: M F ___

2. Rango de edad en años:

a. 14-20: b. 21-30: ___ c. 31-40: ___ d. 41-50: ___ e. 51 o más: ___

3. Sin importar las materias, ¿con qué frecuencia los llevan los maestros a la sala de sistemas para desarrollar una clase?.

a. Varias veces a la semana: ___ b. Al menos una vez por semana: ___

c. Al menos una vez por mes: ___ d. Al menos varias veces en el semestre:

e. Nunca: ___

Si la respuesta anterior fue "nunca", se pasa a la pregunta número 5.

4. Cuando un maestro sin importar la materia o el tema, desarrolla una clase en la sala de sistemas a ti:

a. Te gusta mucho: b. Te gusta poco: ___ c. No te gusta ___ d. Te es indiferente ___

5. Tienes celular Smartphone o tablet:

a. Smartphone: b. Tablet: ___ c. Ninguno de los dos: ___

Si la respuesta anterior fue “ninguno de los dos”, ahí termina la encuesta, de lo contrario puede continuar.

6. ¿Con que frecuencia te conectas a internet o redes sociales a través de tu dispositivo smartphone o tablet cuando estás en la Institución Educativa Héctor Abad Gómez?:

a. A diario: ___ b. Al menos una vez por semana: ___

c. Al menos una vez al mes: X d. Nunca: ___

7. ¿Has llegado a utilizar tu Smartphone o tablet para ampliar información sobre un tema o desarrollar alguna actividad relacionada con la clase dentro del aula? Ejemplos: (tomar fotos a un documento para evitar sacar copias, descargar algún documento y trabajarlo desde el dispositivo durante la clase,...).

a. Si: X b. No: ___ c. El maestro no permite hacerlo: ___

8. ¿Qué tipo de actividades has desarrollado en el aula con tú Smartphone o tablet?:

Tomar fotos a documentos, al tablero lo
que escribió el maestro

INSTITUCION EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ**ENCUESTA QUE APLICA PARA ALUMNOS**

FECHA: D ____ M ____ A ____

- Nombre completo: Emilce Florez1. Sexo: M__ F

2. Rango de edad en años:

a. 14-20: ____ b. 21-30: ____ c. 31-40: d. 41-50: ____ e. 51 o más: ____

3. Sin importar las materias, ¿con qué frecuencia los llevan los maestros a la sala de sistemas para desarrollar una clase?.

a. Varias veces a la semana: ____ b. Al menos una vez por semana:

c. Al menos una vez por mes: ____ d. Al menos varias veces en el semestre: ____

e. Nunca: ____

Si la respuesta anterior fue "nunca", se pasa a la pregunta número 5.

4. Cuando un maestro sin importar la materia o el tema, desarrolla una clase en la sala de sistemas a ti:

a. Te gusta mucho: b. Te gusta poco: ____ c. No te gusta ____ d. Te es indiferente ____

5. Tienes celular Smartphone o tablet:

a. Smartphone: ____ b. Tablet: ____ c. Ninguno de los dos:

Si la respuesta anterior fue “ninguno de los dos”, ahí termina la encuesta, de lo contrario puede continuar.

6. ¿Con que frecuencia te conectas a internet o redes sociales a través de tu dispositivo smartphone o tablet cuando estás en la Institución Educativa Héctor Abad Gómez?:

a. A diario: ____ b. Al menos una vez por semana: ____

c. Al menos una vez al mes: ____ d. Nunca: ____

7. ¿Has llegado a utilizar tu Smartphone o tablet para ampliar información sobre un tema o desarrollar alguna actividad relacionada con la clase dentro del aula? Ejemplos: (tomar fotos a un documento para evitar sacar copias, descargar algún documento y trabajarlo desde el dispositivo durante la clase,...).

a. Si: ____ b. No: ____ c. El maestro no permite hacerlo: ____

8. ¿Qué tipo de actividades has desarrollado en el aula con tú Smartphone o tablet?:

INSTITUCION EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ**ENCUESTA QUE APLICA PARA ALUMNOS**

FECHA: D ____ M ____ A ____

- Nombre completo: Gloria Loiza1. Sexo: M ____ F

2. Rango de edad en años:

a. 14-20: ____ b. 21-30: ____ c. 31-40: ____ d. 41-50: ____ e. 51 o más:

3. Sin importar las materias, ¿con qué frecuencia los llevan los maestros a la sala de sistemas para desarrollar una clase?.

a. Varias veces a la semana: ____ b. Al menos una vez por semana:

c. Al menos una vez por mes: ____ d. Al menos varias veces en el semestre: ____

e. Nunca: ____

Si la respuesta anterior fue "nunca", se pasa a la pregunta número 5.

4. Cuando un maestro sin importar la materia o el tema, desarrolla una clase en la sala de sistemas a ti:

a. Te gusta mucho: b. Te gusta poco: ____ c. No te gusta ____ d. Te es indiferente ____

5. Tienes celular Smartphone o tablet:

a. Smartphone: ____ b. Tablet: ____ c. Ninguno de los dos:

Si la respuesta anterior fue “ninguno de los dos”, ahí termina la encuesta, de lo contrario puede continuar.

6. ¿Con que frecuencia te conectas a internet o redes sociales a través de tu dispositivo smartphone o tablet cuando estás en la Institución Educativa Héctor Abad Gómez?:

a. A diario: ____ b. Al menos una vez por semana: ____

c. Al menos una vez al mes: ____ d. Nunca: ____

7. ¿Has llegado a utilizar tu Smartphone o tablet para ampliar información sobre un tema o desarrollar alguna actividad relacionada con la clase dentro del aula? Ejemplos: (tomar fotos a un documento para evitar sacar copias, descargar algún documento y trabajarlo desde el dispositivo durante la clase,...).

a. Sí: ____ b. No: ____ c. El maestro no permite hacerlo: ____

8. ¿Qué tipo de actividades has desarrollado en el aula con tú Smartphone o tablet?:

INSTITUCION EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ**ENCUESTA QUE APLICA PARA ALUMNOS**

FECHA: D ____ M ____ A ____

- Nombre completo: Elvia Giraldo1. Sexo: M ____ F

2. Rango de edad en años:

a. 14-20: ____ b. 21-30: ____ c. 31-40: ____ d. 41-50: ____ e. 51 o más:

3. Sin importar las materias, ¿con qué frecuencia los llevan los maestros a la sala de sistemas para desarrollar una clase?.

a. Varias veces a la semana: ____ b. Al menos una vez por semana:

c. Al menos una vez por mes: ____ d. Al menos varias veces en el semestre: ____

e. Nunca: ____

Si la respuesta anterior fue "nunca", se pasa a la pregunta número 5.

4. Cuando un maestro sin importar la materia o el tema, desarrolla una clase en la sala de sistemas a ti:

a. Te gusta mucho: b. Te gusta poco: ____ c. No te gusta ____ d. Te es indiferente ____

5. Tienes celular Smartphone o tablet:

a. Smartphone: b. Tablet: ____ c. Ninguno de los dos: ____

Si la respuesta anterior fue “ninguno de los dos”, ahí termina la encuesta, de lo contrario puede continuar.

6. ¿Con que frecuencia te conectas a internet o redes sociales a través de tu dispositivo smartphone o tablet cuando estás en la Institución Educativa Héctor Abad Gómez?:

a. A diario: ___ b. Al menos una vez por semana: X

c. Al menos una vez al mes: ___ d. Nunca: ___

7. ¿Has llegado a utilizar tu Smartphone o tablet para ampliar información sobre un tema o desarrollar alguna actividad relacionada con la clase dentro del aula? Ejemplos: (tomar fotos a un documento para evitar sacar copias, descargar algún documento y trabajarlo desde el dispositivo durante la clase,...).

a. Si: X b. No: ___ c. El maestro no permite hacerlo: ___

8. ¿Qué tipo de actividades has desarrollado en el aula con tú Smartphone o tablet?:

tomar fotos a documentos, lo escrito en
el tablero

INSTITUCION EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ**ENCUESTA QUE APLICA PARA ALUMNOS**

FECHA: D ___ M ___ A _____

- Nombre completo: Daniela Asprilla1. Sexo: M ___ F

2. Rango de edad en años:

a. 14-20: b. 21-30: ___ c. 31-40: ___ d. 41-50: ___ e. 51 o más: ___

3. Sin importar las materias, ¿con qué frecuencia los llevan los maestros a la sala de sistemas para desarrollar una clase?.

- a. Varias veces a la semana: ___ b. Al menos una vez por semana:
- c. Al menos una vez por mes: ___ d. Al menos varias veces en el semestre: ___
- e. Nunca: ___

Si la respuesta anterior fue "nunca", se pasa a la pregunta número 5.

4. Cuando un maestro sin importar la materia o el tema, desarrolla una clase en la sala de sistemas a ti:

- a. Te gusta mucho: ___ b. Te gusta poco:
-
- c. No te gusta ___ d. Te es indiferente ___

5. Tienes celular Smartphone o tablet:

- a. Smartphone:
-
- b. Tablet: ___ c. Ninguno de los dos: ___

Si la respuesta anterior fue “ninguno de los dos”, ahí termina la encuesta, de lo contrario puede continuar.

6. ¿Con que frecuencia te conectas a internet o redes sociales a través de tu dispositivo smartphone o tablet cuando estás en la Institución Educativa Héctor Abad Gómez?:

a. A diario: ___ b. Al menos una vez por semana: X

c. Al menos una vez al mes: ___ d. Nunca: ___

7. ¿Has llegado a utilizar tu Smartphone o tablet para ampliar información sobre un tema o desarrollar alguna actividad relacionada con la clase dentro del aula? Ejemplos: (tomar fotos a un documento para evitar sacar copias, descargar algún documento y trabajarlo desde el dispositivo durante la clase,...).

a. Si: X b. No: ___ c. El maestro no permite hacerlo: ___

8. ¿Qué tipo de actividades has desarrollado en el aula con tú Smartphone o tablet?:

Tomar fotos a lo escrito en el tablero

INSTITUCION EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ**ENCUESTA QUE APLICA PARA ALUMNOS**

FECHA: D ___ M ___ A _____

- Nombre completo: Reinel Justin Arroyave1. Sexo: M F ___

2. Rango de edad en años:

a. 14-20: b. 21-30: ___ c. 31-40: ___ d. 41-50: ___ e. 51 o más: ___

3. Sin importar las materias, ¿con qué frecuencia los llevan los maestros a la sala de sistemas para desarrollar una clase?.

a. Varias veces a la semana: ___ b. Al menos una vez por semana:

c. Al menos una vez por mes: ___ d. Al menos varias veces en el semestre: ___

e. Nunca: ___

Si la respuesta anterior fue "nunca", se pasa a la pregunta número 5.

4. Cuando un maestro sin importar la materia o el tema, desarrolla una clase en la sala de sistemas a ti:

a. Te gusta mucho: b. Te gusta poco: ___ c. No te gusta ___ d. Te es indiferente ___

5. Tienes celular Smartphone o tablet:

a. Smartphone: b. Tablet: ___ c. Ninguno de los dos: ___

Si la respuesta anterior fue “ninguno de los dos”, ahí termina la encuesta, de lo contrario puede continuar.

6. ¿Con que frecuencia te conectas a internet o redes sociales a través de tu dispositivo smartphone o tablet cuando estás en la Institución Educativa Héctor Abad Gómez?:

a. A diario: ___ b. Al menos una vez por semana: X

c. Al menos una vez al mes: ___ d. Nunca: ___

7. ¿Has llegado a utilizar tu Smartphone o tablet para ampliar información sobre un tema o desarrollar alguna actividad relacionada con la clase dentro del aula? Ejemplos: (tomar fotos a un documento para evitar sacar copias, descargar algún documento y trabajarlo desde el dispositivo durante la clase,...).

a. Si: X b. No: ___ c. El maestro no permite hacerlo: ___

8. ¿Qué tipo de actividades has desarrollado en el aula con tu Smartphone o tablet?:

Tomar fotos
