



UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN EN  
TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA.  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA.  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR CON ÉNFASIS EN INGLÉS.

MODALIDAD A DISTANCIA

Bogotá, D.C.

**ASUNTO:** Sobre los Derechos de Autor.

Declaro que conozco el Reglamento Estudiantil de la UAN, particularmente su “Título VII: De la ética”, y entiendo que al entregar este documento denominado “**PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA LA INCORPORACIÓN DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN EL COLEGIO IED EL HATO**”, estoy sujeto a la observancia de dicho reglamento, de las leyes de la República de Colombia, y a las sanciones correspondientes en caso de incumplimiento. Particularmente, declaro que no se ha hecho copia textual parcial o total de obra o idea ajena sin su respectiva referenciación y citación, y certifico que el presente escrito es de mi completa autoría. Soy consciente de que la comisión voluntaria o involuntaria de una falta a la ética estudiantil y profesional en la elaboración o presentación de esta prueba académica acarrea investigaciones y sanciones que pueden afectar desde la nota del trabajo hasta mi condición como estudiante de la UAN.

En constancia firmo.

Firma:

Zuly Yineth Ramos Rodriguez:

C.C: 1.068.976.668 Choachi

Código: 10221719862



UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO FACULTAD DE  
EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN EN TECNOLOGÍA E  
INFORMÁTICA.

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA Y CULTURAL.

Yo **Mayerly Medina Marín** identificada con **CC N. 1022966882 de Bogotá**, autorizo a **Zuly Yineth Ramos Rodríguez** con código **10221719862**, para presentar a consideración de los jurados el trabajo de Sistematización y Socialización, titulado: **“Propuesta Pedagógica Para La Incorporación De Herramientas Tecnológicas En Procesos De Enseñanza- Aprendizaje En El Colegio IED El Hato”** y realizar la correspondiente sustentación, como requisito para optar el título de:

Licenciado(a) en EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN EN TECNOLOGÍA E  
INFORMÁTICA.

por cuanto;

El trabajo de grado cumple los requisitos básicos exigidos por el programa.

**Mayerly Medina Marín**

CC N. 1022966882 de Bogotá

Tutor(a) Asesor Sistematización y Socialización.

**Zuly Yineth Ramos Rodríguez**

CC N. 1068976668 de Choachí Cundinamarca

Firma del Estudiante y C.C.

Ciudad y fecha: Bogotá, 26/10/2020

**PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA LA INCORPORACIÓN DE HERRAMIENTAS  
TECNOLÓGICAS EN PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN EL  
COLEGIO IED EL HATO**



**ZULY YINETH RAMOS RODRIGUEZ**

UNIVERSIDAD  
ANTONIO NARIÑO

**UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**LICENCIATURA**

**BOGOTÁ**

**2020**

**PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA LA INCORPORACIÓN DE HERRAMIENTAS  
TECNOLÓGICAS EN PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN EL  
COLEGIO IED EL HATO**

**ZULY YINETH RAMOS RODRIGUEZ**



**MAYERLY MEDINA MARIN**

**UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**LICENCIATURA**

**BOGOTÁ**

2020

### Agradecimientos

Todo el agradecimiento va dirigido a Dios, por brindarme la oportunidad de cada segundo de vida, por haberme permitido culminar una de tantas metas y objetivos, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente, agradezco también por aquellas personas que han sido mi apoyo y mi soporte en este proceso, gracias a mis compañeras (Andrea Hernández, Lina Milena Martínez, María Paula Correa, Paola Rojas Y Alison Ávila) por su compañía durante todo el proceso de preparación educativa.

A mis padres por ser el apoyo fundamental en cada sueño y meta propuesta en mi proceso de educación a lo largo de mi vida. El apoyo que siempre me brindan, por sus sabios consejos y excelentes valores, por ser la motivación constante la cual me permitió culminar esta etapa.

A la Magister Mayerly Medina Marín por el apoyo y dedicación durante mi proceso de sistematización, aportándome tiempo necesario para la retroalimentación y corrección de la tesis, logro impulsarme a ser mejor en la enseñanza/aprendizaje, me brindo nuevas ideas y estrategias para el campo de la educación.

Finalmente agradezco a la universidad Antonio Nariño sede sur y a cada uno de los docentes los cuales guiaron cada asignatura que hacen parte de este programa. Me brindaron la oportunidad de cultivar y sembrar poco a poco un sueño profesional, logrando así culminar mi proceso de formación.

## Dedicatoria

Esta sistematización, en primer lugar, la dedico a Dios, por la oportunidad de vida y de fortaleza para culminar este proceso de formación.

A mis padres y mis hermanos por ser el motivo de lucha por superarme, por guiarme y brindarme valores para afrontar cada obstáculo que presentaría en cada paso de mi vida.

A mis compañeras de la universidad que durante todo el proceso académico estuvieron apoyándome y aún más en los momentos en los que sentí desfallecer.

A mis ángeles del cielo, mi abuela Carmen Rosa y a quien fue mi pareja y apoyo incondicional Fadir Duvan, porque me brindaron palabras de aliento y de superación estando ellos en vida, y ahora desde el cielo sé que me dan la fortaleza de seguir con mis sueños día a día.

A mi familia en general, porque en momentos de dificultad de una u otra manera mostraron su afecto y apoyo durante mi proceso académico.

A mis docentes y estudiantes, quienes aportaron durante mi preparación valiosas experiencias para hacer mi sueño realidad.

## Tabla de contenido

Introducción .....	14
Antecedentes del problema .....	15
Formulación del problema investigado.....	17
Objetivos .....	22
Objetivo general.....	22
Objetivos específicos .....	22
Marco teórico .....	24
Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) .....	24
Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) aplicadas en la educación.....	25
La educación mediada por la tecnología.....	27
Aprendizaje virtual .....	27
Aplicaciones tecnológicas para educación.....	27
Lineamientos en la tecnología .....	33
Antecedentes de la investigación .....	35
Marco legal .....	38
Bases teóricas.....	39
La incidencia de las TIC en la educación .....	39
Políticas públicas en Colombia con respecto a incorporación de las TIC en la educación ..	40
Hipótesis .....	42
Variables de la investigación .....	43
Referente metodológico .....	44
Tipo de investigación.....	44

Metodología de la investigación .....	45
Marco contextual .....	46
Dependencias .....	46
Reseña histórica .....	49
Marco Geo-espacial .....	56
Población .....	57
Muestra .....	58
Técnicas e instrumentos de recolección.....	59
Plan docencia .....	61
Plan investigación .....	61
Interpretación y análisis de datos .....	62
Resultados con docentes del colegio o centro de práctica .....	62
Resultados de diagnóstico o PRE .....	62
Resultados de verificación o post .....	72
Resultados con estudiantes .....	76
Resultados de diagnóstico o PRE .....	76
Resultados de verificación o post .....	86
Deducciones .....	102
Plan de acción .....	103
Práctica nivel 1 .....	103
Práctica nivel 2.....	103
Práctica nivel 3.....	103
Plan docencia – Plan de investigación .....	1



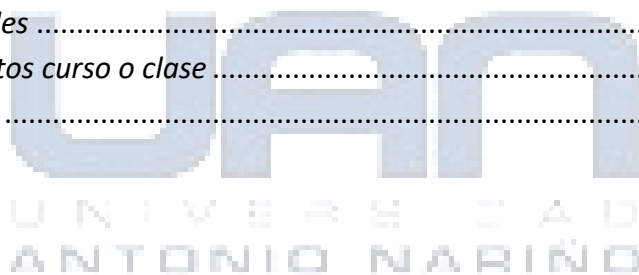
Extensión a la comunidad .....	1
Justificación .....	2
Objetivos .....	3
Objetivos Específicos: .....	3
Contenidos .....	5
Descripción De Las Actividades.....	7
Descripción De Recursos.....	13
Conclusiones.....	15
Bibliografía.....	28
Responsables.....	29
Resultados.....	30
Propuesta de seguimiento.....	31
Conclusiones y recomendaciones.....	32
Bibliografía.....	33
Anexos .....	36



## Lista de figuras

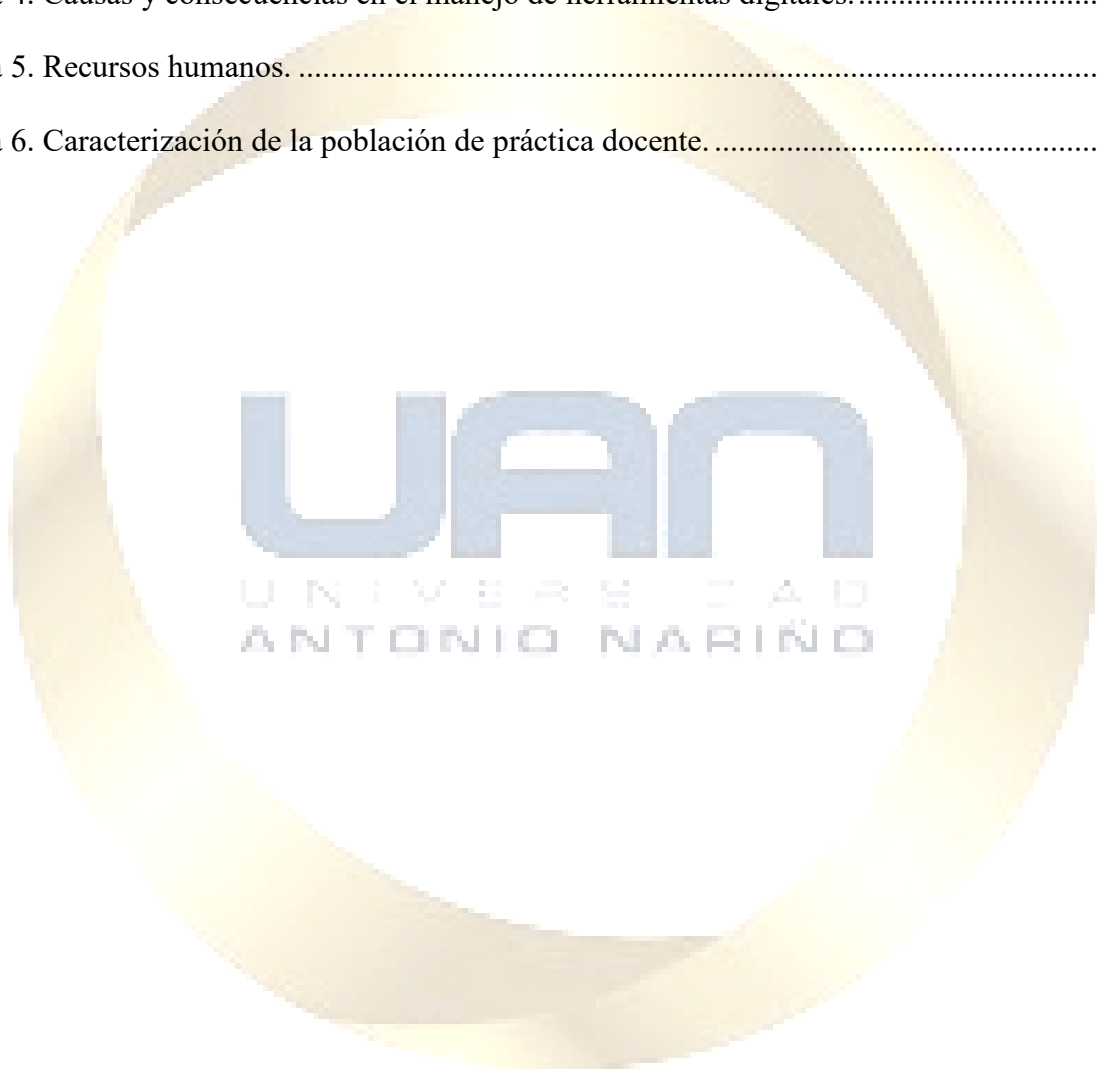
<b>Figura 1</b>	<i>Ser competente en tecnología. Fuente: Ministerio de Educación Nacional, 2008.</i>	33
<b>Figura 2</b>	<i>Explicación componentes de ser competente en tecnología.</i>	34
<b>Figura 3</b>	<i>Diagnostico a la ruta metodológica de la investigación.</i>	45
<b>Figura 4</b>	<i>Institución Educativa Departamental El Hato.</i>	50
<b>Figura 5</b>	<i>Bloque 1 IED El Hato.</i>	51
<b>Figura 6</b>	<i>Bloque 1 IED El Hato desde otro ángulo.</i>	52
<b>Figura 7</b>	<i>Bloque 2 IED El Hato.</i>	52
<b>Figura 8</b>	<i>Bloque 3 IED El Hato</i>	53
<b>Figura 9</b>	<i>Bloque 4 IED El Hato</i>	54
<b>Figura 10</b>	<i>Bloque 4 IED El Hato. Fuente: Imagen propia.</i>	54
<b>Figura 11</b>	<i>Bloque 5 IED El Hato. Fuente: Imagen propia.</i>	55
<b>Figura 12</b>	<i>Zona Recreativa Interna IED El Hato.</i>	55
<b>Figura 13</b>	<i>Zona Recreativa Externa IED El Hato</i>	56
<b>Figura 14</b>	<i>Ubicación del IED El Hato.</i>	57
<b>Figura 15</b>	<i>Pregunta # 1.</i>	62
<b>Figura 16</b>	<i>Pregunta # 2.</i>	63
<b>Figura 17</b>	<i>Pregunta # 3.</i>	64
<b>Figura 18</b>	<i>Pregunta # 4.</i>	65
<b>Figura 19</b>	<i>Pregunta # 5.</i>	66
<b>Figura 20</b>	<i>Pregunta # 6.</i>	67
<b>Figura 21</b>	<i>Pregunta # 7.</i>	68
<b>Figura 22</b>	<i>Pregunta # 8.</i>	69
<b>Figura 23</b>	<i>Pregunta # 9.</i>	70
<b>Figura 24</b>	<i>Pregunta # 10.</i>	71
<b>Figura 25</b>	<i>Pregunta # 11.</i>	72
<b>Figura 26</b>	<i>¿Qué tan útil fue la capacitación?</i>	73
<b>Figura 27</b>	<i>Conocimientos adquiridos</i>	74
<b>Figura 28</b>	<i>¿Tomaría una nueva capacitación para el conocimiento de herramientas digitales?.</i>	75
<b>Figura 29</b>	<i>Función</i>	76
<b>Figura 30</b>	<i>Edad (muestra)</i>	77
<b>Figura 31</b>	<i>Estrato</i>	77
<b>Figura 32</b>	<i>Género (muestra)</i>	78
<b>Figura 33</b>	<i>Zona residencial</i>	79
<b>Figura 34</b>	<i>Información familiar</i>	80
<b>Figura 35</b>	<i>Información familiar</i>	81
<b>Figura 36</b>	<i>Información familiar</i>	82

<b>Figura 37</b> Encuesta (muestra) .....	83
<b>Figura 38</b> Encuesta (muestra) .....	84
<b>Figura 39</b> Encuesta (muestra) .....	85
<b>Figura 40</b> Encuesta (muestra) .....	86
<b>Figura 41</b> Nivel de esfuerzo que has dedicado a las clases .....	87
<b>Figura 42</b> Conocimientos adquiridos en clase inicial .....	88
<b>Figura 43</b> Conocimientos adquiridos en clase final.....	89
<b>Figura 44</b> Conocimientos necesarios para completar las intervenciones .....	90
<b>Figura 45</b> Mejorar tus habilidades o conocimientos.....	91
<b>Figura 46</b> El profesor practicante era un formador eficaz .....	92
<b>Figura 47</b> Explicaciones eran claras y estaban bien estructuradas .....	93
<b>Figura 48</b> Intereses de los alumnos.....	94
<b>Figura 49</b> Aprovechamientos del tiempo lectivo.....	95
<b>Figura 50</b> Disposición y ayuda al estudiante.....	96
<b>Figura 51</b> Objetivos claros en clases .....	97
<b>Figura 52</b> Planificación y organización .....	98
<b>Figura 53</b> Aspectos útiles .....	99
<b>Figura 54</b> Mejoramientos curso o clase.....	100
<b>Figura 55</b> Experiencias .....	101



## Lista de tablas

Tabla 1. ¿Qué tan frecuentemente hacen uso los profesores de las TIC en sus clases? .....	36
Tabla 2. Supuestos y alternativas.....	42
Tabla 4. Causas y consecuencias en el manejo de herramientas digitales.....	43
Tabla 5. Recursos humanos. ....	48
Tabla 6. Caracterización de la población de práctica docente.....	58



## Lista de anexos

Anexo 1. Encuesta realizada al grado 11° IED El Hato .....	36
Anexo 2. Encuesta realizada a docentes IED El Hato. ....	36
Anexo 3. Entrevista Valoración Docentes IED El Hato .....	37
Anexo 4. Ficha de observación.....	37
Anexo 5. Formato Diario de campo, UAN.....	38
Anexo 6. Síntesis diaria de la intervención pedagógica .....	39
Anexo 7. Plan docencia.....	40
Anexo 8. Plan Investigación .....	41



## Introducción

Desde hace tiempo, las herramientas TIC (Tecnologías de Información y Comunicación) han jugado un importante papel en la forma de contacto, acercando a las personas de una manera virtual y permitiendo la interacción sincrónicamente. Uno de los sectores más impactados, es el sector de la educación, el cual ha tenido que migrar el total de su modalidad a interacciones virtuales, por lo que, tanto estudiantes como profesores se han visto en la obligación de hacer uso de aplicaciones y herramientas que les permita llevar a cabo las actividades.

A continuación, se abordarán temas y metodologías de enseñanza apoyadas en las herramientas tecnológicas con el fin de facilitar el manejo y entendimiento de dichas herramientas. De tal manera que los personajes involucrados puedan comprender y sacar provecho de las aplicaciones utilizadas en la nueva modalidad de estudio.

Los temas abordados fueron las TIC en la educación, logrando evidenciar cada una de las innovaciones que tienen en el ámbito educativo, permitiendo a estudiantes y docentes realizar material educativo de manera sincrónica y asincrónica con ayuda de estas herramientas TIC.

Al lograr evidenciarse la problemática se realizaron intervenciones fortaleciendo cada una de las falencias que presentan docentes y estudiantes con respecto a las herramientas digitales, logrando así crear una revista con actividades, la cual da a conocer nuevas herramientas para el uso académico, facilitando la creación de actividades en el Colegio IED El Hato en Choachí Cundinamarca.

## Antecedentes del problema

En este apartado se da a conocer el proceso que se llevó para la identificación del problema como el desarrollo de las practicas anteriores (I y II).

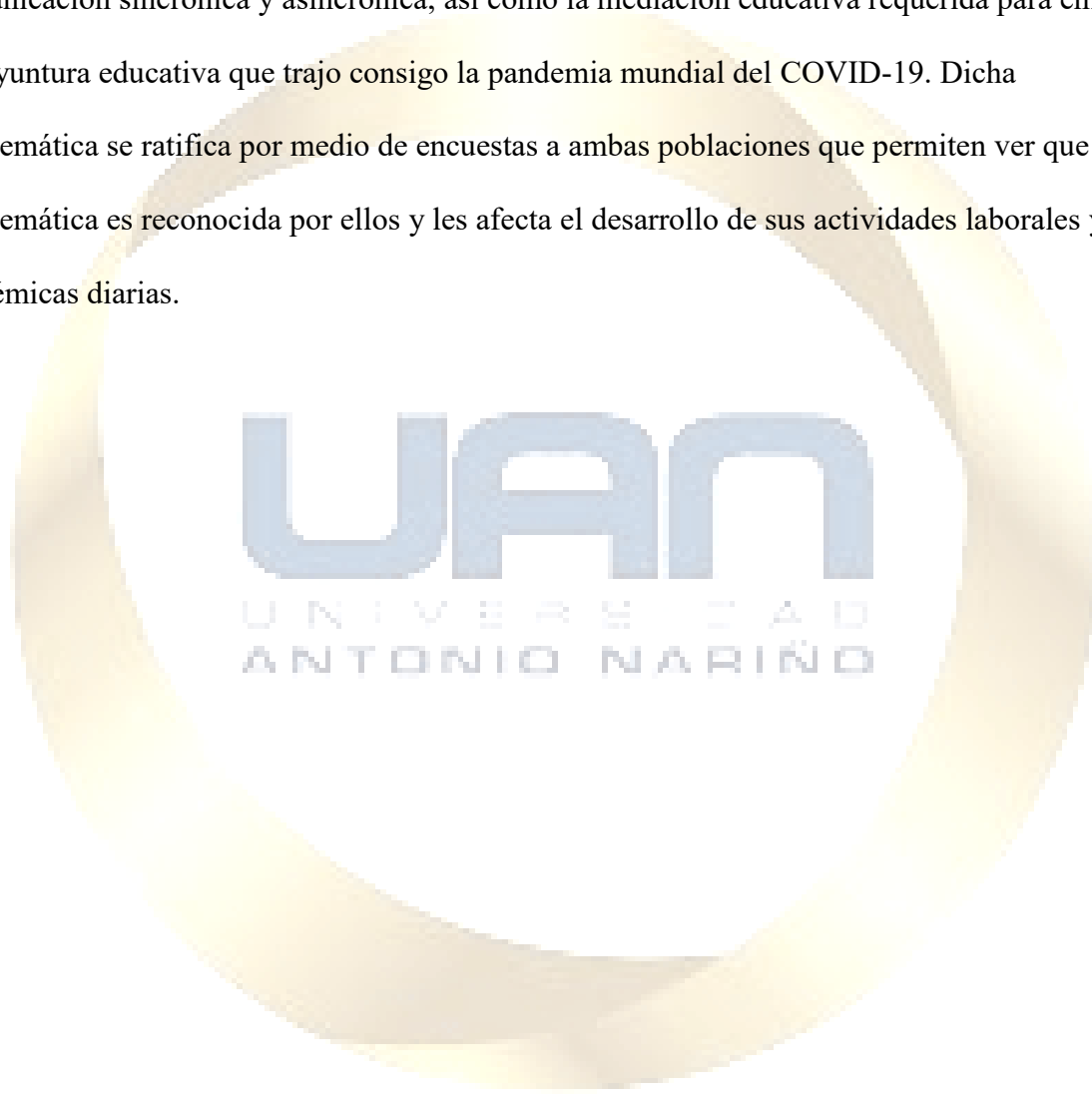
En el Colegio La Amistad IED se desarrollaron las prácticas de docente investigativa durante los dos primeros niveles de práctica, el objetivo de estas era evidenciar una problemática o necesidad en el ámbito educativo y generar una propuesta de intervención que permitiera la solución o disminución de la misma.

En la práctica número uno se realizó el reconocimiento de la planta, teniendo en cuenta la observación, pautas institucionales, conocimiento sociodemográfico y socioeconómico de los estudiantes de décimo año 2019, en el cual, la temática que abordaron de acuerdo a la malla curricular en el periodo (2019-II) era los fundamentos de electricidad, presentando a finales de octubre una feria electrónica, evento en el que se mostró el proceso de montaje y diferencia de circuitos.

A inicios del año en curso (2020), durante el desarrollo del segundo nivel de práctica se continuó el proceso con los estudiantes que estaban en el grado décimo del año 2019, donde ellos empiezan un proceso de reconocimiento de elementos principales en la electrónica, logrando en las primeras intervenciones ver el montaje de circuitos y detectando una problemática con el manejo de elementos primordiales, como el multímetro y protoboard.

Al llegar la crisis del COVID-19, se dificulta el proceso que se estaba llevando a cabo en dicho centro de práctica, por lo que es necesario realizar un cambio de institución, para de esta manera, poder continuar con el proceso de práctica docente investigativa.

A mediados del mes de agosto, se elige como centro de trabajo la Institución Educativa Departamental El Hato, lugar en el cual se logró evidenciar una problemática que abarca a docentes y estudiantes con respecto al conocimiento, uso y aplicación de herramientas tecnológicas que les permitieran el desarrollo de las diferentes actividades académicas, la comunicación sincrónica y asincrónica, así como la mediación educativa requerida para enfrentar la coyuntura educativa que trajo consigo la pandemia mundial del COVID-19. Dicha problemática se ratifica por medio de encuestas a ambas poblaciones que permiten ver que la problemática es reconocida por ellos y les afecta el desarrollo de sus actividades laborales y académicas diarias.





## **Formulación del problema investigado**

El concepto de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) es un progreso de comunicación en los diferentes aportes que se van presentando en los ámbitos de la informática, como referentes importantes y representativos que se encuentran el ordenador y más específico la red. A las TIC se les conoce como ese grupo de tecnologías que se hallan en diferentes códigos, como: texto, imágenes, sonidos, videos, etc., logrando con ellas tener acceso y permitir un tratamiento, producción y comunicación de la información (Abril y Acosta, 2015).

Las TIC se implementan en la educación de manera nacional e internacional, con el fin de orientar a docentes/estudiantes en el nivel de enseñanza/aprendizaje, reduciendo diferencias en el aprendizaje, para así mejorar la calidad de la enseñanza. La Unesco hace referencia del uso de las TIC en la educación, brindado de forma internacional conferencias sobre los avances tecnológicos y lo que tiene que ver con la inteligencia artificial, ayudando a los gobiernos de todo el mundo a interesarse más en las tecnologías e innovar en la manera de aportar el aprendizaje de forma sincrónica y asincrónica.

Podemos evidenciar que en los docentes existe cierta dificultad en el manejo de las TIC, pero los avances tecnológicos no eran tan enfatizados en esos tiempos los cuales, docentes realizaban sus clases de manera tradicional sin hacer mucho uso de la tecnología, al presentarse las nuevas ventajas de las TIC varios docentes quedan en desconcierto ya que no saben correctamente el uso y manejo de las mismas, por lo cual en momentos de crisis lo que necesitan ciertos docentes es una capacitación y un proceso de mejora al utilizar las herramientas tecnológicas para así hacer su transcurso académico de forma interactiva y dinámica, podemos

enfatar que como tal esta problemática no solo se presenta en la institución IED El Hato, si no en muchas instituciones más.

Por otra parte, siendo los estudiantes nativos de la tecnología presentan problemáticas con respecto al uso y aplicación de Herramientas Tecnológicas que les permitan a ellos el desarrollo de las diferentes actividades académicas. Ya que los estudiantes manejan las TIC para la comunicación en las redes sociales. Son pocos los estudiantes que indagan sobre nuevas tecnologías que le ayuden en su proceso de formación.

Los estudiantes de zonas rurales presentan dificultades más notorias en el entorno tecnológico, ya que ellos no cuentan con los mismos beneficios que los estudiantes de zonas urbanas. Los jóvenes de zona rural adquieren la enseñanza del manejo de tecnologías de manera teórica y no practica. En el momento de ellos ponerlos en práctica presentan la dificultad de manejo de estas nuevas herramientas tecnológicas.

En el colegio IED El Hato, ubicado en el kilómetro 8 vía Potrero Grande – Choachí Cundinamarca, se identifica que tanto docentes como estudiantes no están familiarizados con el manejo de las herramientas digitales para la elaboración y desarrollo de material educativo como apoyo a las clases virtuales, esto, debido a que la institución se encuentra ubicada en zona rural, lugar, donde tanto la conexión a internet como el servicio de electricidad llegan de manera irregular. En todo este proceso la importancia de mi intervención es cualificar a docentes y brindar guías de trabajo a estudiantes en la cual se mejore el manejo y aprovechamiento de las herramientas tecnológicas para el uso educativo.

De lo anteriormente descrito surge la siguiente pregunta problema:

¿Cómo fortalecer los conocimientos y habilidades frente a las Tecnologías de Información y Comunicación tanto en docentes como estudiantes que les permitan mediar los procesos de enseñanza-aprendizaje?



## Justificación

En los últimos años, las TIC favorecen tanto a niños, jóvenes y adultos en el manejo de herramientas digitales para el aprendizaje. Teniendo en cuenta que las Tecnologías de la Información y la Comunicación cumplen un papel importante en la educación brindando espacios sincrónicos y asincrónicos de mediación, de creación de material para la enseñanza/aprendizaje, y aun las TIC se ven más relevantes en épocas de pandemia o crisis que se presente en el mundo en general. Esto permite que la comunidad educativa sea uno de los principales partícipes del manejo de herramientas digitales, donde fortalecen el manejo de los materiales y así logrando adquirir nuevos aprendizajes, esto aporta unas mejores prácticas de los educadores haciendo de estas, más significativas para la comunidad educativa en general.

El mundo se ve enfrentado a una coyuntura que nadie esperaba como lo es la llegada de una pandemia, lo cual modifico todos los aspectos de la vida y la educación no fue la excepción. Es así como el ámbito educativo en general se ve en la necesidad de buscar estrategias para continuar sus procesos de enseñanza/aprendizaje, una de las estrategias más usadas fue la virtualización de la educación en general se vio obligado a adaptarse al manejo de las herramientas TIC para realizar los encuentros sincrónicos docente/estudiante y así mismo realizar material educativo haciendo provecho de las herramientas digitales enfocándose principalmente en las herramientas que permiten crear espacios educativos, compartir archivos y realizar de manera interactiva diapositivas, en el colegio IED El Hato se evidencia que un porcentaje de los docentes necesitan una cualificación en el manejo y conocimiento de nuevas herramientas digitales para el proceso educativo. Los estudiantes de esta institución se han visto afectados, ya que la gran mayoría de estudiantes viven en la zona rural del municipio

presentando dificultades con la conexión de internet y servicio eléctrico, por lo cual los docentes deben hallar alternativas digitales para llevar a cabo el proceso educativo por medio virtual.



## Objetivos

### Objetivo general

Fortalecer los conocimientos y habilidades frente a las Tecnologías de Información y Comunicación tanto en docentes como estudiantes por medio de espacios de cualificación que les permitan mediar los procesos de enseñanza/aprendizaje.

### Objetivos específicos

- Diagnosticar por medio de encuestas, fichas de verificación y fichas de observación el nivel de conocimiento frente a herramientas tecnológicas en docentes y estudiantes para desde allí proponer los espacios de cualificación.
- Diseñar e implementar una estrategia pedagógica que permita a los docentes y estudiantes conocer y apropiarse el uso y manejo de herramientas tecnológicas para la creación de espacios educativos, compartir archivos y crear diapositivas interactivas para mediar sus espacios de enseñanza/aprendizaje.
- Evaluar la percepción de los docentes y estudiantes frente al impacto que tuvo la estrategia implementada, así como medir el nivel de apropiación de los temas desarrollados.
- Diseñar una cartilla complementaria que aporte a los procesos de enseñanza/aprendizaje desde orientaciones y aportes en cuanto al uso de herramientas digitales TIC para el colegio y la comunidad en general.



## Marco teórico

### Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)

Según Comunicaciones (2018), el origen de las TIC se da a partir de la época de la colonia. En 1553 se crea el medio de comunicación por medio de correo (cartas, mensajería), brindando una comunicación de manera fácil con las personas lejanas, que a medida del tiempo se fue evolucionando el modo de comunicación de las personas. En 1917 se presentó un sismo en el cual se manejó el telégrafo electrónico para facilitar la comunicación.

Al pasar los años la ley de 1341 cambio el nombre del ministerio de comunicaciones a ministerio de tecnologías de la información y las comunicaciones, con el fin de brindar un nuevo aprendizaje en el manejo de las Herramientas Tecnológicas.

Las TIC se definen como tecnologías de la información y la comunicación, más conocidas por su sigla “TIC”, es un grupo de tecnologías que se identifican de diferentes códigos, como lo son: el texto, las imágenes, el sonido, los videos, entre otros. También las TIC se conocen como la integración de las telecomunicaciones y las computadoras, teniendo un manejo y acceso al hardware y el software

Según García y Ruiz de Adana (2013), algunas de las características para las TIC que debemos tener en cuenta el aprendizaje significativo, esta herramienta se caracteriza de la siguiente manera:

- **La virtualidad:** hace referencia a un espacio de comunicación que no es estrictamente real, es manipulable directamente, pero no existe. En el mundo virtual nos permite observar lo que es animaciones, simulaciones entre otros.



- **La interactividad:** son los elementos de actividad donde interactúa el usuario y el computador.
- **La rapidez:** ofrece una calidad de navegación dependiendo el servicio de telecomunicación y conexión a internet.
- **La innovación:** cada herramienta TIC tiene un avance e innovación ofreciendo mejores herramientas de manejo y velocidad.
- **La automatización:** es la cual estimula la creatividad y simplifica de tal manera las tareas al estudiante o docente, al conseguir de manera rápida información.
- **La interconexión:** es estar en conexión 24/7 interactuando por medio de internet encontrando diferente información.

Estas características del uso de las TIC son importantes de acuerdo al manejo y los avances que permiten crear herramientas digitales para el aprendizaje, tanto en docentes como en estudiantes. Brindando maneras factibles de crear espacios interactivos, sincrónicos y educativos para el ámbito educativo.

### **Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) aplicadas en la educación**

En los últimos años las herramientas digitales, como son las TIC brindan una ayuda en el proceso de enseñanza/ aprendizaje en docentes y estudiantes, incluyendo en si a diferentes personas al aprendizaje significativo. Según la UNESCO (2009) “se estima que las TIC aplicadas

a la educación lograrán estrechar las brechas identificadas entre las realidades socioeconómicas y el rendimiento del sistema educativo” (Statistics, 2009)

Según Belloch (2017) (pg. 6) el impacto de las TIC sobre la educación, propicia posiblemente uno de los mayores cambios en el ámbito de la Educación. A través de la navegación de Internet nos permite acceder a múltiples recursos, informaciones y comunicarnos con otros, logrando así la interacción por medio de las tecnologías de la información en el ámbito educativo.

También se ha venido presentando poco a poco avances, permitiendo un gran apoyo al ser humano en sus labores diarias, en el siglo XXI las TIC se incluye a procesos tales como la electrónica, la informática y las telecomunicaciones, permitiendo a las personas desarrollar e innovar en el proceso de las herramientas digitales no solo en el ámbito laboral, si no en el ámbito educativo, permitiendo interacción y busca de información.

Las TIC como mencionamos anteriormente, está en constantes avances, por lo cual presenta una consecuencia en el ámbito educativo por parte de docentes y estudiantes, ya que algunos no tienen un buen uso y aplicación de estas herramientas. En la educación se presenta durante el proceso de enseñanza/ aprendizaje, la cual requiere que el estudiante fortalezca los conocimientos y el desarrollo de estas para implementarlo en actividades académicas. “El impacto de las TIC, dentro de la sociedad del conocimiento ha traído grandes cambios, respecto a forma y contenido, el efecto ha sido masivo y multiplicador, de tal forma que el sentido del conocimiento ha calado en la sociedad en general, y una de las grandes implicancias y modificaciones en la educación (Hernández, 2017).

## **La educación mediada por la tecnología**

### ***Aprendizaje virtual***

En tiempos anteriores la educación se enfocaba más en la metodología tradicional, el cual sea presencial o a distancia se manejaba las guías de trabajo físicas para la realización de la actividad propuesta.

A medida que el tiempo fue pasando las herramientas que se usan para la enseñanza/aprendizaje fueron avanzando en este caso el uso de las herramientas digitales. En el caso de la educación a distancia se fueron implementando plataformas en la cual se subirían las actividades y se harían entrega por el mismo medio, teniendo un aprovechamiento del uso de internet se obtiene nueva información de aplicaciones las cuales nos brinden interactividad ya sea sincrónicamente y asincrónicamente.

Según Verónica del Carmen Quijada Monroy (2008) la educación en línea resulta invaluable el uso de nuevas tecnologías, pero es esencial utilizarlas siempre bajo una planeación cuidadosa y prudente, que signifique un efectivo puente entre profesores, contenidos y alumnos.

### **Aplicaciones tecnológicas para educación**

Las aplicaciones tecnológicas para el uso educativo se identifican por ser herramientas las cuales nos permiten tener un acceso virtual y cercano entre docente y estudiante: a continuación se dividirá cada una de las aplicaciones para uso educativo de la siguiente manera:

#### **Herramientas para crear espacios sincrónicos**

##### ***Zoom***

Es una plataforma online la cual nos permite tener encuentros sincrónicos, como lo son video conferencias, es más utilizada por medio educativo y laboral. Permitiendo varias opciones de manejo y accesibilidad gratuita por cierto tiempo. Según Tillan, Maggie (2020) siendo un sitio web, nos brinda información sobre el manejo y los beneficios que nos ofrece esta aplicación en los usuarios pagos y gratuitos

### ***Meet***

Es una herramienta virtual para encuentros sincrónicos, la cual nos permite varias opciones de uso, es una de las aplicaciones que nos ofrece google apps para el ámbito educativo y laboral.

### ***Adobe Connect***

Es una aplicación que ofrece adobe, en la cual permite conferencias en línea entre varios usuarios. Este contiene varias opciones de visualización y diseño para la creación de reuniones logrando compartir pantalla, enviar archivos y mensajes de manera instantánea

### ***Anymeeting***

Es una aplicación, la cual permite reunión de manera directa por medio de computadores o Smartphone, esta app se usa normalmente en empresas permitiendo de forma gratuita desde 200 integrantes en la llamada o 4 en video full HD.

### ***Skype***

Es una aplicación que brinda Windows de manera gratuita para tener un encuentro sincrónico con amigos, familia o compañeros de trabajo, permitiendo así un chat de manera instantánea y compartir tanto archivos como pantalla.

### ***Teams***

La aplicación que ofrece Microsoft de manera gratuita, la cual permite crear reuniones, chatear y compartir archivos, esta aplicación viene incluida en el Microsoft office 365 logrando así reunir y facilitar los encuentros sincrónicos.

### ***Webex Meetings***

Permite desarrollar reuniones de manera directa, permitiendo compartir archivos desde cualquier dispositivo sea computador, Tablet o celular. Al crear una reunión esta permite poner algún tipo de clave o pin de ingreso y esta se incluirá en la invitación a la reunión

### ***Whereby***

Esta aplicación se orienta más a la creación de salas de encuentro sincrónico virtual proporcionando espacios en el cual se pueda conectar el docente o el estudiante. Esta aplicación es una de las cuales es difícil tener acceso en otros dispositivos que no sean computador.

## **Herramientas para crear entornos de educativos**

### ***ClassRoom***

Siendo una de las herramientas que ofrece google apps para crear espacios educativos por medio virtual, facilitando el encuentro sincrónico y entrega de actividades siendo de una forma gratuita su uso.

### ***Schoology***

Esta plataforma está diseñada con el fin de compartir documentos, programar actividades y material educativo de manera gratuita estando en línea, logrando crear un curso y poder ser el administrador

### ***Edmodo***

Es una plataforma de manera gratuita que se usa usualmente en instituciones para la creación de aulas o espacios virtuales para compartir documentos, videos o dejar actividades en la plataforma logrando ser de fácil uso.

### ***Twiducate***

La aplicación es más conocido por combinar un aula virtual con una red privada. Los docentes pueden crear el espacio, logrando dejar actividades a los estudiantes para el uso educativo.

### ***Moodle***

Es una de las plataformas más usadas, ya que permite la creación de un espacio de interacción educativa entre docente y estudiante. Logrando ser un software utilizado en colegios y universidades.

### **Herramientas para debatir, comunicarse y colaborar**

#### ***Padlet***

Esta aplicación web nos brinda un espacio para interactuar y compartir conocimientos como un muro de pensamientos, la cual trae diferentes opciones de planillas para crearla de una manera muy sencilla. Según el blog de (Polo, 2016) Padlet es una de las aplicaciones más usadas en el mundo actual, como se mencionó anteriormente esta plataforma está diseñada para crear espacios interactivos entre comunidad virtual

#### ***Blogger***

Es una de las aplicaciones que se usan para compartir texto, fotos, videos y demás documento logrando crear espacio de debate o de compartimiento de saberes, de manera en la cual logramos crear lo que hoy en día se conoce un blog.

### ***Wordpress***

Es un sistema gratuito, el cual permite crear de manera fácil un blog o página web, este se enfoca en la creación de blogs donde se comparten ideas y se puede realizar un tipo de foro compartiendo diferentes pensamientos frente a la educación.

### **Herramientas para compartir archivos**

#### ***Google Drive***

Es una de las herramientas que ofrece las aplicaciones de google por medio de Gmail, esta aplicación nos permite compartir documentos con otras personas para editarlo, leerlo o tener una copia de la misma. Es de aspecto gratuito y muy útil en el uso laboral y educativo.

#### ***Dropbox***

Es una aplicación que ofrece Windows para compartir documentos o carpetas logrando tener participantes en la edición del archivo. Esta aplicación nos ofrece un espacio en la nube de manera gratuita para los documentos que queramos compartir.

#### ***Wetransfer***

Una de las aplicaciones más famosas para compartir archivos por medio de una nube. Esta aplicación es de manera gratuita ofreciendo 2 GB de memoria para compartir archivos o editarlos.

#### ***Mailbigfile***

Es una herramienta digital, la cual permite compartir archivos hasta de 2GB totalmente gratuito, permitiendo registrarnos en la plataforma por medio del correo y así comenzar a compartir los archivos.

## **Herramientas para crear actividades educativas interactivas**

### ***Educaplay***

Es una aplicación, la cual permite crear espacios interactivos por medio de juegos, esta aplicación es conocida en más de 30 países y es usada para crear juegos educativos para interacción sincrónica. (Ayala, 2015)

### ***Teacher Gaming Network***

Esta es una herramienta la cual permite crear juegos educativos de manera interactiva, en la cual se puede dinamizar por clases y dar un toque lúdico a cada actividad, para acceder a ellos es por medio de un URL.

### ***Kahoot!***

Es una plataforma de manera gratuita, la cual permite crear cuestionarios de evaluación, siendo una herramienta para que el profesor pueda crear concursos para aprender y fortalecer el aprendizaje de los estudiantes.

### ***Quiz Revolution***

Es una de las aplicaciones que permite crear cuestionarios con imágenes, texto y videos, logrando ser de manera más interactiva y fácil de usar, para poner a los estudiantes e incluso a docentes a participar y motivarlos a usar este tipo de herramientas para la creación de material educativo por medio digital.



## Lineamientos en la tecnología

La tecnología según Ministerio de Educación (2008) la tecnología busca resolver problemas y satisfacer necesidades individuales y sociales, lo cual es muy importante en el proceso educativo de los jóvenes, ya que con dicho proceso de conocimiento frente al área de la tecnología, implementan las diferencias entre prototipos y artefactos, y así mismo lograr innovar en las mismas para la solución de una problemática de la sociedad.

Al tratar los temas sobre las tecnologías y sus avances se hace el enfoque en los lineamientos en los jóvenes de ciclo quinto, los cuales son decimo y once, dando a conocer los lineamientos importantes para la educación superior y el mundo laboral.

En el documento se maneja una estructura de tablas la cual identifica el orden para entender los lineamientos de cada ciclo.

**Figura 1**

*Ser competente en tecnología. Fuente: Ministerio de Educación Nacional, 2008.*



Componente 1	Componente 2	Componente 3	Componente 4
Competencia	Competencia	Competencia	Competencia
• Desempeños	• Desempeños	• Desempeños	• Desempeños

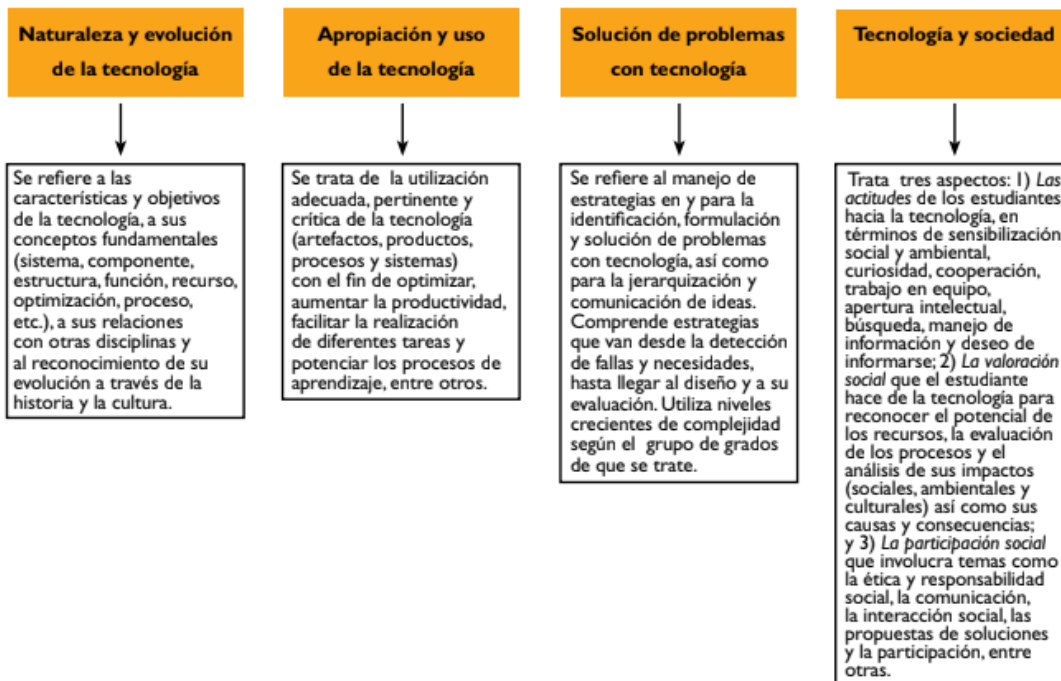
Escogiendo como tal el ciclo número 5 en el cual se enfatiza los grados décimo y once siendo la población en donde se logró diagnosticar parte de la problemática, nos brinda información la cual cada ciclo debería cumplir según lo estipulado en el ministerio de educación,

al obtener el conocimiento de estas competencias nos enfocamos en una principalmente detectando una para la posible solución del problema detectado.

En la Figura 2 se observa cada uno de los componentes, el cual da a comprender la importancia de cada uno

**Figura 2**

*Explicación componentes de ser competente en tecnología.*



Nota: Ministerio de Educación Nacional, 2008.

## **Antecedentes de la investigación**

Para el desarrollo de la presente investigación se consultaron varias fuentes bibliográficas, así como investigaciones previas que aportaran teórica y metodológicamente al desarrollo de la misma, dentro de las cuales se destaca el uso de las TIC que se fundamenta en el ámbito educativo por el uso de herramientas tecnológicas por diferentes crisis que se presentan en el mundo en general. El general hace referencia:

La percepción de los estudiantes y profesores. permitiendo el acercamiento y percepción al uso de las TIC en los diversos espacios académicos, su relación con la investigación, el uso de las Plataformas que provee el Colegio en el proceso de aprendizaje, la relación entre las redes sociales y el aprendizaje, algunas percepciones que se tienen sobre las TIC y la necesidad de acceder de manera crítica a la información, la relación entre las TIC y la interdisciplinariedad, el uso que se les da a las TIC para buscar el acercamiento entre la escuela y la familia, y finalmente, se pretende conocer la apreciación de las TIC como herramienta para optimizar el proceso de aprendizaje e investigación (Gómez, El uso educativo de las TIC, 2018).

Teniendo en cuenta el objetivo de este documento que es conocer como es el uso de las TIC en la Institución Educativa Del Municipio de Chía, realizando una investigación metodología frente al proceso del uso de herramientas digitales de la siguiente manera: se realizó un cuestionario con 10 preguntas manejando la valoración escala de Likert, dando como resultado de la siguiente manera

**Tabla 1.**

¿Qué tan frecuentemente hacen uso los profesores de las TIC en sus clases?

ESTUDIANTES	PROFESORES
- A: Alto - En más de un 85% de las clases.	- A: Alto - En más de un 85% de las clases.
- M-A: Medio-Alto - Entre un 60% y un 85% de las clases.	- M-A: Medio-Alto - Entre un 65% y un 85% de las clases.
- M: Medio - Entre un 30% y un 60%	- M: Medio - Entre un 30% y un 60% de las clases.
- MB: Medio-Bajo - Entre un 10% y un 30%	- MB: Medio-Bajo - Entre un 5% y un 30% de las clases.
- B: Bajo - Menos del 10%	- B: Bajo - Menos del 5% de las clases.
- NP: No Respondió a la Pregunta.	
- NR: No Responde.	

Fuente: Gómez, 2018.

De acuerdo con la Tabla 1, se evidencia que el 60% entre profesores y estudiantes tienen un breve conocimiento de las TIC, por lo cual se evidencia que los estudiantes presentan un mejor manejo de las herramientas digitales que los docentes.

Como conclusión en repositorio o revista da a entender que los docentes se limitan al uso de las TIC para los alumnos de grados menores, pero en grados mayores usan un medio de comunicación virtual para el proceso educativo.

El anterior repositorio tiene como relación el proceso de manejo de las TIC en docentes y estudiantes en la institución de chía, enfocando que no es realmente importante el uso de la tecnología desde grados menores, de acuerdo al trabajo investigativo que se está realizando se basa en el manejo de las herramientas digitales para crear espacios sincrónicos y de apoyo educativo para estar en conocimiento del manejo para futuro.

El uso de las herramientas tecnológicas es indispensable para cada persona, y aún más incluyendo a las personas que presenta alguna discapacidad, dando como apoyo a las personas ya mencionadas y más en instituciones educativas.

Se puede decir que este documento enfatiza más la inclusión de las personas discapacitadas en el uso de las herramientas tic, para el fortalecimiento de la enseñanza/ aprendizaje

Provocando cambios en las relaciones sociales, la comunicación y los métodos de enseñanza, se muestran teorías que apoyan el trabajo en el aula y que justifican enriquecer el aprendizaje usando medios TIC, se resalta al educador como agente protagonista en el proceso de implementación de las TIC en las instituciones educativas, concluyendo que las TIC son necesarias para vehicular cambios que mejoren la enseñanza de procesos introduciendo nuevas maneras de aprender y enseñar. (Barrera, 2015)

Para hacer la identificación del problema, se realizó una observación y se aplicó una entrevista para la recolección de información, tanto en docentes como en estudiantes los cuales presentan la dificultad en el manejo de las herramientas digitales, al realizarse cada uno de los procesos de recolección de información, se da como conclusión el aporte de las TIC en el proceso educativo de los docentes y estudiantes construyendo el proceso cognitivo de ellos en el aprendizaje.

## Marco legal

Como bien se sabe la educación en el país de Colombia se rige de acuerdo a la ley 115, la cual es la ley general de la educación, planteando las leyes, derechos y deberes que se regulan en el ámbito educativo, con esta ley se da el cumplimiento a todas las necesidades de la comunidad educativa en general, estableciendo también las normas legales para cada institución educativa y su administración en general. El objetivo de la ley 115 es “un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes.” (senado, 2020)

La normatividad que se basa en la educación básica y media está en el decreto 1075 de 2015 (senado, 2020), en el cual hace énfasis las normas para que se admita la educación en adultos cumpliendo con los planes de estudio y teniendo un horario flexible.

Para el Ministerio de Educación (2018) la ley 1955 de 2019 se expidió dando un plan de desarrollo para los años 2018-2022 en el cual se hace un pacto para la transformación digital en el país de Colombia, al llegar la evolución de las TIC se aumenta el uso de la tecnología aprovechando su velocidad de navegación y herramientas digitales para la educación, garantizando así el mejoramiento en la enseñanza aprendizaje.

Para los niños y jóvenes se presenta peligros en el manejo de las TIC por medio de las redes sociales por la cual el ministerio de educación crea un espacio llamado enTICconfío: el cual enfatiza cada uno de los peligros que se obtiene al navegar por redes o paginas desconocidas en la red de internet. Según la página de (enTICconfío, s.f.) Se da a conocer las oportunidades de obtener charlas gratuitas sobre el manejo y cuidados frente al manejo de dichas herramientas TIC.

Las TIC tienen un gran impacto en el proceso educativo, brindando muchas posibilidades en modelos educativos, donde estas herramientas son un apoyo y complementación en el proceso educativo sea presencial o virtual. Estas herramientas nos permiten la creación de materiales para la enseñanza aprendizaje.

Para poder considerar el funcionamiento y la ayuda que brinda estas herramientas en el ámbito educativo, se realiza un diagnóstico frente al conocimiento de estas, para así mejorar en aspectos de manejo.

El impacto de las TIC en la educación crece brindando comunicación y tecnología educativa, logrando transformar varios modelos de aprendizaje e implementando la evolución de estas herramientas, donde la educación se vuelve sincrónica y asincrónica y queda de un lado la metodología de aprendizaje tradicional.

### **Bases teóricas**

#### ***La incidencia de las TIC en la educación***

Por los avances de la ciencia y tecnología cambiaron la forma de realizar diferentes actividades por los avances de las TIC dando un avance en la forma de enseñar y aprender.

Según Hung (2016), “el papel de la educación frente a los desafíos que surgen con los avances tecnológicos evidencia la necesidad de la alfabetización científica y tecnológica que preparara a los ciudadanos de la sociedad para la toma de decisiones”.

El avance de este tipo de herramientas que ofrece las TIC contribuye a lo educativo en la enseñanza/aprendizaje de los estudiantes de manera cognitiva, logrando la mejora de la comunicación y fortaleciendo el manejo de las mismas.

Al llegar al impacto con las Herramientas tecnológicas los estudiantes y docentes deben tener y aprender a obtener un uso de las TIC para el ámbito educativo, garantizando el aprendizaje continuo a cada participante educativo logrando impactar en el aprendizaje significativo en los estudiantes.

### ***Políticas públicas en Colombia con respecto a incorporación de las TIC en la educación***

La política colombiana entorno a la educación y manejo de las TIC, facilitan planes los cuales aportan para la concentración y acción, brindando la utilización de estas herramientas con ayuda del ministerio de tecnologías de la información y la comunicación (MinTIC) y el Ministerio De Educación Nacional en Colombia (MEN) para así mismo ellos cualificar, capacitar y fomentar el aprendizaje de estas herramientas en docentes y estudiantes de una institución.

De acuerdo con Hung (2016), en Colombia se permitió el acceso y uso de internet por el esfuerzo de algunas universidades vinculadas con el estado. Colombia impulsa a tener en conocimiento programas de apropiación de las TIC enfatizando más los contextos educativos y no educativos.

“Las propuestas en materia de las políticas públicas planteadas en Colombia desde la década de 1990, reconocen el gran potencial de las TIC como punto coyuntural en materia de desarrollo económico, social, político, cultural y educativo” (Hung, 2016). Al llegar el avance de



las TIC a nivel mundial, ha sido de gran ayuda para docentes, estudiantes, hogar y trabajo ya que permite tener un control por medio virtual y sincrónico, también es de gran ayuda, ya que, al llegar crisis fuertes en el país, como lo estamos viviendo ahora, es una de las herramientas de mayor uso para así tener los encuentros virtuales.



## Hipótesis

A continuación, en la Tabla 2, se darán a conocer los supuestos y alternativas de la recolección de datos realizada:

**Tabla 2.**

Supuestos y alternativas.

<b>Supuestos</b>	<b>Alternativas</b>
Los docentes y estudiantes del colegio IED El Hato no cuentan con el conocimiento ni las habilidades en TIC para mediar las actividades de enseñanza/aprendizaje	Proponer y desarrollar espacios de cualificación en TIC donde docentes y estudiantes logren una apropiación del tema y les permita aplicarlas en el día a día de sus procesos de enseñanza/aprendizaje
Lograr un manejo adecuado de cada una de las herramientas digitales TIC	Diseñar actividades basadas en el uso de herramientas digitales TIC
Los estudiantes al ser nativos de las TIC no ejercen el manejo de las herramientas TIC para realizar actividades dinámicas	Cualificar el manejo de herramientas digitales, para así mismo crear actividades reforzando déficit que presenten los estudiantes

*Nota:* Supuestos y alternativas, hipótesis de investigación.

## Variables de la investigación

En la Tabla 3 se evidencian las causas y consecuencias que tienen los estudiantes y docentes del Colegio IED El Hato en Choachí con el manejo de herramientas digitales para reforzar el manejo y el aprendizaje de cada una de estas.

**Tabla 4.**

Causas y consecuencias en el manejo de herramientas digitales.

Causas	Consecuencias
Déficit en el uso de herramientas tecnológicas para la creación y solución de actividades educativas	Dificultad de manejo de cada herramienta digital para la creación de actividades
Los jóvenes utilizan las herramientas tic para redes sociales y no para el ámbito educativo	Dificultad al usar nuevas herramientas digitales para la educación
Docentes no tienen una gran cualificación en herramientas digitales para el aprendizaje	Al tener los docentes un manejo regular de las TIC, se dificulta la enseñanza de las mismas a los estudiantes
No se desarrolla las competencias tecnológicas en el ciclo V y no tienen un buen conocimiento en las herramientas digitales	Dificultad en el uso de herramientas digitales para la construcción de actividades interactivas por medio de internet o plataformas gratuitas.

*Nota:* esta tabla se determina por medio de la observación participativa, fichas de observación y recolección de información frente a la población educativa.

## Referente metodológico

### Tipo de investigación

La investigación de este trabajo es de tipo Acción Participación y de orden cualitativo. Las IAP como bien se conocen son “una opción metodológica de mucha riqueza, ya que permite la expansión del conocimiento y generar respuestas concretas a problemáticas que planteen los investigadores y coinvestigadores” (Colmenares, 2011)

En el proceso de investigación sobre la problemática detectada se enfatiza más la tecnología y herramientas TIC ya que el objetivo de este proceso es encontrar estrategias que pueden ser empleadas en la problemática. Toda la investigación de esta problemática va aplicada y se nutre de la teoría.

La investigación acción participación en la tecnología se utiliza para generar nuevos conocimientos que a partir de ellos se puedan poner en práctica, este es con el fin de impulsar el proceso a la vida cotidiana.

Según Sánchez (2012) “la investigación tiene diversas modalidades sobre el bienestar de la sociedad, y la forma de configurarse en el sistema ideológico de la sociedad, obligando a fijar objetivos científicos y tecnológicos que sean coincidentes con lo que la sociedad necesita.”

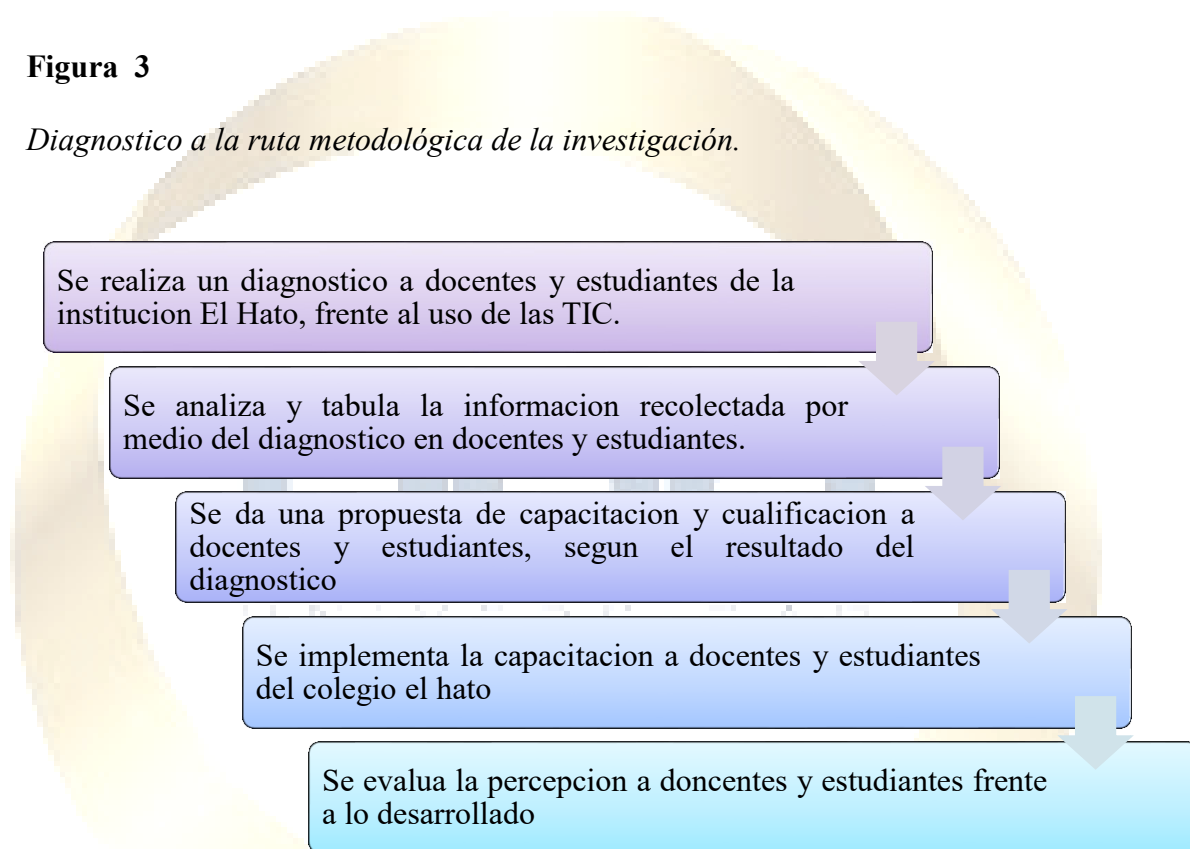
Este tipo de investigación tiene unas características que la diferencian de las otras investigaciones. En esta se aborda más el objetivo de estudio para así tener en cuenta los puntos de vista sobre la temática o problemática tratada.

Según (Colmenares, 2011) existe unas formas de organización en la investigación, las cuales son las fases, las etapas, los momentos y los ciclos. Las fases se basan en el diagnóstico y plan acción para así involucrarse en la investigación.

### Metodología de la investigación

**Figura 3**

*Diagnostico a la ruta metodológica de la investigación.*



La propuesta que se planteó para lograr el objetivo propuesto en este trabajo fue una cualificación tanto en docentes como en estudiantes, para diseñar soluciones a la dificultad del manejo de herramientas digitales para el aprendizaje.

Este se aplicó por medio de encuestas y capacitaciones logrando ver el déficit de conocimiento en nuevas herramientas digitales, virtuales y gratuitas para la creación de material educativo. Al realizarse la encuesta principal para encontrar el déficit de manejo y conocimiento

de herramientas virtuales, se realiza una intervención a los estudiantes dando a conocer el paso a paso de cada una de las herramientas digitales para la solución de actividades educativas.

Para los docentes se realiza una pequeña capacitación explicando temáticas de herramientas digitales las cuales ellos mismos escogieron, en el cual se realizó al finalizar una encuesta de satisfacción pidiendo una nueva capacitación para fortalecer el manejo de cada una de las herramientas TIC que ofrece la red para la creación de material educativo interactivo y virtual

### **Marco contextual**

El colegio IED El Hato, es una institución educativa departamental público que queda ubicado en vereda el hato kilómetro 8 vía potrero grande – choachi Cundinamarca, brinda la educación a niños, jóvenes desde preescolar hasta la educación media, en jornadas diurnas. La mayoría se caracteriza por estar en estratos 1,2 y 3, donde su actividad económica se basa en el turismo y por el cultivo y producción de verduras y frutas para comercializar en la plaza principal de abastos.

### ***Dependencias***

#### **Descripción de la planta física**

El colegio cuenta con cinco bloques, cuatro de ellos de a dos pisos y uno de ellos de 1 piso. En el primer bloque se encuentra ubicada la secretaria, coordinación, rectoría y biblioteca estando en el primer piso, en el segundo piso de este bloque esta un salón para grado quinto y sala de profesores. En el segundo bloque se encuentra tanto en primer y segundo piso salones los cuales se distinguen por ser dos de séptimo y dos de octavo. En el tercer bloque se encuentra

ubicado los laboratorios los cuales son un solo piso. En el cuarto bloque en el primer piso se encuentra dos salones los cuales son de segundo y tercero, baños de docentes, de niños y niñas, y en el segundo piso se encuentra la sala de computo o tecnología. En el quinto bloque se encuentra el salón de los niños de preescolar y primaria y en el sexto bloque se encuentra en el primer piso dos salones los cuales son de cuarto y sexto grado, los baños de niños y niñas, en el segundo piso se encuentran tres salones los cuales son para grados noveno, decimo y once.



**Tabla 5.**

Recursos humanos.

<b>Personal</b>	<b>Número</b>	<b>Jornada</b>	<b>Tiempo de servicio</b>
Rector	1	Diurna	2007 – Actualidad
Coordinador Académico	1	Diurna	2012 – Actualidad
Docentes	38	Diurna	
Secretaria	1	Diurna	2009 – Actualidad
Bibliotecario	0	0	0
Servicios generales y empleadas del aseo	3	Diurna	Por contratación
Celadores	1	Diurna	De planta nombrado por la SEC desde 2007 – Actualidad
	1	Nocturna	
	1	Fines de semana y festivos	
Empleados De Cafetería O Cooperativa	6	Jornada Diurna	Contratación restaurante cada año Cafetería arriendo al mejor proponente
Psicólogo	0	0	0
Trabajador Social	0	0	0
Orientador	0	0	0

Nota: adaptada del formato de pautas institucionales Universidad Antonio Nariño.



## ***Reseña histórica***

En el año 1920 se creó la primera escuela en la región, la cual fue en una casa y fue nombrada escuela San Rafael, pero por las distancias, los estudiantes tenían que dirigirse caminando hasta la escuela. Pero al pasar de los años se fueron creando más sedes para que los estudiantes reciban la enseñanza en la escuela.

Al pasar el tiempo un vecino de la comunidad llamado Salustiano Rincón dono un lote en el cual se construyó un salón con un dormitorio, siendo la primera docente en ese tiempo la señora Barbarita Ángel la cual al iniciar su escuela conto con 60 estudiantes y dictaba ciencias religiosas, matemáticas, español y urbanidad.

Entre 1993 y 1999 se comienza un proceso con la secretaria de educación logrando tener sedes las cuales permitan el proceso educativo a nivel media secundaria ya que por ser una institución rural queda muy alejada al colegio urbano generando costos elevados en el transporte.

Entre los años 2001 y 2002 se hace una integración de cinco sedes del municipio de Choachí al colegio rural El Hato contando con 12 sedes en zona rural. En el año 2002 se planteó como jefe de núcleo a Waldina Varela de Romero la cual fue quien dirigió la institución educativa departamental el hato, en el 2007 fue nombrado rector el Lic. Guillermo Antonio Torres Cubillos el cual es el rector en la actualidad.

A mediados del 2011 se hizo la gestión de adquirir equipos de cómputo e internet para cada una de las sedes. Alcanzando un buen nivel en las pruebas ICFES. Con esto se tuvo la aprobación del SENA para que los estudiantes obtuvieran doble titulación en el proceso de

formación, obteniendo al pasar de los años una nueva construcción de aulas para la sede del Hato y autorizaron el servicio en el colegio básico la victoria, sede del colegio IED El Hato.

**Figura 4**

*Institución Educativa Departamental El Hato*



**Figura 5**

*Bloque 1 IED El Hato.*



UNIVERSIDAD  
ANTONIO NARIÑO

**Figura 6**

*Bloque 1 IED El Hato desde otro ángulo.*



**Figura 7**

*Bloque 2 IED El Hato.*



**Figura 8**

*Bloque 3 IED El Hato.*



**Figura 9**

*Bloque 4 IED El Hato*



**Figura 10**

*Bloque 4 IED El Hato. Fuente: Imagen propia.*



**Figura 11**

*Bloque 5 IED El Hato. Fuente: Imagen propia.*



**Figura 12**

*Zona Recreativa Interna IED El Hato.*

ANTONIO NARIÑO



**Figura 13**

*Zona Recreativa Externa IED El Hato*

UJAO



*Marco Geo-espacial*

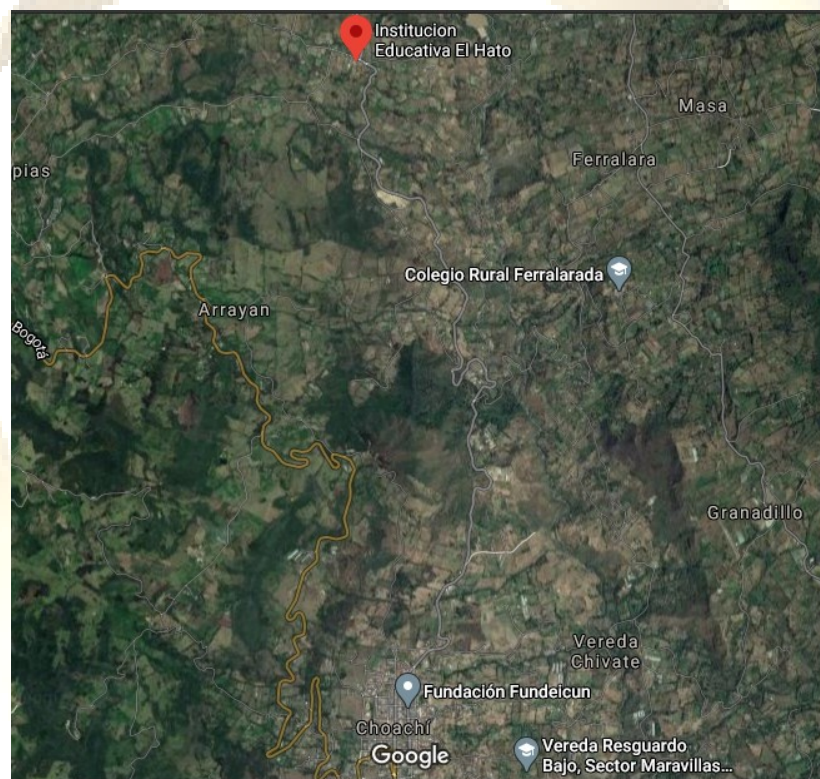
**Ubicación**



El colegio IED El Hato se encuentra ubicado en el Municipio de Choachí Cundinamarca, exactamente en la vereda el hato kilómetro 8 vía potrero grande, siendo una Institución Educativa ubicada en la zona rural del Municipio, contando con servicios de alcantarillado, agua, luz, internet y telefonía.

### **Figura 14**

*Ubicación del IED El Hato.*



### ***Población***

La población del colegio IED El Hato son desde niños de 5 años a 19 años de edad, brindando los grados desde preescolar hasta básica media, en los grados de básica media 10° y 11° cuentan con 30 a 35 estudiantes entre los 14 a 19 años de edad. Esta población se encuentra

en familias nucleares y familias monoparentales dedicadas al campo, como lo son cultivos y cosechas para exportar a la ciudad.

### ***Muestra***

La recolección de información de muestra se realizó en jóvenes del grado once (11°) contando con 31 estudiantes con las siguientes características diligencias en la Tabla 5.

**Tabla 6.**

Caracterización de la población de práctica docente.

EDAD	15 años	2	6.9 %
	16 años	13	44.8 %
	17 años	6	19.4 %
	18 años	9	29 %
	19 años	1	4.8%
GÉNERO	Femenino	11	37.9 %
	Masculino	20	64.5 %

## **Técnicas e instrumentos de recolección**

Se hace referencia en este trabajo a los instrumentos empleados para la recolección de la información en la práctica docente investigativa, con el fin de ver su antes, reforzar el durante y ver resultados en el después, como se mencionó anterior mente los recursos utilizados para dicha recolección de información fueron: encuestas, fichas de observación, observación y Diario de campo.

### **Encuestas**

Según (Torres, 2014) La encuesta es una herramienta de información, formulada con preguntas específicas para llegar a recolectar una información sobre un objeto de estudio. La encuesta se utiliza con el fin de hacer recolección de datos ya sean en el ámbito laboral o educativo, este se utiliza más para investigar y así mismo lograr tener técnicas de solución a lo investigado.

La encuesta se realizó de manera virtual en el proceso de práctica docente investigativa, principalmente a los estudiantes con el fin de conocer su situación socioeconómica, sociodemográfica y sus habilidades en el uso de herramientas tecnológicas. También se realizó una encuesta de conocimientos a los docentes frente al manejo de herramientas tecnológicas para el aprendizaje y así mismo al recibir una cualificación se realiza la encuesta de valoración de lo aprendido. (Ver Anexos 1-3)

## **Fichas de observación**

Esta se caracteriza por permitirnos implementar las características o competencias de acuerdo a lo observado en el aula de clase, esta permite identificar el déficit en la problemática, al plantear intervenciones las cuales dan camino para solucionar se realiza nuevamente una ficha de observación para ver las diferencias en el transcurso del proceso.

En el proceso se realiza una ficha de observación de manera virtual, de acuerdo a la participación de cada estudiante frente a la temática, para así identificar con que competencia va de la mano y que sería lo necesario para solucionar y mejorar. (Ver Anexos 4)

## **Observación**

Según Cerda (1991) “la observación permite obtener información en condiciones naturales de aprendizaje, para después clasificarla y analizarla de forma cuantitativa.” La observación se puede adquirir por medio de fichas de observación, donde plasmamos el déficit que encontramos en los alumnos, para así mismo solucionarlos. En el colegio IED El Hato se realiza el proceso de manera virtual para conocer a cada uno de los alumnos, la observación también se dio de manera presencial en el contexto institucional.

## ***Diario de campo y síntesis de intervención***

El diario de campo es un formulario dado por la facultad de educación de la Universidad Antonio Nariño a las licenciaturas para iniciar su práctica educativa e implementar cada formato para la observación, plan acción y sistematización. Como se menciona anteriormente, el diario de campo permite describir lo observado en el momento de la práctica docente, la cual nos da un paso a paso para describir la experiencia, dar reflexiones frente a la experiencia, compromisos

para la próxima intervención y dar una autoevaluación de uno mismo para mejorar en la próxima intervención.

La síntesis de intervención es un formulario que brinda la facultad de educación de la universidad para realizar un breve comentario sobre la experiencia en la intervención y los comentarios a mejorar de parte del docente titular (Ver anexos 5-6)

### ***Plan docencia***

El plan docencia es un formato el cual nos brindó la facultad de educación para la creación del espacio de intervención, logrando tener un inicio un desarrollo y un final según la temática a trabajar con los alumnos. (Ver Anexos 7)

### ***Plan investigación***

El plan investigación es uno de los formatos más importantes y el cual da inicio para la realización del plan docencia, este formato nos permite plasmar la investigación de la temática a tratar, brindando el tema, el objetivo, el contenido y las referencias. (Ver Anexos 8)

## Interpretación y análisis de datos

En este apartado se da a conocer el análisis de datos frente a las encuestas realizadas en la Institución Educativa Departamental El Hato a docentes y estudiantes acorde a la investigación sobre el manejo de herramientas tecnológicas TIC.

A continuación, se especificará de la siguiente manera:

### Resultados con docentes del colegio o centro de práctica

#### *Resultados de diagnóstico o PRE*

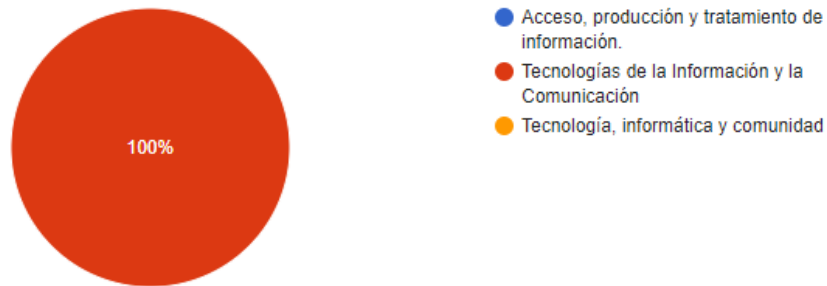
Se realizó una encuesta, en la cual se hacen preguntas referentes a las herramientas digitales o TIC, se utilizó la escala Likert en alguna de las preguntas:

#### **Figura 15**

##### *Pregunta # 1.*

Para usted como docente ¿qué significan las siglas TIC?

13 respuestas



En la primera pregunta se refiere a si los docentes saben que significan las siglas TIC, el cual arrojó un 100% en el resultado evidenciando el conocimiento que tienen frente a las siglas

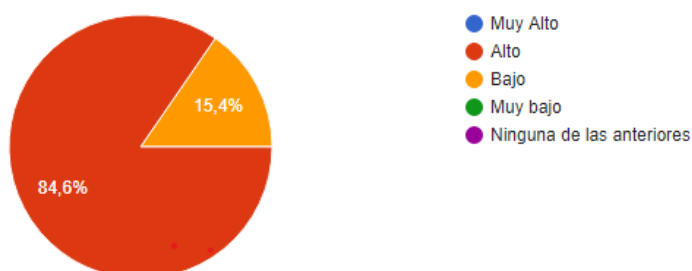
de las tecnologías de la comunicación y la información. De 41 docentes incluyendo directivos, solo 13 dieron respuesta a la encuesta. Debido a que el restante presento dificultades de red, ocupaciones académicas y acceso.

## Figura 16

### Pregunta # 2

¿En que nivel a implementado el uso de las TIC o herramientas digitales en las clases?

13 respuestas



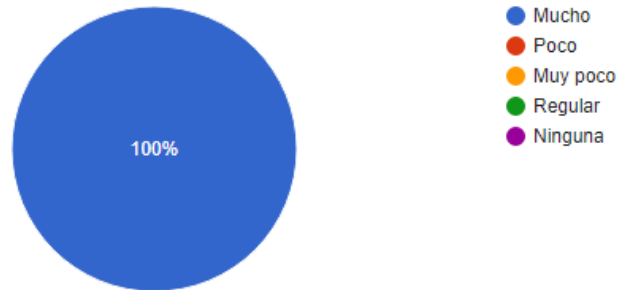
En la Figura 16 se evidencia qué tan pertinente hacen el uso de las TIC en las clases, el resultado que nos aporta es que el 84.6% de los docentes lo aplican de una manera alta (constante) y el 15.4% lo aplica de una manera muy baja (poco constante). En la cual logramos evidenciar que de los 13 docentes que dieron respuesta a la encuesta solo 2 docentes no ponen en práctica el manejo de herramientas digitales en sus clases.

## Figura 17

### Pregunta # 3.

¿La frecuencia del uso de medios digitales para apoyar su labor docente disminuyó o aumentó por la crisis mundial del Covid-19?

13 respuestas



Se puede evidenciar que el proceso de manejo de herramientas digitales aumento al 100% por la crisis del COVID-19 que presenta actualmente el mundo, con este porcentaje también nos da como evidencia que hay docentes que se les dificulta el manejo e implementación de las herramientas tecnológicas en las aulas de clase.

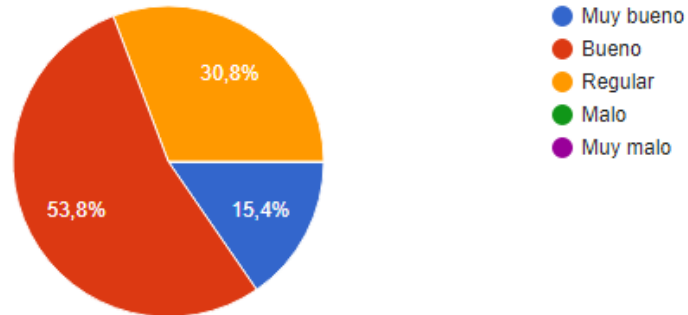


## Figura 18

### Pregunta # 4.

¿Qué dominio tiene usted frente a la implementación de herramientas digitales en el desarrollo de sus procesos educativos?

13 respuestas



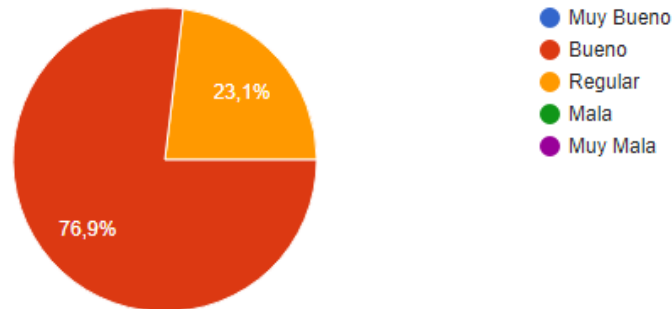
El dominio de las herramientas digitales en este siglo es de mayor importancia, pero aquí podemos observar unos porcentajes los cuales evidencian el nivel de dominio de las TIC. Se logra evidenciar que el 53,8% opina que el manejo que tienen en estas herramientas es bueno, fijándonos que son pocos los profesores que tienen un dominio muy bueno con las TIC, obteniendo un porcentaje de 15,4%, pero el 30,8% no tiene un dominio bueno, el cual es un porcentaje un poco neutral, ya que son pocos los docentes capacitados en el manejo de estas herramientas.

## Figura 19

### Pregunta # 5.

¿Qué nivel de confianza siente usted al implementar los medios tecnológicos frente al grupo?

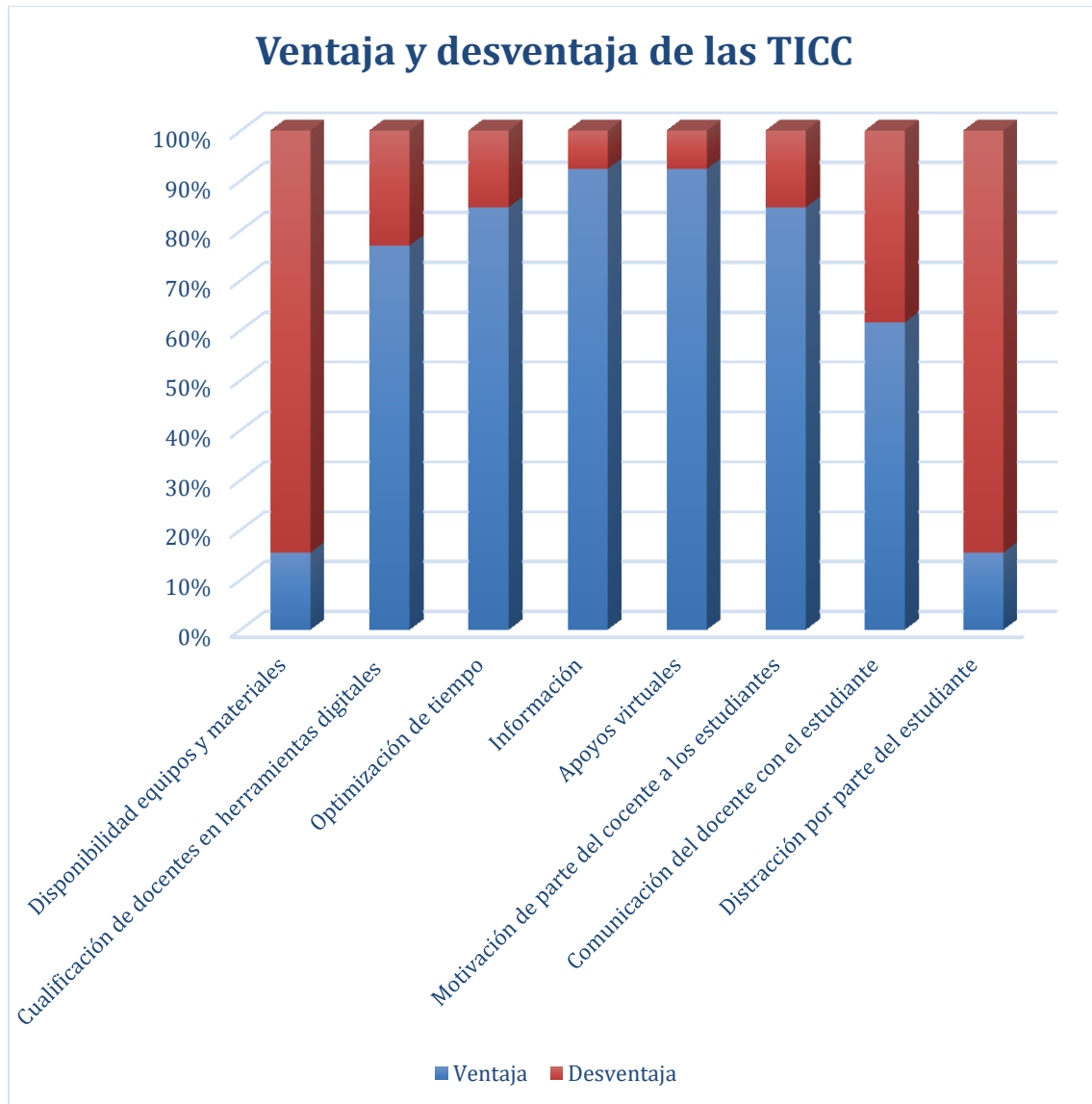
13 respuestas



En la figura se puede observar la confianza que tienen los docentes al implementar las herramientas digitales en su clase, el 76.9% tienen buena confianza al implementarlas pero por lo contrario el 23.1% evidencia que el nivel de confianza es regular, ya que no tiene un buen manejo de estas herramientas tecnológicas y es más factible la comunicación con los estudiantes por medio telefónico o WhatsApp.

**Figura 20**

*Pregunta # 6.*



Mostrando a continuación cada una de las ventajas y desventajas, se puede evidenciar que tanto para docentes como estudiantes la disponibilidad de equipos y materiales es una gran desventaja ya que no todos cuentan con las herramientas necesarias para el encuentro educativo, pero aquí también se logra evidenciar la ventaja necesaria para la cualificación de docentes para así mismo brindar clases fortaleciendo el manejo de las TIC, al ser encuentro de manera virtual

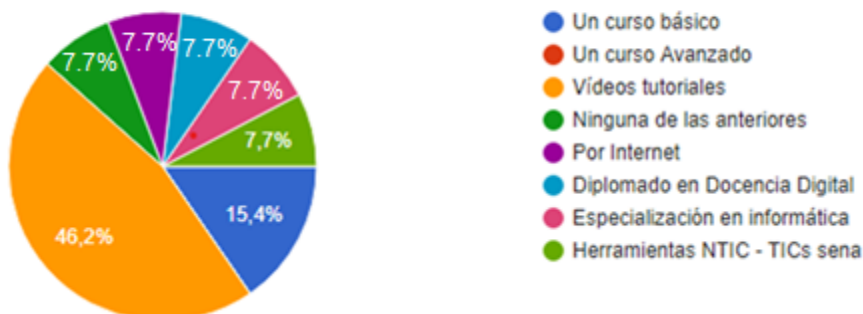
se puede evidenciar que el nivel de tiempo que queda libre es de las ventajas ya que puede el docente elaborar de una manera tranquila sus clases diarias logrando obtener información y aprendizaje virtual desde la red de internet y así tener cada elemento al alcance y a comodidad, brindando así motivación a los estudiantes y tener una comunicación sincrónica con los estudiantes, pero al finalizar se puede evidenciar una de las desventajas más notorias, ya que al tener la oportunidad de clases virtuales los estudiantes se distraen en la gran mayoría de tiempo, dedicando ese tiempo de clase a las redes sociales.

**Figura 21**

*Pregunta # 7.*

¿Ha tomado cursos para el conocimiento de las TIC?

13 respuestas



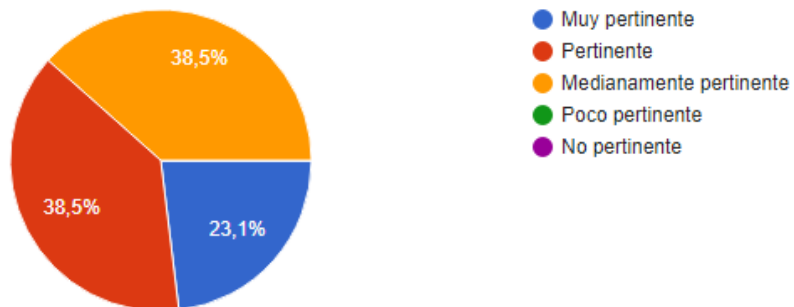
Los porcentajes que más enfatizan en esta grafica es que el 46.2 % de los docentes se respaldan más en videos tutoriales para tener un mejor manejo y conocimiento de herramientas digitales educativas, pero el 15.4% han tomado un curso básico del manejo de algunas herramientas, las cuales no enfatizan las que ofrece la red para crear contenido educativo online, pero en los otros podemos observar un porcentaje equitativo ya que son pocos los docentes que tienen mayor especialización en temas de las herramientas TIC.

## Figura 22

### Pregunta # 8.

¿Qué tan pertinente considera usted espacios de cualificación para los docentes frente a herramientas y/o habilidades de tecnologías de la información y la comunicación aplicadas en la educación?

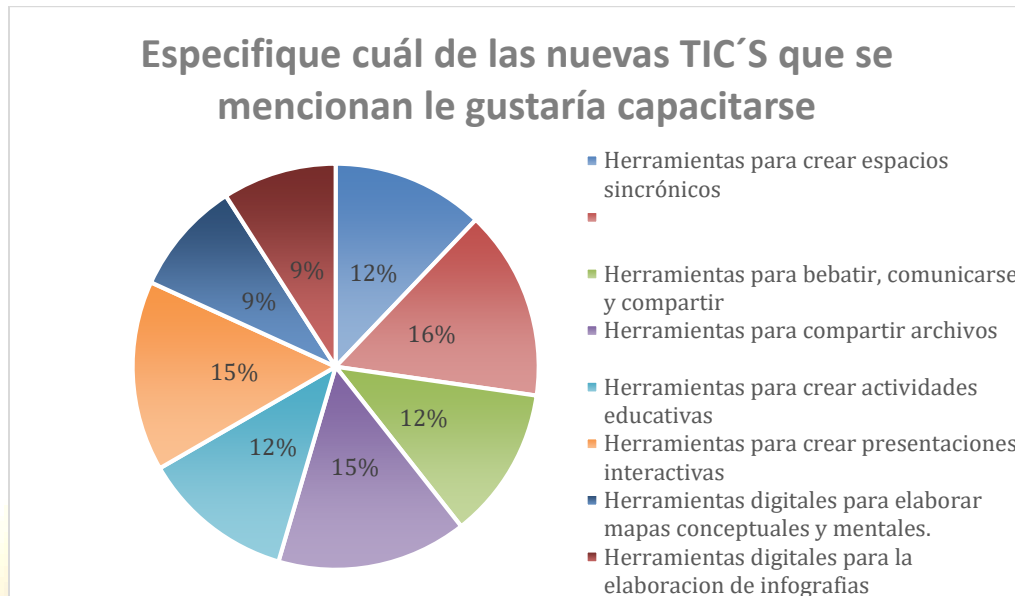
13 respuestas



Podemos observar que el 23.1 % y el 38.5 se interesa en que se realice una cualificación ya que aprenderán y pondrán en práctica lo aprendido en el momento, pero se evidencia que el 38.5% indican que es medianamente pertinente el manejo de estas herramientas porque algunos docentes sabrán el manejo básico de ellas.

**Figura 23**

*Pregunta #9.*



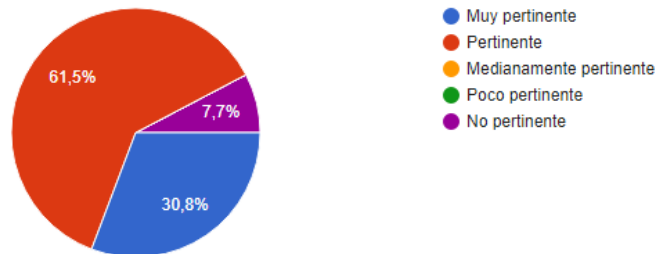
Para la realización de la capacitación se ve con un mayor porcentaje el de herramientas para la creación de entornos educativos, herramientas para compartir archivos y herramientas para la creación de presentaciones interactivas, cada una de las mencionadas obtuvieron un 16 % y 15% de reforzar en aspectos de conocimiento y manejo en general. Pero fueron pocos los docentes los cuales se interesaron por el manejo de nuevas herramientas digitales para la creación de materiales educativos.

## Figura 24

### Pregunta # 10.

Ya que los estudiantes del día de hoy que son nativos digitales, ¿considera usted necesario que se generen espacios donde se les dé a conocer herramientas tic para uso educativo?

13 respuestas



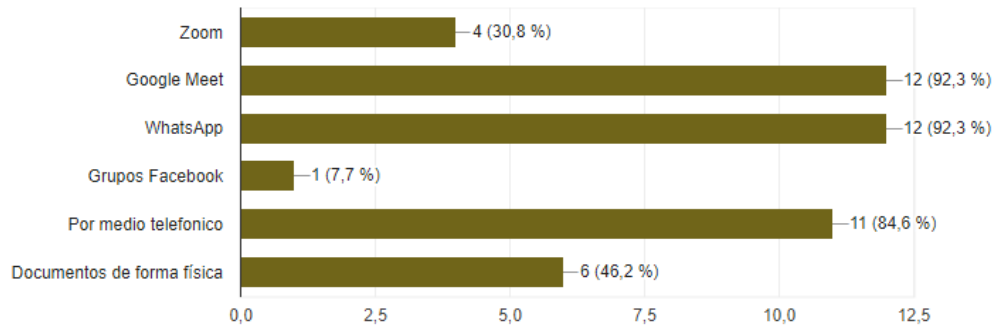
Al opinar los docentes en esta encuesta para ellos el 30.8% y el 61.5% es de manera pertinente y muy pertinente la realización de este tipo de cualificación para los jóvenes, ya que al ser nativos de la tecnología, son muy pocas las herramientas que manejan o conocen para la implementación educativa. Pero el 7.7 % considera que no es pertinente al ser ellos nativos de la evolución tecnológica.

## Figura 25

### Pregunta # 11.

¿Usted utiliza las nuevas tecnologías para comunicarse con sus alumnos? ¿Cuáles?

13 respuestas



Al realizar esta pregunta se puede evidenciar que las aplicaciones TIC que más utilizan los docentes ahorita por crisis mundial Covid-19 son google meet con un porcentaje de 92.3%, WhatsApp también con un porcentaje de 92.3 % y por medio telefónico con un porcentaje de 84.6%. Podemos observar que uno de los medios más fáciles de comunicación con los estudiantes es vía WhatsApp y vía llamada telefónica. Esto se presenta ya que varios estudiantes viven en la zona rural y no cuentan con una buena conectividad.

Al finalizar la encuesta se dejó una pregunta abierta (¿Qué retos a nivel tecnológico ha sentido usted frente a la crisis del Covid-19?) la cual los resultados fueron la falta de conexión por red, fallos de luz y poco conocimiento de las herramientas para la creación de material educativo.

### ***Resultados de verificación o post***

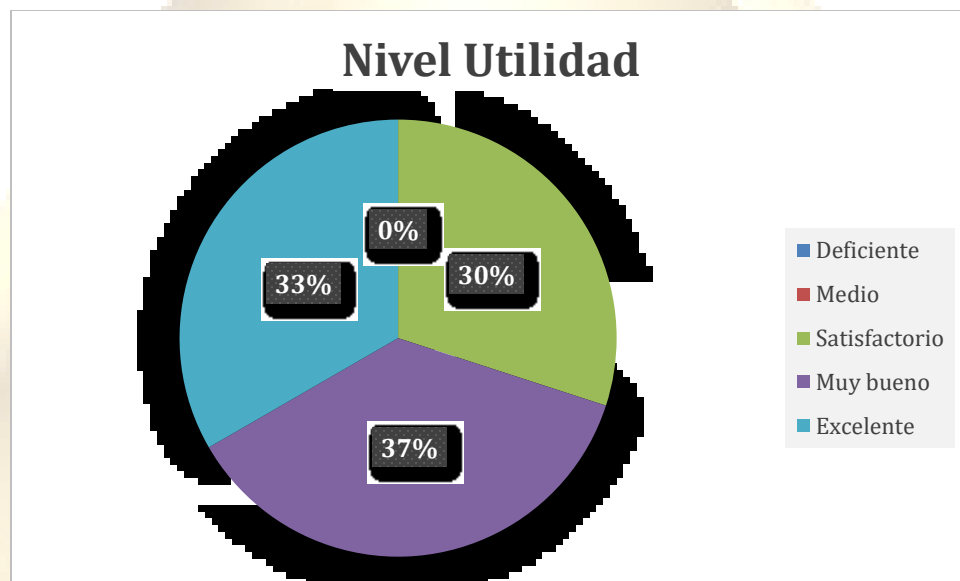
Al obtener un espacio de encuentro sincrónico con docentes y directivos, se puede evidenciar mayor participación en la encuesta de valoración de la cualificación realizada. En la



Figura 30 se evidencia el porcentaje obtenido de manera positiva, solicitando por medio sincrónico otra cualificación reforzando ayudas o *tip's* de manejo en diferentes herramientas para la creación de contenido sincrónico educativo.

**Figura 26**

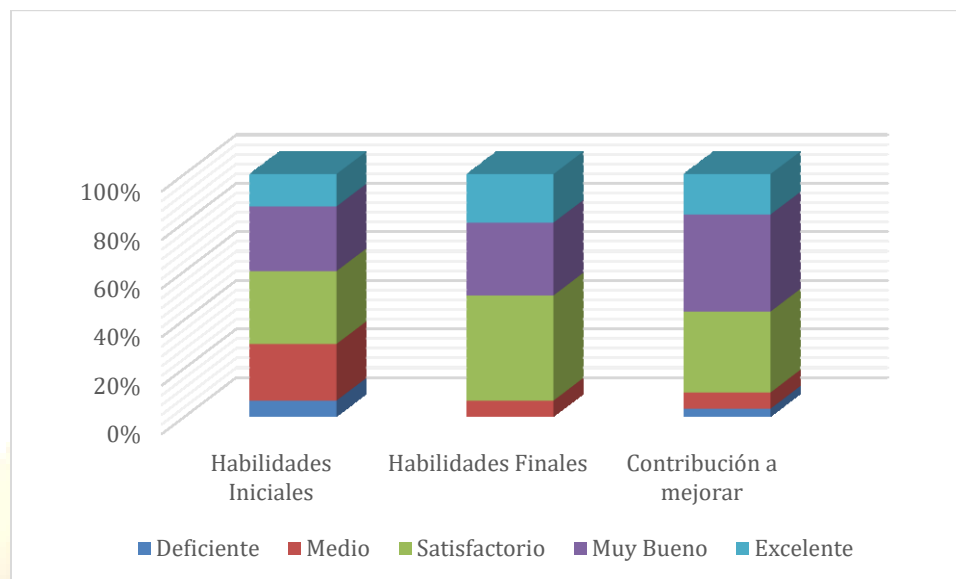
*¿Qué tan útil fue la capacitación?*



Podemos observar el nivel de utilidad de las aplicaciones explicadas en la cualificación, lo cual la mayoría de docentes dieron un 37% como muy buena la explicación y practica dada en el encuentro sincrónico, pero los demás docentes lo cualificaron de manera satisfactoria y excelente brindando ideas de implementación a futuro y poder manejar herramientas tecnologías para el conocimiento de la institución y del nivel de educación logrando así crear un tipo de plataforma para la institución.

**Figura 27**

*Conocimientos adquiridos*



La figura 27 evidentemente expresa que antes de iniciar la cualificación se presentaba un déficit en el conocimiento de herramientas digitales, pero al realizar la capacitación se logra evidenciar los resultados satisfactorios de acuerdo a la explicación y manejo de nuevas herramientas para la creación de material educativo. Para finalizar se observa que el mejoramiento en el manejo de herramientas ascendió a muy bueno brindando como opción nueva oportunidad de capacitación.

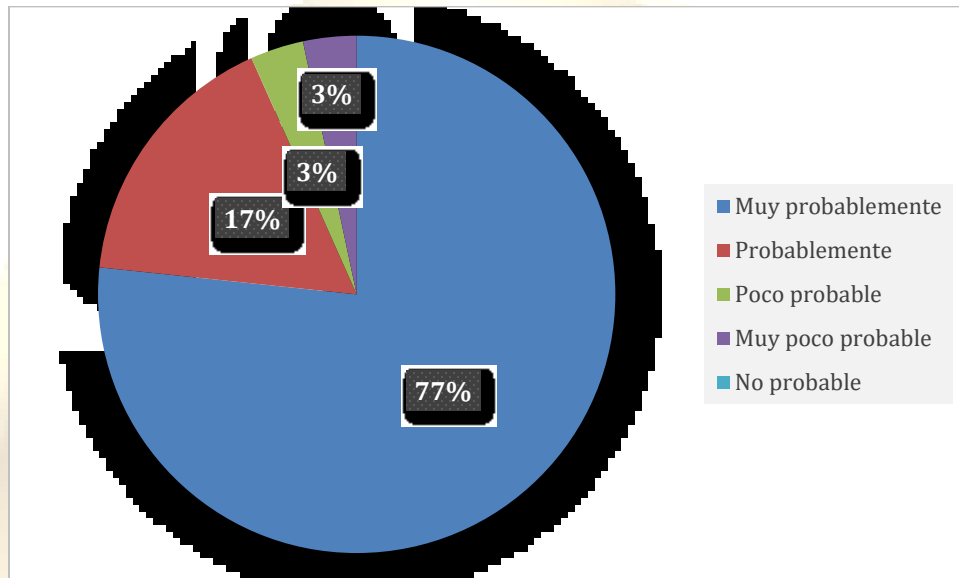
Se realiza unas preguntas abiertas a los docentes en el cual responden a la siguiente pregunta: ¿Qué aspectos de esta capacitación te resultaron más útiles? Respondiendo a ella sobre la aplicación de Classroom, manejo de plataformas y Google Drive.

La otra pregunta también fue de manera abierta, para que los docentes dieran a conocer ¿Cómo mejorarías esta capacitación? En la cual ellos dan como respuesta, el tiempo, nueva

capacitación realizando práctica en el momento y realizando una de las capacitaciones con los estudiantes.

**Figura 28**

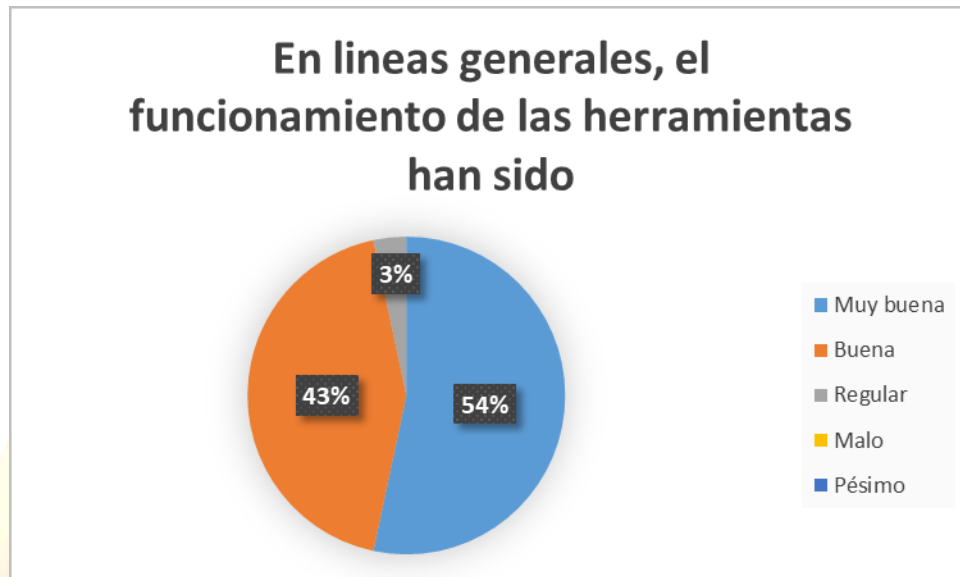
*¿Tomaría una nueva capacitación para el conocimiento de herramientas digitales?*



Los docentes quedaron satisfechos con la capacitación, respondiendo un 77% a la pregunta de que si sería muy pertinente realizar otra de las capacitaciones para mejorar a fondo el manejo de las herramientas digitales, para docentes que ya tienen un mejor manejo de las herramientas digitales es muy probable que asistan a cualificaciones para reforzar conocimientos. Y al finalizar se evidencia que son pocos los docentes que no tomarían nuevamente las cualificaciones ya que son docentes jóvenes incluidos en ser personas nativas de la evolución tecnológica

**Figura 29**

*Función*



En la figura 29 se puede evidenciar que el 54% de los docentes dan una calificación de muy buena la explicación de las diferentes herramientas para el ámbito educativo, también enfatizándose un 43% siendo buena las diferentes herramientas y de uso gratuito y fácil, pero el 3% opina que es regular ya que no tienen en conocimiento el buen manejo de las diferentes herramientas para creación de material educativo.

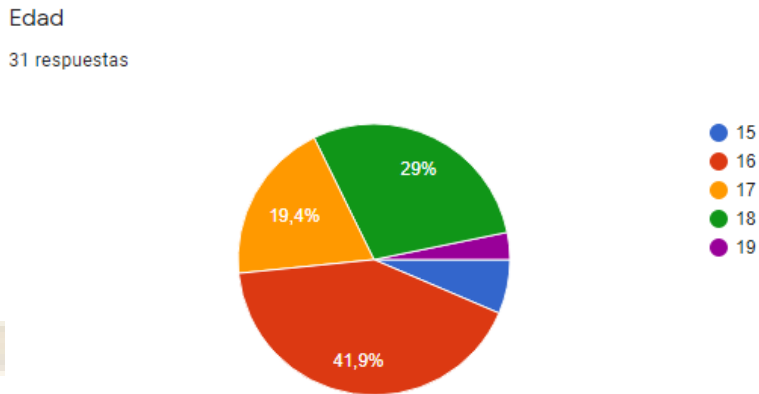
### **Resultados con estudiantes**

### ***Resultados de diagnóstico o PRE***

### **Información personal**

**Figura 30**

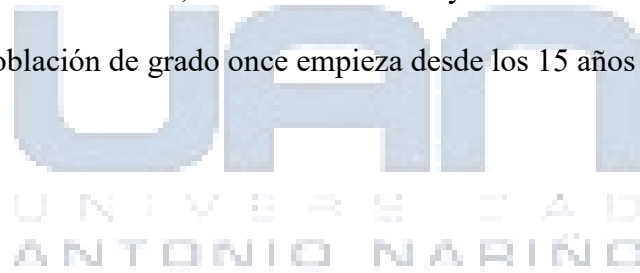
*Edad (muestra)*



Se evidencia que el 41.9% son jóvenes de 16 años de edad, siguiendo un porcentaje de 29% de 18 años, el 19.4% de 17 años, de 15 años el 6.5% y de 19 años un 3.2%. En lo cual se puede afirmar que la población de grado once empieza desde los 15 años hasta los 19 años de edad.

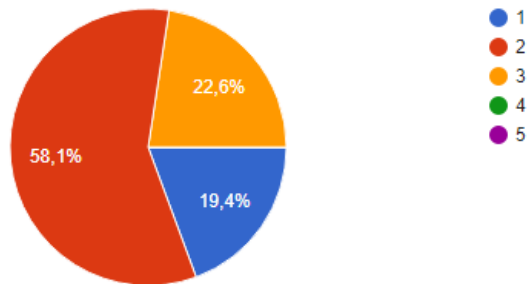
**Figura 31**

*Estrato*



Estrato socio-económico

31 respuestas



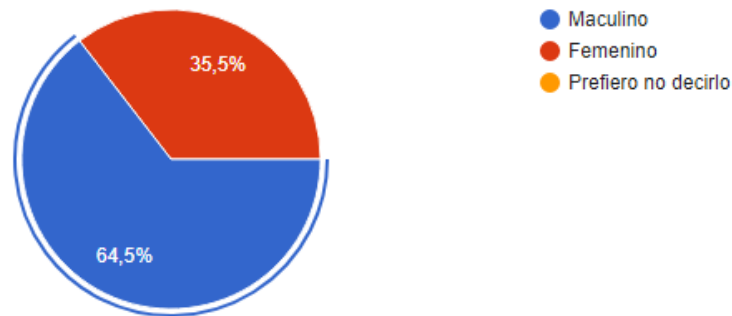
Podemos evidenciar en la gráfica que el nivel socio económico, de los estudiantes son 1 (19.4%), 2 (58.1%) y 3 con (22.6%). Aportando a mi investigación el nivel socioeconómico de cada uno de los estudiantes y de la población en general de la institución grado once del colegio IED El Hato.

**Figura 32**

*Género (muestra)*

Genero

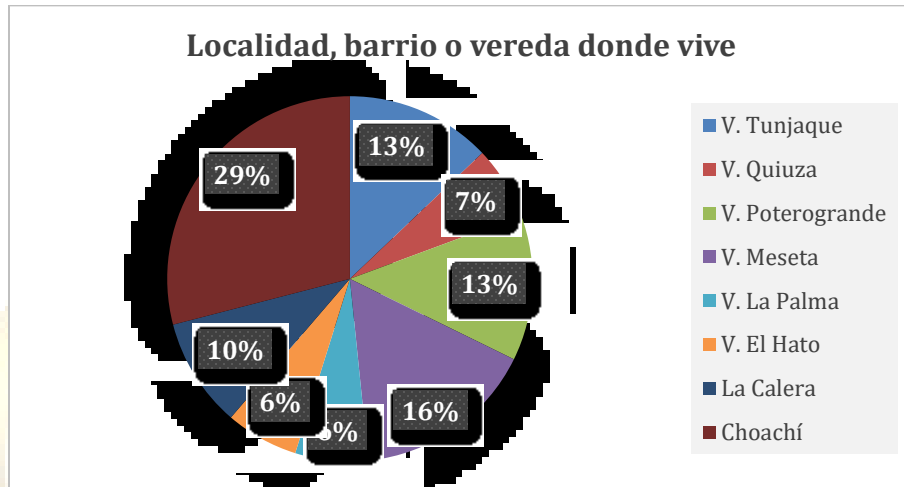
31 respuestas



En esta grafica se puede observar una diferencia de porcentaje en la cual el 64.5% de los estudiantes es de género masculino y el 35.5% de estudiantes es de género femenino, dando así este resultado información a la investigación.

**Figura 33**

*Zona residencial*



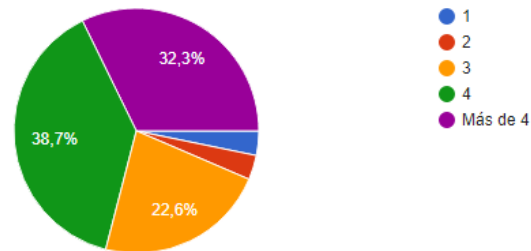
Podemos evidenciar, que no todos los estudiantes viven en la zona Urbana, que son más los estudiantes de Zona Rural lo cual podemos identificar que en la zona rural se dificulta más la conectividad para el manejo de las herramientas digitales.

## Figura 34

### Información familiar

Incluyéndose ¿Con cuantas personas vive?

31 respuestas

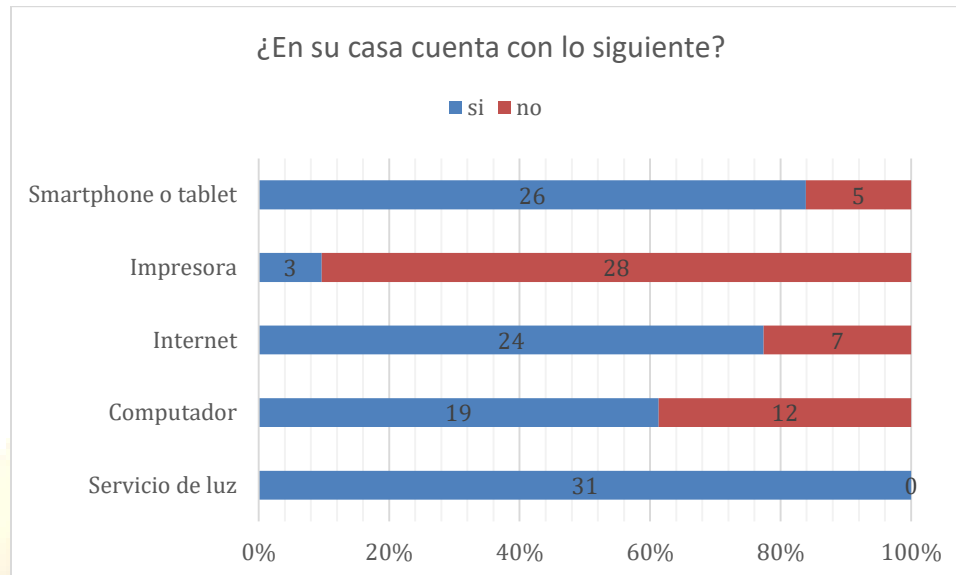


Podemos ver que el núcleo familiar de los alumnos está conformado en su mayoría por 4 personas dando un porcentaje de (38.7%), un porcentaje más de 4 personas (32.3%) dando un porcentaje del 22.6% jóvenes que viven solo con sus padres, en el 7.7% se ve que son jóvenes que viven ya sea con su madre o padre y para finalizar el 7.7% viven independientemente.



**Figura 35**

*Información familiar*



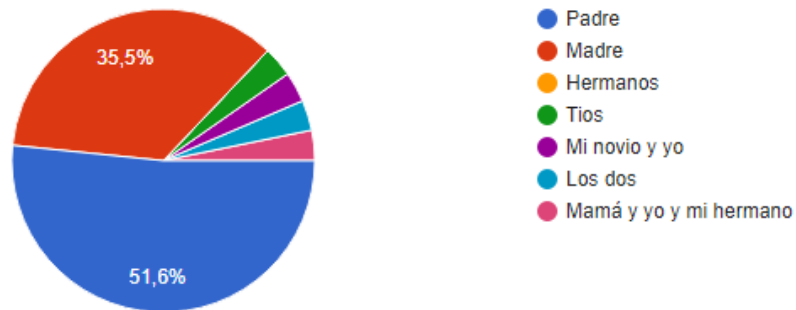
Podemos identificar que el 100% de los estudiantes cuentan con el servicio de luz, que el 63% cuenta con un computador, el 75% cuenta con acceso a internet, el 10% cuenta con una impresora para imprimir los trabajos en físico y el 85% cuenta con celular inteligente. Lo cual los estudiantes tienen el acceso a una red de navegación por medio de computador y celular, pero la dificultad es la potencia de señal en la red de internet para aquellos estudiantes que viven en veredas, ya que la señal de red es muy difícil para el acceso de la red y así poder cumplir con los encuentros virtuales con los docentes en tiempos de crisis.

**Figura 36**

*Información familiar*

¿Quiénes contribuyen en el sostenimiento de la casa?

31 respuestas



Se observa que el sostenimiento que tienen en casa cada uno de los jóvenes se representa de la siguiente manera, un 51.6% son los padres de familia que brindan un sostenimiento en el hogar, en seguida de la madre de familia con un 35.5% los otros miembros mencionados ocupan un 7.7% en el sostenimiento del hogar según cada estudiante.

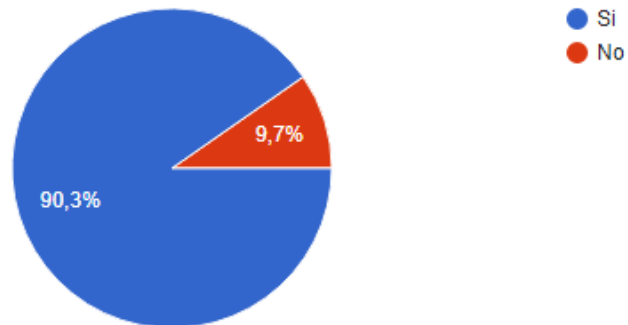
**Conocimientos**

### Figura 37

Encuesta (muestra)

¿Le gustaría tener asesoría y/o capacitación o cualificación en algunos temas de herramientas digitales?

31 respuestas



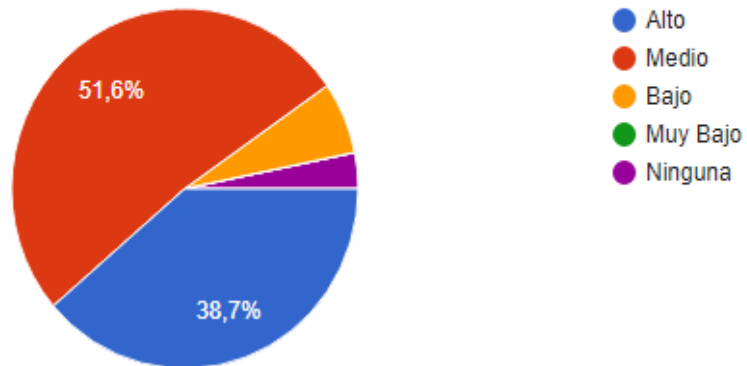
Vemos que el 90.3% de los estudiantes están interesados en recibir una asesoría o capacitación en el uso y manejo de las herramientas digitales para así fortalecer conocimientos y aprender de nuevas herramientas las cuales aporten en el nivel educativo, pero el 9.7% no están de acuerdo con la asesoría o capacitación ya que tienen un breve manejo y conocimiento de las diferentes herramientas digitales para el aprendizaje.

**Figura 38**

*Encuesta (muestra)*

¿Cuál es su interés por las herramientas digitales?

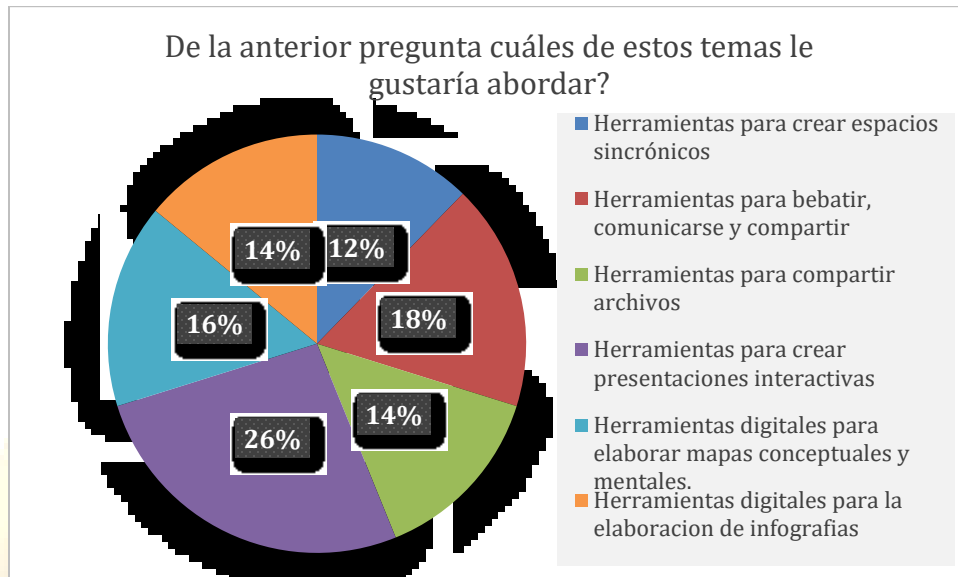
31 respuestas



Comparando con la figura anterior podemos observar que el porcentaje de interés alto es de 38.7% lo cual evidencia que el interés grandemente es muy mínimo por los estudiantes, pasando al interés medio con un porcentaje de 51.6% se observa que es un alto puntaje al respecto dado que solo el interés de conocerlas y no ponerlas en práctica.

**Figura 39**

*Encuesta (muestra)*



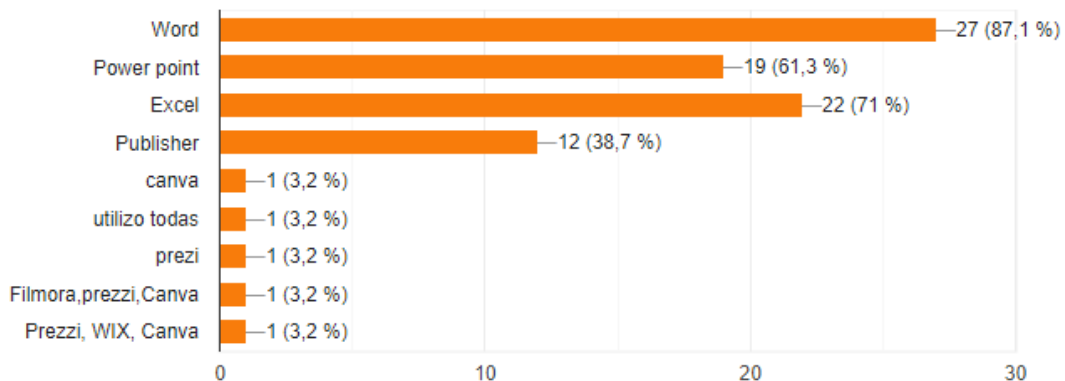
Se dio opciones en la cual los estudiantes escogen la herramienta que desean aprender en manera general, obteniendo un 48.4% las herramientas para crear presentaciones interactivas, ya que ellos al finalizar su proceso académico deben crear una presentación para la sustentación de su trabajo de grado. Pero también podemos observar que el 22.6%, el 32.3%, el 25.8%, el 29%, el 25.8% y el 6.5% están interesados por aprender el manejo de las diferentes herramientas digitales para el uso educativo.

**Figura 40**

*Encuesta (muestra)*

¿Que tipo de herramientas digitales usa?

31 respuestas



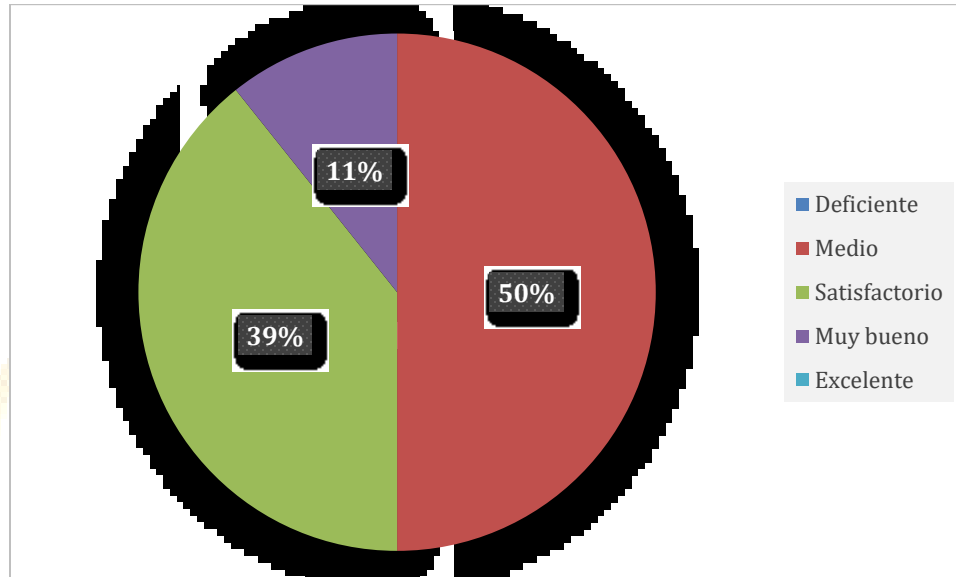
El 87.1% tiene un mayor manejo en la aplicación que ofrece office para la creación de documentos, el 61.3% utiliza el power point para hacer presentaciones con algunas animaciones e hipervínculos, en Excel se presenta el 71% de manejo permitiendo crear tablas con gráficos para tabulación de encuestas entre otros, se puede evidenciar que los estudiantes tienen un mayor manejo de las aplicaciones que ofrece office pero son muy pocos los estudiantes que indagan por aplicaciones online para la creación de documentos, presentaciones y gráficos.

### ***Resultados de verificación o post***

Resultados evidenciados del proceso de práctica docente frente a la problemática detectada en los jóvenes de grado 11° y docentes en el Colegio IED El Hato.

**Figura 41**

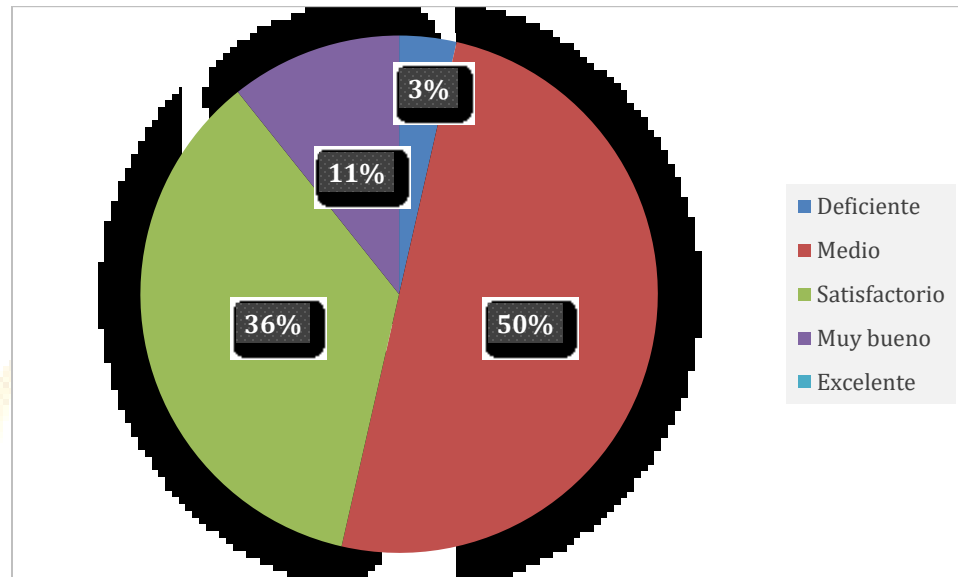
*Nivel de esfuerzo que has dedicado a las clases*



En la figura 40 se puede observar que el nivel de esfuerzo de los estudiantes en el manejo de las herramientas digitales se encuentra en un 50% siendo de nivel medio dando en conocimiento que el manejo de las herramientas se les dificulta por el acceso de internet o por no contar con el equipo para poder implementar lo aprendido en la clase, pero se puede resaltar el nivel satisfactorio con un 39% y de un 11% el nivel de muy bueno, de acuerdo a cada clase que reciben de la materia de tecnología.

**Figura 42**

*Conocimientos adquiridos en clase inicial*

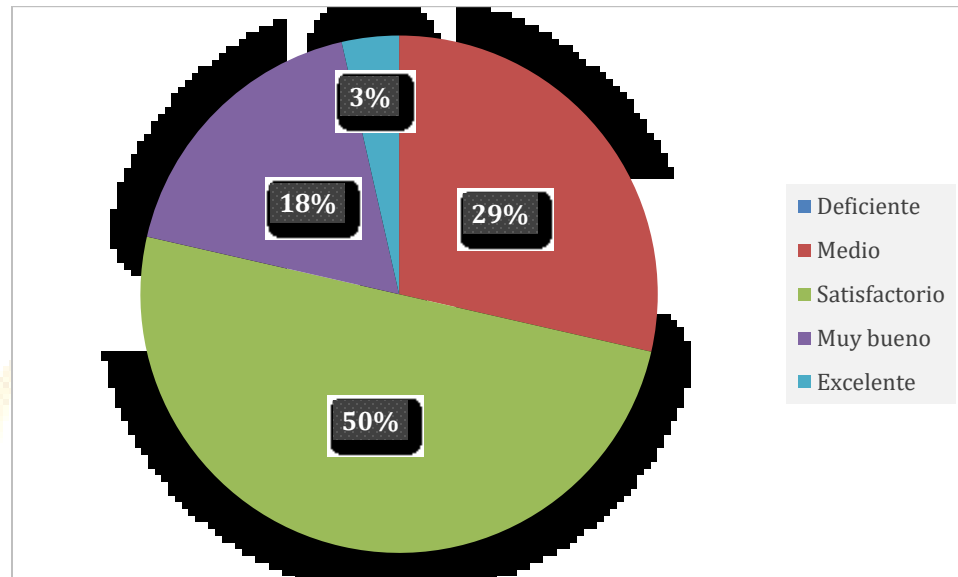


Se evidencia que en la figura 41 los conocimientos adquiridos en la manera inicial fueron de un 50% en el nivel medio ya que los estudiantes tienen un breve conocimiento del funcionamiento de herramientas digitales que se usan normalmente pero, algunos de los estudiantes opinaron que el conocimiento adquirido durante la intervención fue de un 36% satisfactorio, quedando un 11% en un conocimiento bueno y son pocos los estudiantes que tuvieron un conocimiento excelente ocupando un porcentaje del 3% de los temas tratados en clase.



**Figura 43**

*Conocimientos adquiridos en clase final*

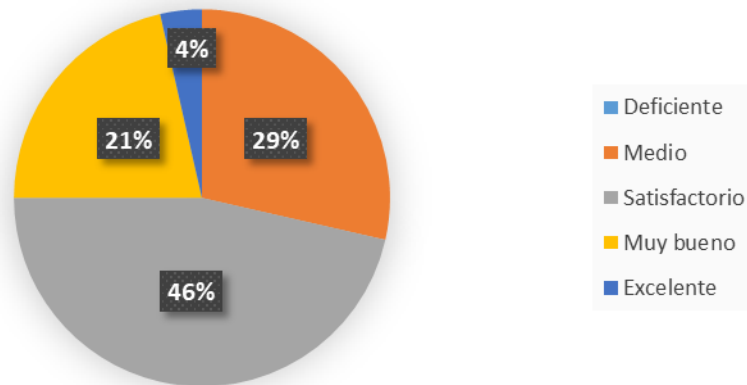


Se puede evidenciar en la figura 42 que los estudiantes adquirieron un 50% de satisfacción en el aprendizaje adquirido durante las clases ya que conocieron nuevas herramientas para la elaboración de material estudiantil y ponerlo en práctica en cada una de las materias que ven en el curso, también evidenciando que el 29% siendo nivel medio sintieron un déficit en las explicaciones de acuerdo a las temáticas tratadas, pero también se logra evidenciar que el 18% siendo un nivel muy bueno y el 3% siendo un nivel excelente tienen un mejor manejo

y entendimiento sobre alguna de las herramientas que se manejaron en la clase por mediación virtual.

**Figura 44**

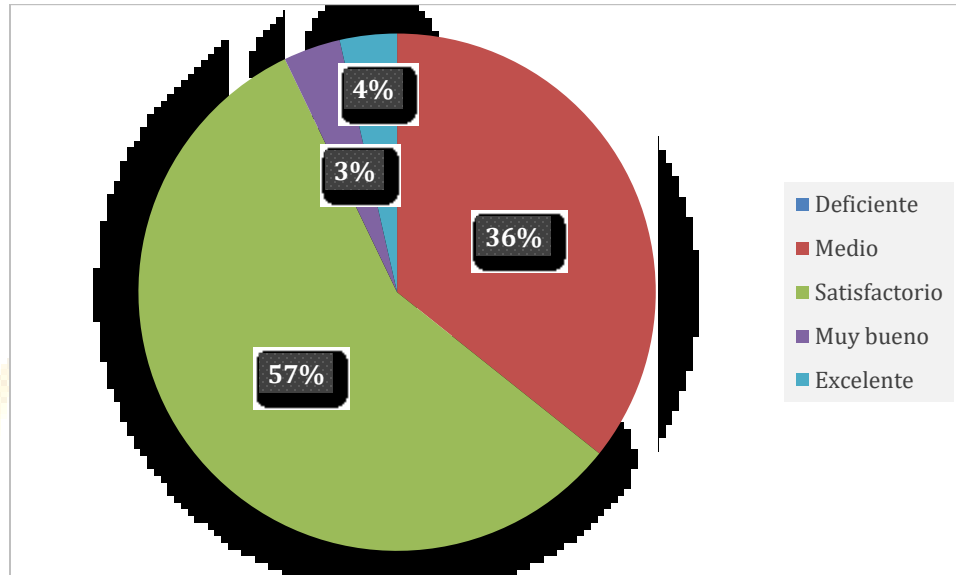
*Conocimientos necesarios para completar las intervenciones*



Para los estudiantes es de manera satisfactoria complementar cada uno de los encuentros educativos ya sea por medio virtual obteniendo este un 46% de calificación, pero también se puede evidenciar que el 29% siendo el nivel medio, los estudiantes evidencian que el complementar las clases es de un carácter poco importante. En el 21% siendo un nivel muy bueno los estudiantes dan a conocer el proceso de complementación de clases logrando ser más interactivas y didácticas para ellos. Y el 3% está de acuerdo con la complementación de las clases en diversas temáticas sobre la tecnología.

**Figura 45**

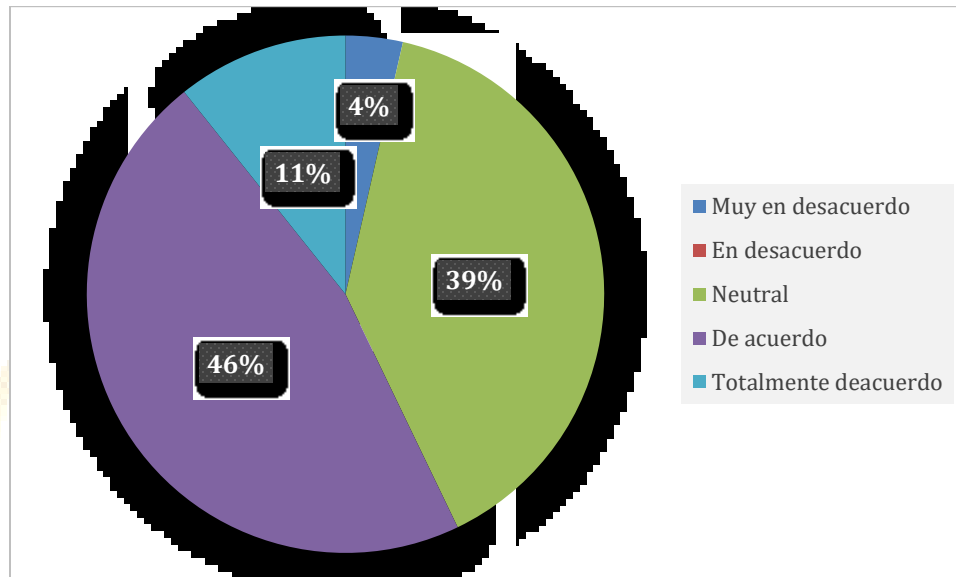
*Mejorar tus habilidades o conocimientos*



Las habilidades y/o conocimientos de los estudiantes se logra evidenciar que de manera notoria un 57% es de manera satisfactoria ya que logran evidenciar el manejo e implementación de las herramientas digitales en el aula virtual, el 36% de nivel medio ya que el manejo de las herramientas es de nivel medio y se le dificulta en ocasiones el manejo de las mismas herramientas, el 4% de manera excelente y para finalizar el 3% evidencia que es muy bueno los conocimientos adquiridos durante el proceso.

**Figura 46**

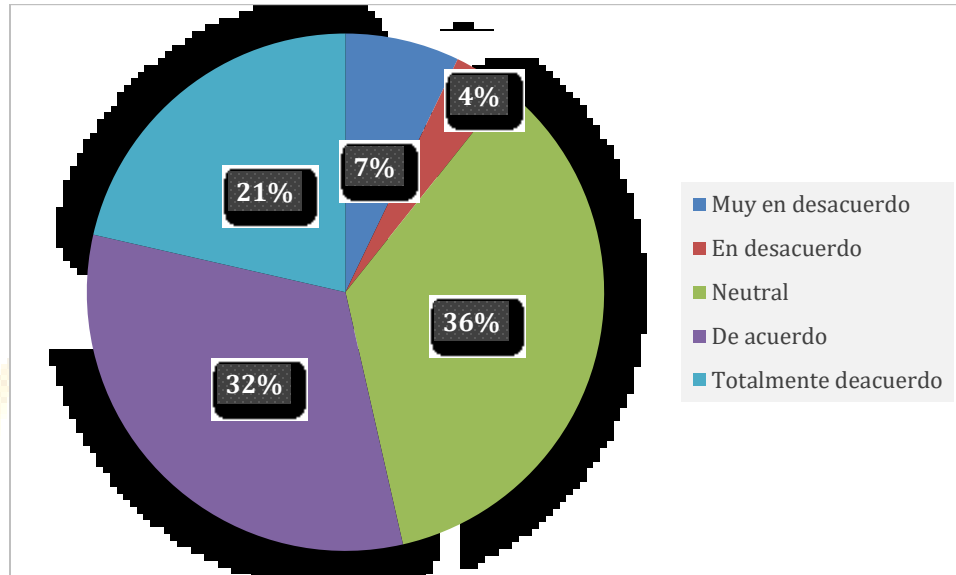
*El profesor practicante era un formador eficaz*



Según los estudiantes, de acuerdo a la encuesta realizada opinaron que el practicante docente ocupa un 46% en acuerdo sobre la formación, de manera que en estudiantes el 39% es de manera neutral, para el 11% es totalmente de acuerdo que es un formador eficaz y el 4% es de forma muy desacuerdo en la formación eficaz.

**Figura 47**

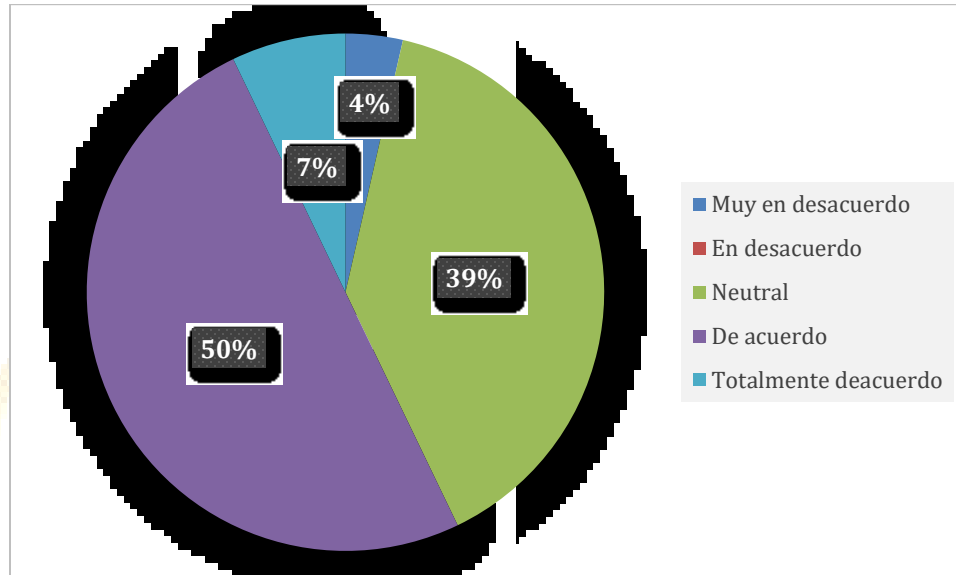
*Explicaciones eran claras y estaban bien estructuradas*



Para los estudiantes el 36% de las explicaciones fueron de manera neutral, para el 32% de estudiantes fueron claras las explicaciones frente al manejo de las diferentes herramientas tecnológicas para el proceso educativo, el 21% estaba totalmente de acuerdo con la estructura y explicación clara sobre las aplicaciones utilizadas dejando en desacuerdo un 4% y un 7% en muy desacuerdo.

**Figura 48**

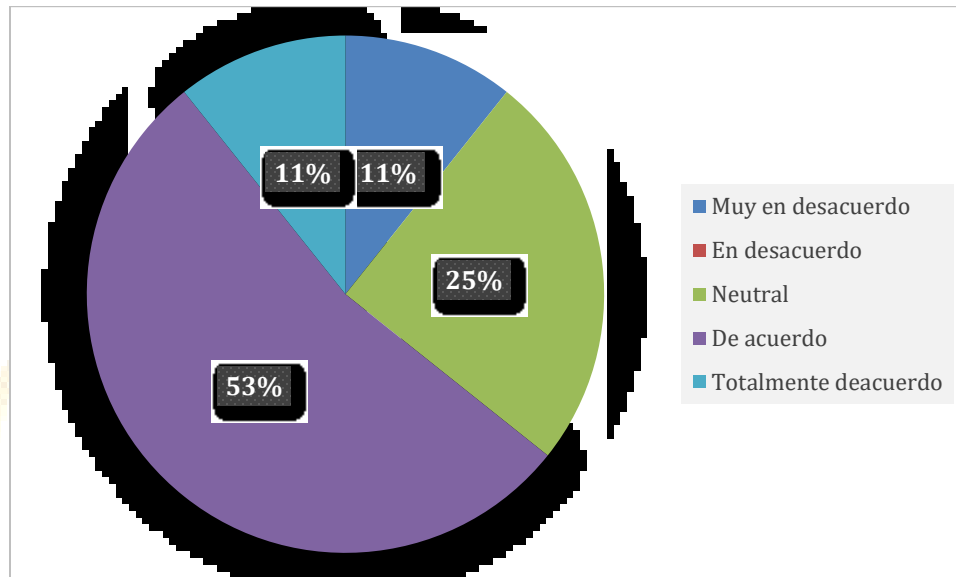
*Intereses de los alumnos*



Se puede evidenciar que el docente practicante en un 50% logro estimular el interés de las temáticas tratadas en clase a sus estudiantes, de manera que para el 39% fue de manera neutra la estimulación al interés de la clase dejando como un 7% que estudiantes están de acuerdo y satisfechos con el interés que brinda en la clase y el 4% no está de acuerdo con la estimulación de interés en la clase ya que al hacer un rompe hielo no todos los estudiantes participaban en la intervención de clase.

**Figura 49**

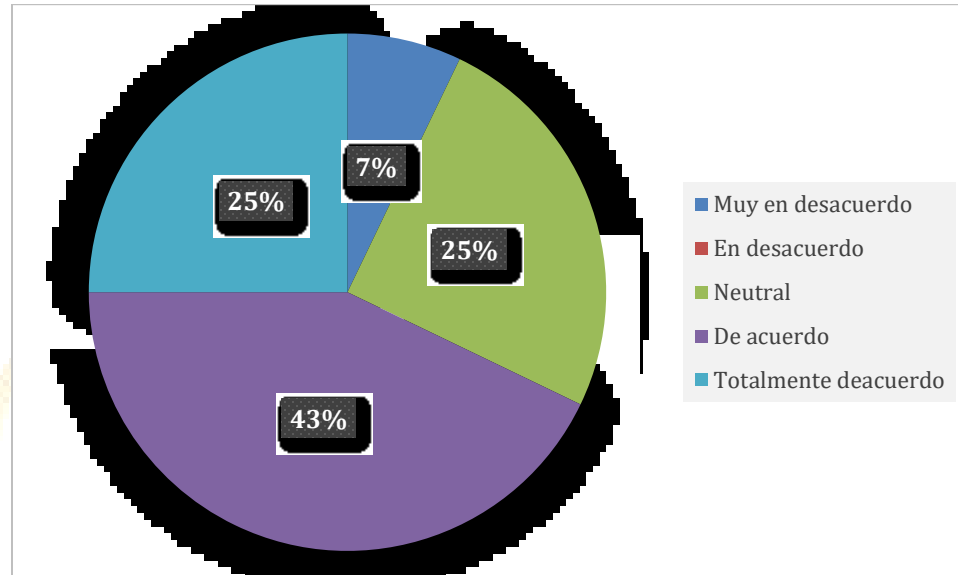
*Aprovechamientos del tiempo lectivo*



Se puede evidenciar que para el 53% de los estudiantes están de acuerdo con el tiempo lectivo que se dedicó en las clases de tecnología ya que en ese tiempo lograron de manera escrita solucionar problemáticas que se les presentó durante el proceso, también un 25% de manera neutral tienen en cuenta pocos aspectos en el manejo de las herramientas digitales y de un 11% en total acuerdo y desacuerdo con el tiempo que se brindó para la explicación de las herramientas digitales TIC.

**Figura 50**

*Disposición y ayuda al estudiante*

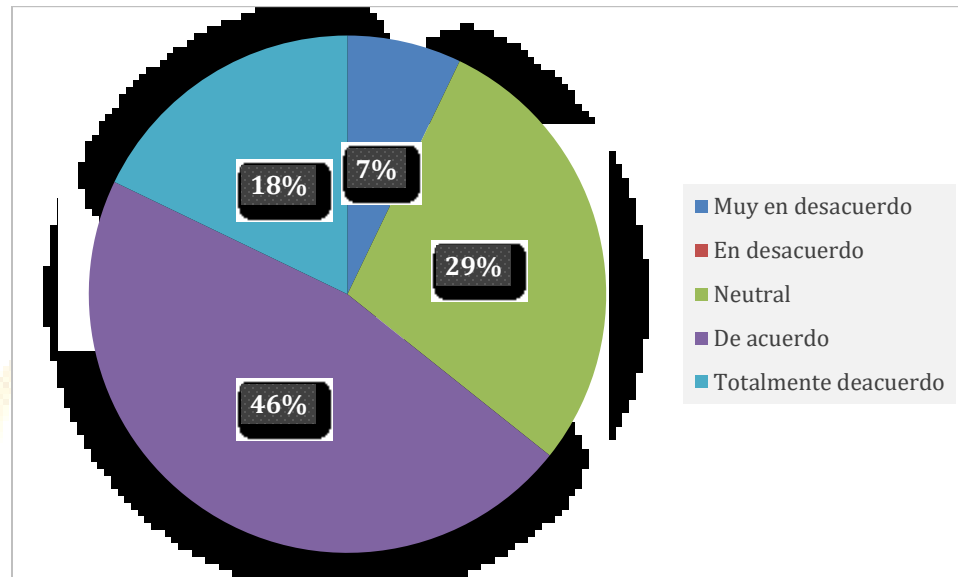


Para los estudiantes fue evidente el apoyo e interés del docente practicante dando en acuerdo un 43%, de manera neutral y totalmente de acuerdo un 25% y el 7% no estuvieron de acuerdo con el apoyo que brindó el docente practicante durante los encuentros en clase ya que no lograban entender algunas partes de la explicación dada y en su momento no dieron a conocer las falencias que tenían frente al proceso que se llevaba a cabo.



**Figura 51**

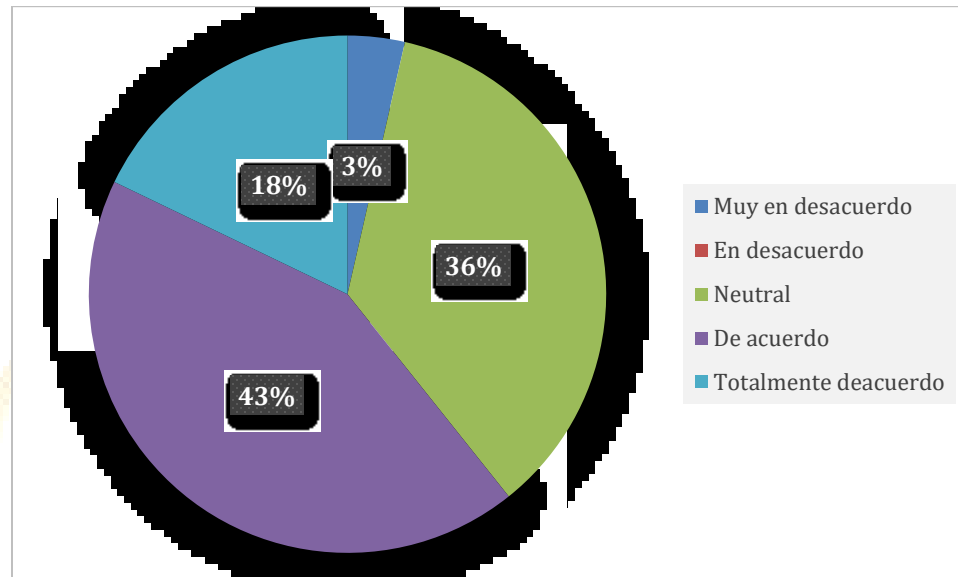
*Objetivos claros en clases*



Los objetivos de la clase fueron de un 46% de acuerdo ya que son temáticas de interés en el proceso educativo que ellos tienen, el 29% tomó los objetivos de la clase de manera neutral ya que en el momento sintieron conocer y manejar de manera correcta cada una de las herramientas explicadas, el 18% de estudiantes estuvo de acuerdo en su totalidad con los objetivos brindados en la clase y el 7% no estaban de acuerdo a los objetivos que se daban en la clase logrando así tener un mejor manejo de las diferentes herramientas para la creación de material educativo.

**Figura 52**

*Planificación y organización*



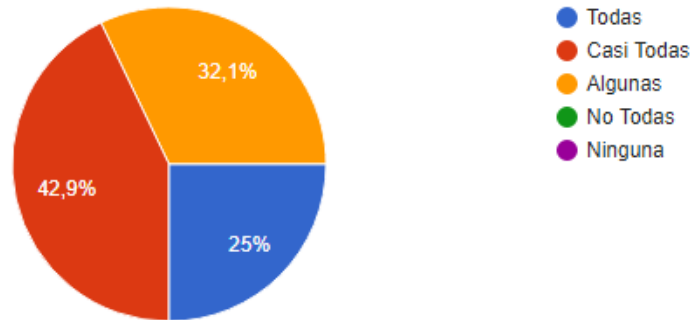
En la figura 51 se puede evidenciar que el 43% de los estudiantes están de acuerdo con la planificación de las clases recibidas ya que se realizaba un rompe hielo para motivar y despertar la participación de los estudiantes, y no solo eso interactuaron y lograron conocer nuevas herramientas las cuales sirven en el proceso educativo y laboral, el 36% lo toma de manera neutral sin tener observaciones el 18% de los estudiantes estuvo en totalidad de acuerdo con cada planificación realizada y el 3% de los estudiantes no estuvo en acuerdo con realizar dicha planeación de clase.

### Figura 53

#### Aspectos útiles

¿Qué aspectos de esta clase te resultaron más útiles?

28 respuestas



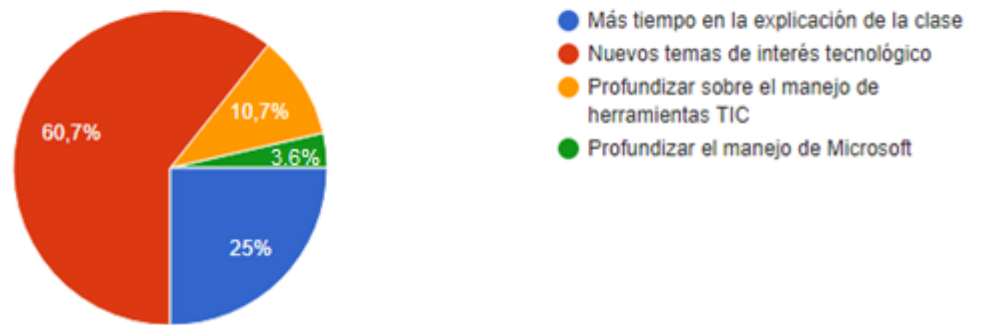
Se logra evidencias en la figura 52 que el 42.9% de los estudiantes le resultaron útiles casi todas las aplicaciones a conocer para el manejo de herramientas digitales, el 32.1% responde a que algunas les brindo un apoyo y uso de manera fácil y el 25% de los estudiantes se les facilito el uso de todas las aplicaciones.

**Figura 54**

*Mejoramientos curso o clase*

¿Cómo mejorarías este curso?

28 respuestas



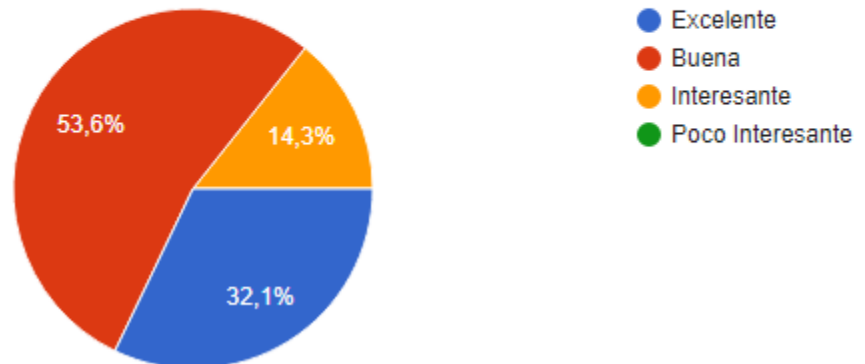
Se logra evidenciar que para los alumnos es muy importante el mejoramiento de la clase recibida y que valla enfocada en nuevos temas de interés tecnológico ocupando un 60.7% de votaciones, para el 25% de los estudiantes es de total importancia el tiempo de explicación en diferentes temáticas, lo cual para el 10.7% es de carácter importante el profundizar sobre las TIC y para el 3.6% es importante profundizar sobre el manejo de las aplicaciones que ofrece Microsoft.

## Figura 55

### Experiencias

¿Fue una nueva experiencia la participación de un practicante universitario?

28 respuestas



Para cada uno de los estudiantes fue algo nuevo el interactuar y aprender sobre un practicante universitario, el cual el 53.6% les pareció una buena experiencia logrando diferenciar la enseñanza/aprendizaje de una universidad a un colegio, el 32.1% de estudiantes les pareció de una, manera excelente el vivir y aprender de una experiencia de un practicante universitario y el 14.3% de los estudiantes les pareció interesante la experiencia de un practicante universitario en un colegio rural

## **Deducciones**

Se puede deducir que tanto docentes como estudiantes tenían una carencia en el uso de las herramientas tecnológicas, gracias a la cualificación se logró fortalecer su formación acerca de los temas en los cuales tenían falencias, sin dejar de lado los vacíos o contenidos en los cuales no se tenía conocimiento, se implementa una cartilla que brinda una estrategia didáctica de apoyo, para conocer nuevas herramientas tecnológicas, las cuales permiten crear material educativo y así fortalecer el aprendizaje significativo.

Dada la crisis del COVID-19 por la que atraviesa el mundo es bueno brindar estos espacios a docentes y estudiantes para poder implementar y/o aprender nuevos procesos de formación mediados por la tecnología para la creación de material educativo de manera virtual.

The logo of Universidad Antonio Nariño is centered on the page. It features a large, stylized 'UAN' in a blue, blocky font. Below this, the words 'UNIVERSIDAD' and 'ANTONIO NARIÑO' are written in a smaller, grey, sans-serif font, stacked on two lines. The entire logo is overlaid on a large, faint, golden-yellow circular graphic that resembles a thick ring or a stylized 'O'.

## **Plan de acción**

### **Práctica nivel 1**

Esta práctica se conoce como sensibilización y ubicación de saberes, esta se caracteriza por tener una observación en la institución llegando así a una problemática que se detecte en la institución, en los estudiantes o en los docentes del colegio.

Durante el proceso de observación participante en la institución puede avanzar en el título, las pautas institucionales y logrando diagnosticar por medio de encuestas, entrevistas y encuestas.

### **Práctica nivel 2**

En el nivel II se realiza lo que es planeación e inmersión, lo cual permite crear el plan acción y planear de acuerdo a la problemática, esto quiere decir que se hace útil el formato de plan docencia y plan de investigación, los cuales nos permite crear las intervenciones de acuerdo a la problemática buscando una posible solución a dificultades que presentan docentes y estudiantes,

### **Práctica nivel 3**

En la práctica nivel III es la sistematización del proceso realizado en las instituciones, la cual nos permite evidenciar la evolución de todo el proceso, logrando dar una solución a la problemática y dejando herramienta útil en la institución para posibles problemáticas que tengas similitudes con la ya tratada

**Plan docencia – Plan de investigación**

**UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
LICENCIATURAS A DISTANCIA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**PLAN DE DOCENCIA**

**Fecha y día de la práctica:** jueves 03 de septiembre del 2020

**Institución Educativa:** Colegio IED El Hato

**Grado:** 11

**Hora:** 11:00 am

**Tema:** Apropiación y uso de la tecnología

**Habilidades a Desarrollar:**

**Disposición del aula o espacio:** Reunión por meet

	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	
			Infraestructura	Documentos
<b>ACTIVIDAD</b>	<b>1. INICIAL</b> ✓ Se brinda el saludo a los estudiantes y doy mi presentación en general ✓ Se interviene dando a conocer la actividad a realizar que es una encuesta sociodemográfica y socioeconómica para la recolección de información y análisis biopsicosocial de cada uno de los estudiantes. <a href="https://forms.gle/v5Cn1MDmSNLPKFMs7">https://forms.gle/v5Cn1MDmSNLPKFMs7</a>	Ingreso al link de la encuesta Presentación por medio del link de Padlet	Plataforma meet	



	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se interviene dando un espacio para distinguir cada estudiante, por medio del link <a href="https://padlet.com/zramos68/oue66zzdk3birb1g">https://padlet.com/zramos68/oue66zzdk3birb1g</a> , el cual consiste en subir una foto y realizar su caracterización y planes a futuro. también deben reflejar el manejo de herramientas digitales que tienen, y cual les gustaría aprender.</li> <li>✓ Se pregunta a cada estudiante que conocimiento tiene sobre la creación de una página web por medio de google sites</li> </ul>			
	<p><b>2. DESARROLLO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se explica el paso a paso para la creación de un sitio en google sites</li> <li>✓ Se resuelve preguntas y dudas frente a la explicación para crear el sitio web</li> <li>✓ Los estudiantes realizan la actividad dada en la clase virtual</li> </ul>	Documento compartido con preguntas sobre el tema tratado	Plataforma meet	
	<p><b>3. CIERRE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Para finalizar, se deja como actividad crear un sitio web en google sites el cual sirve como portafolio para compartir sus trabajos y proyectos</li> </ul>	Documento impreso del consentimiento	Plataforma meet	

**OBSERVACIÓN:**

---



---

**Estudiante en formación:** \_\_\_\_\_

**Asesor de Práctica:** \_\_\_\_\_

**FACULTAD DE EDUCACIÓN  
LICENCIATURAS A DISTANCIA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**PLAN DE INVESTIGACIÓN**

<b>TEMA</b>	<b>OBJETIVO</b>	<b>SÍNTESIS</b>	<b>AUTOR</b>
<b>GOOGLE SITES</b>	<p>Determinar el funcionamiento de la página google sites mostrando como se desarrolla una actividad en esta pagina</p>	<p>Es una aplicación online ofrecida por la empresa Google como parte de la suite de productividad de G Suite. Esta aplicación permite crear un sitio web o una Intranet de forma muy sencilla.</p> <p>Con Google Sites los usuarios pueden reunir en un único lugar y de una forma rápida información variada, como pueden ser vídeos, calendarios, presentaciones, archivos, etc.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Referencias</b></p> <p>comunicación, m. y. (13 de 02 de 2019). <i>marketing y comunicación</i>. Obtenido de marketing y comunicación: <a href="https://www.comunicacion-web.com/verarticulo--Que-es-Google-Sites-Cuales-son-sus-4-ventajas-_980.php">https://www.comunicacion-web.com/verarticulo--Que-es-Google-Sites-Cuales-son-sus-4-ventajas-_980.php</a></p>

		<p>El objetivo de Google Sites es que cualquier persona pueda crear un sitio web permitiendo compartir información con un grupo reducido de personas, con toda su organización o con todo el mundo. Resulta muy útil en la creación de intranets, páginas de empleados, etc.</p>	
<p>Conocer el apoyo educativo que ofrece google sites</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Como instrumento de comunicación:</b> Se puede utilizar esta herramienta como página Web. Un centro puede hacer visible en la red toda la información que considere oportuna. Esta estaría al acceso tanto de los padres de los alumnos del centro, como de toda aquella persona interesada.</li> <li>• <b>Como instrumento de trabajo entre profesores:</b> Google Sites puede ser utilizado como herramienta de trabajo colaborativa entre profesores que comparten información o realización una misma tarea. El profesor, invita a un</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Referencias</b></p> <p>sites, G. (s.f.). <i>Google sites</i>. Obtenido de Google sites:  <a href="https://sites.google.com/site/katyandoenialdair/-para-que-sirve-google-sites">https://sites.google.com/site/katyandoenialdair/-para-que-sirve-google-sites</a></p>

		<p>grupo de alumnos a una Sites para trabajar de forma colaborativa en la red. De esta forma cada alumno puede ver lo que hacen sus otros compañeros o trabajar con ellos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La herramienta permite al profesor supervisar y corregir sin esperar a que el trabajo haya finalizado, promoviendo de esta manera una evaluación de proceso y continua. También permite a los alumnos adjuntar los trabajos realizados para que el profesor las corrija.</li> </ul>	
	<p>Trabajar el paso a paso para crear un google sites</p>	<p><b>Crear un sitio web</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En un ordenador, abre la nueva versión de Google Sites.</li> <li>• Abajo a la derecha, haz clic en Crear un sitio web Crear.</li> <li>• Añade contenido a tu sitio web.</li> <li>• Para publicar los cambios, arriba a la derecha, haz clic en Publicar.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Referencias</b></p> <p>Google. (2020). <i>Google</i>. Obtenido de Google: <a href="https://support.google.com/sites/answer/6372878?hl=es">https://support.google.com/sites/answer/6372878?hl=es</a></p>

		<p><b>Paso 1: Añade contenido a tu sitio web</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Añadir, eliminar y organizar páginas</li> <li>• Añadir o editar texto e imágenes</li> <li>• Añadir archivos, vídeos y otros elementos de Google</li> </ul> <p><b>Paso 2: Publica y comparte tu sitio web</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Publicar y compartir un sitio web</li> <li>• Invitar a otros usuarios a editar tu sitio web</li> <li>• Eliminar o restaurar un sitio web</li> </ul>	
--	--	---	--

**OBSERVACIÓN:**

---



---

**Estudiante en formación:** \_\_\_\_\_

**Asesor de Práctica:** \_\_\_\_\_

**UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN**  
**LICENCIATURAS A DISTANCIA**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

## PLAN DE DOCENCIA

**Fecha y día de la práctica:** jueves 17 de septiembre del 2020

**Institución Educativa:** Colegio IED El Hato

**Grado:** 11

**Hora:** 11:00 am

**Tema:** Apropiación y uso de la tecnología

**Habilidades a Desarrollar:**

**Disposición del aula o espacio:** Reunión por meet

	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	
			Infraestructura	Documentos
<b>ACTIVIDAD</b>	<p><b>4. INICIAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se realiza actividad rompe hielo, la cual genera participación de los estudiantes</li> <li>✓ Se interviene dando un espacio para distinguir cada estudiante, por medio del link <a href="https://padlet.com/zramos68/oue66zzdk3birb1g">https://padlet.com/zramos68/oue66zzdk3birb1g</a> , el cual consiste en subir una foto y realizar su caracterización y planes a futuro. también deben reflejar el manejo de herramientas digitales que tienen, y cual les gustaría aprender.</li> </ul>	<p>Imagen rompe hielo</p> <p>AMARILLO AZUL NARANJA            NEGRO ROJO VERDE            MORADO AMARILLO ROJO            NARANJA VERDE NEGRO            AZUL ROJO MORADO            VERDE AZUL NARANJA</p>	Plataforma meet	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se presenta a los estudiantes el manejo de mozello página para crear sitios web</li> </ul>			
	<p><b>5. DESARROLLO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se explica el paso a paso del manejo y creación de un Padlet participativo</li> <li>✓ Se muestra video tutorial de mi autoría del manejo de mozello página para crear sitios web</li> <li>✓ Los estudiantes realizan la actividad dada en la clase virtual</li> </ul>	<a href="https://www.loom.com/share/90e69c08c91948dd934757d9e5f7074b">https://www.loom.com/share/90e69c08c91948dd934757d9e5f7074b</a>	Plataforma meet	
	<p><b>6. CIERRE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Para finalizar, se deja como actividad participar en un crucigrama realizado por medio de la plataforma Educaplay.</li> </ul>	<a href="https://es.educaplay.com/juego/6922909-sitios_web.html">https://es.educaplay.com/juego/6922909-sitios_web.html</a>	Plataforma meet	

**OBSERVACIÓN:**

---



---

**Estudiante en formación:** \_\_\_\_\_

**Asesor de Práctica:** \_\_\_\_\_

**UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN**  
**LICENCIATURAS A DISTANCIA**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**PLAN DE INVESTIGACIÓN**

<b>TEMA</b>	<b>OBJETIVO</b>	<b>SÍNTESIS</b>	<b>AUTOR</b>
<b>MOZELLO Y PADLET</b>	<p>Determinar el funcionamiento de la página Mozello y Padlet mostrando como se desarrolla una actividad en esta pagina</p>	<p>Mozello es un servicio de Bluementals Solutions SIA, una pequeña empresa privada de software con sede en Letonia. Estamos especializados en el desarrollo de software de escritorio y servicios web, esta página brinda plantillas para editar y facilitar la creación de nuestra página web</p> <hr/> <p>Padlet es una herramienta que contribuye a construir un espacio colaborativo valioso de una forma dinámica. Permite crear murales colaborativos, ofreciendo la posibilidad de construir espacios donde se pueden presentar recursos multimedia, ya sea</p>	<p style="text-align: center;"><b>Referencias</b></p> <p>Mozello, P. O. (s.f.). <i>Mozello</i>. Obtenido de Mozello:  <a href="https://www.mozello.com/es/about/#:~:text=Mozello%20es%20un%20servicio%20de,%20escritorio%20y%20servicios%20web">https://www.mozello.com/es/about/#:~:text=Mozello%20es%20un%20servicio%20de,%20escritorio%20y%20servicios%20web</a>.</p> <p>Virtual, E. (8 de marzo de 2019). <i>elearningmasters</i>. Obtenido de elearningmasters:  <a href="http://elearningmasters.galileo.edu/2019/03/08/que-es-padlet-y-su-aplicacion-en-la-educacion-en-linea/">http://elearningmasters.galileo.edu/2019/03/08/que-es-padlet-y-su-aplicacion-en-la-educacion-en-linea/</a></p>



		videos, audio, fotos o documentos. Estos recursos se agregan como notas adhesivas, como si fuesen “post-its”.	
	Conocer el apoyo educativo que ofrece Mozello y Padlet	<p>Apoyo educativo que ofrece Mozello</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Creación de espacio interactivo</li> <li>• Permite transmitir información</li> <li>• Gestionar espacio de blog y participación de estudiantes</li> </ul>	
		<p>Apoyo educativo que ofrece Padlet</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear espacio de interacción</li> <li>• Compartir archivos</li> <li>• Crear comunicación virtual</li> </ul>	

**OBSERVACIÓN:**

**Estudiante en formación:** \_\_\_\_\_

**Asesor de Práctica:** \_\_\_\_\_

**UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**LICENCIATURAS A DISTANCIA**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**PLAN DE DOCENCIA**

**Fecha y día de la práctica:** viernes 19 de septiembre del 2020

**Institución Educativa:** Colegio IED El Hato

**Grado:** 11

**Hora:** 11:00 am

**Tema:** Apropiación y uso de la tecnología

**Habilidades a Desarrollar:**

**Disposición del aula o espacio:** Reunión por meet

	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	
			Infraestructura	Documentos
<b>ACTIVIDAD</b>	<b>7. INICIAL</b> ✓ Se brinda el saludo a los docentes y doy mi presentación en general ✓ Se interviene dando a conocer la actividad a : actividad rompe hielo, participación por medio Padlet <a href="https://padlet.com/zramos68/jz0achoh76g1rtqx">https://padlet.com/zramos68/jz0achoh76g1rtqx</a>	Análisis por medio del link de Padlet	Plataforma meet	
	<b>8. DESARROLLO</b> ✓ se inicia la cualificación de herramientas digitales, la cual consiste en una diapositiva con videos incluidos dando una breve explicación del uso de las plataformas meet, google drive, Dropbox, google Classroom, genially y Prezi para que los docentes sepa cada una de las funciones que nos facilita los software para la comunicación en		Plataforma meet	

	momentos de pandemia. En este proceso de cualificación se dará la explicación y momento de intervención de acuerdo a las inquietudes que tenga el docente participante.			
	<b>9. CIERRE</b> ✓ Preguntas, conclusiones y solicitudes. Encuesta de satisfacción <a href="https://docs.google.com/forms/d/1PoIKAiZAFHmkQ2GgSWwFsfRbFOIaZqoZYoqKIVpUtc/edit">https://docs.google.com/forms/d/1PoIKAiZAFHmkQ2GgSWwFsfRbFOIaZqoZYoqKIVpUtc/edit</a>	Satisfacción cualificación	Plataforma meet	

**OBSERVACIÓN:**

---



---

**Estudiante en formación:** \_\_\_\_\_

**Asesor de Práctica:** \_\_\_\_\_



**UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN**  
**LICENCIATURAS A DISTANCIA**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**PLAN DE INVESTIGACIÓN**

<b>TEMA</b>	<b>OBJETIVO</b>	<b>SÍNTESIS</b>	<b>AUTOR</b>
<b>Herramientas Digitales</b>	<p>Determinar el funcionamiento de las diferentes herramientas digitales, mostrando como se desarrolla una actividad en estas paginas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Herramientas para crear entornos de educativos, como lo son:            Classroom: es un servicio web educativo gratuito desarrollado por Google. Forma parte del paquete de G Suite for Education, que incluye Documentos de Google, Gmail y Google Calendar. (FM, 2020)</li> <li>• Herramientas para compartir archivos, como lo son:</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>BIBLIOGRAFÍA</b></p> <p>2.0, c. d. (02 de 11 de 2015). <i>clase de musica 2.0</i>.            Obtenido de clase de musica 2.0:  <a href="https://www.mariajesusmusica.com/inicio/gennially-herramienta-20-para-crear-material-educativo">https://www.mariajesusmusica.com/inicio/gennially-herramienta-20-para-crear-material-educativo</a></p> <p>amartinez. (02 de 08 de 2017). <i>Biblioteca universidad de cordoba</i> . Obtenido de Biblioteca universidad de cordoba :  <a href="http://biblio.webs.fcm.unc.edu.ar/2017/08/02/que-es-google-drive-para-que-nos-sirve/">http://biblio.webs.fcm.unc.edu.ar/2017/08/02/que-es-google-drive-para-que-nos-sirve/</a></p>

		<p>Dropbox: es una herramienta que permite sincronizar archivos a través de un directorio virtual o disco duro virtual en la red. Esto nos permite acceder desde cualquier ordenador en el mundo. (Gil, 2011)</p> <p>Google Drive: es el servicio de almacenamiento de datos en internet que provee Google en su versión gratuita e incluye una capacidad de almacenamiento 15 GB. Permite crear documentos, subir archivos, crear carpetas y compartir con amigos entre otros. (amartinez, 2017)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Herramientas para crear presentaciones interactivas, como lo son:</li> </ul> <p>Prezi: es una aplicación multimedia para crear presentaciones dinámicas y originales. Prezi funciona a modo de lienzo abierto en el que poder organizar y distribuir diferentes elementos o animaciones que</p>	<p>bit4learn. (s.f.). <i>bit4learn</i>. Obtenido de bit4learn: <a href="https://bit4learn.com/es/lms/milaulas/">https://bit4learn.com/es/lms/milaulas/</a></p> <p>FM, Y. (17 de 03 de 2020). <i>xataka</i>. Obtenido de xataka: <a href="https://www.xataka.com/basics/google-classroom-que-como-funciona">https://www.xataka.com/basics/google-classroom-que-como-funciona</a></p> <p>Gil, J. L. (22 de 02 de 2011). <i>synergyweb</i>. Obtenido de synergyweb: <a href="https://www.synergyweb.es/blog/que-es-dropbox-y-como-funciona/">https://www.synergyweb.es/blog/que-es-dropbox-y-como-funciona/</a></p> <p>Vicent, J. (27 de 04 de 2020). <i>trecebits</i>. Obtenido de trecebits: <a href="https://www.trecebits.com/2020/04/27/que-es-google-meet-y-como-usarlo/#:~:text=Google%20Meet%20es%20la%20aplicaci%C3%B3n,aplicaciones%20de%20Google%20para%20profesionales.">https://www.trecebits.com/2020/04/27/que-es-google-meet-y-como-usarlo/#:~:text=Google%20Meet%20es%20la%20aplicaci%C3%B3n,aplicaciones%20de%20Google%20para%20profesionales.</a></p>
--	--	--	---

		<p>posteriormente serán visualizadas como un todo</p> <p>Genial.ly: es una herramienta con muchas ventajas crear materiales educativos. Básicamente, es una herramienta para crear presentaciones, al estilo PowerPoint pero modernizadas con animaciones, diseños y stickers propios para decorar cada trabajo que queramos realizar con Genially. Se pueden crear posters, presentaciones, líneas cronológicas, documentos, mapas temáticos, postales e Infografías. (2.0, 2015)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Herramientas para crear espacios sincrónicos, como lo son:</li></ul> <p>Google meet: es la aplicación de videoconferencias de Google, para navegadores web y dispositivos móviles, enfocada al entorno laboral y que sustituye a Google Hangouts, dentro de G-Suite, el</p>	
--	--	--	--

		pack de aplicaciones de Google para profesionales. (Vicent, 2020)	
--	--	---	--

**OBSERVACIÓN:**

---

---

---

---

---

---

**Estudiante en formación:** \_\_\_\_\_

**Asesor de Práctica:** \_\_\_\_\_

**Extensión a la comunidad**

Universidad Antonio Nariño  
Facultad Educación

Licenciatura en Educación Preescolar con Énfasis en inglés  
Modalidad Distancia

Taller de extensión a la comunidad

“JUNTOS EN CASA CELEBRANDO EL AMOR Y LA AMISTAD”

Presentado por:

Zuly Yineth Ramos Rodriguez

Johanna Paola Cepeda Rojas

Sadel Alberto Brito Medina

Eliana Marcela Pérez Pardo

Juan David Rodriguez Soto

Lina Milena Martínez Cely

Presentado a:

Mayerly Medina Marin

Bogotá D.C.

19 / Septiembre / 2020



# ÍNDICE

JUSTIFICACIÓN .....	2
OBJETIVOS .....	3
<b>Objetivos Específicos</b> <b>3</b>	
CONTENIDOS .....	5
DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES.....	7
DESCRIPCIÓN DE RECURSOS .....	13
CONCLUSIONES .....	15
BIBLIOGRAFÍA .....	28
RESPONSABLES .....	29



Fecha De Realización:

Sábado, 19 de septiembre del 2020

Duración:

40 Minutos

Lugar De Realización: Modalidad Virtual



## **Justificación**

El taller de extensión a la comunidad se realiza con el fin contribuir a los procesos de formación académica y personal de los niños y niñas miembros de la comunidad Antonio Nariño, Licenciaturas a Distancia a quien se les dirige dicho taller, adicionalmente permite que los docentes en formación creen espacios de aprendizaje e interacción implementando herramientas tecnológicas.

Los espacios y actividades del taller están orientados a la celebración de Amor y Amistad y teniendo en cuenta la situación de aislamiento preventivo por la Pandemia, el taller es denominado “Juntos en Casa Celebrando el Amor y La Amistad”, donde los niños y niñas desde sus hogares o sitios de conexión podrán realizar actividades como bailes, cuentos, recetas y elaboración de tarjetas, que les permiten compartir e interactuar directamente y por medio las TIC con personas de otras regiones, fortaleciendo valores y habilidades sociales como la empatía y el respeto por los demás. Desarrollar estas habilidades sociales por medio de cuentos permite enriquecer los procesos de formación en los niños debido a que es una técnica que “Para las niñas y los niños, con tan pocos años de experiencia de la vida, la literatura les revela lo que sintieron e hicieron otros y les permite “leerse” en la experiencia acumulada por la especie humana”. (La literatura en la educación inicial, 2014, pág. 27) Entendiendo así que, la literatura es un mediador del aprendizaje, especialmente para los niños.

Teniendo en cuenta lo anterior se busca que los niños a través del cuento adquieran aprendizajes que les permitan fortalecer sus procesos de formación integral, conociendo por medio de la literatura la importancia de la Amistad y el Amor.

## Objetivos

### Objetivo General:

Reflexionar sobre el valor de la amistad en tiempos de pandemia, mediados por la tecnología y permitiéndonos interactuar con otros, a través del taller de extensión a la comunidad y de la creatividad de los niños y niñas, para asumir actitudes y conductas efectivas para celebrar y compartir en familia

### Objetivos Específicos:

Reflexionar e impulsar valores morales, así como la importancia de un día como amor y amistad, acompañados de las familias, amigos y personas cercanas que generan amor y comprensión, para celebrar desde casa.

Motivar a los participantes a integrarse y participar del taller por medio de una canción con mímica, con el propósito de expresar que no está mal estar en casa en tiempos de pandemia.

Crear una obra de arte con frutas a través de la imaginación de cada uno de los participantes, las cuales serán compartidas con las familias al finalizar el taller como detalle de amor y amistad.

Ilustrar una tarjeta del día de amor y amistad para esa persona especial, a través de una dinámica divertida para adultos y niños en la cual tomaran como complemento de la receta realizada anteriormente.



## Contenidos

El presente trabajo “taller de extensión” está dirigido a la comunidad educativa UAN universidad Antonio Nariño, está enfocado a la celebración del día del amor y la amistad. En Colombia este día se celebra el tercer fin de semana del mes septiembre. Como parte de nuestra cultura se juega el amigo secreto el en cual consiste hacer un papelito con los nombres de nuestros familiares y amigos luego se sacan los papelitos y nadie puede decir que persona le toco, en este día se comparte con las personas y se dan regalos.

Tenido en cuenta la difícil situación que está pasando el país por la pandemia este trabajo se hará virtual para ello los docentes en formación de las diferentes licenciaturas y sedes realizarán una actividad para celebrar este día en el cual se tendrá en cuenta los niños y niñas de las edades de los 4 a 12 años ellos serán nuestros invitados de honor.

La actividad consiste en:

Momento 1:

Es actividad inicia con el saludo a todos los invitados y el agradecimiento por su participación en esta actividad, luego de la presentación los docentes en formación Juan David y Eliana Marcela, les explicaran la importancia de este y el por qué se celebra en seguida se les presentará a los niños a la docente en formación Lina Milena quien les indicará los pasos de un baile “juntos en casa” para que los niños aprendan los pasos de acuerdo a las instrucciones que ella va indicando.

Momento 2:

A continuación, el docente en formación Sadel dará las instrucciones para realizar una tarjeta para ello se va tener en cuenta que esta manualidad se la deben entregar a una persona que ellos escojan.

Momento 3:

Para finalizar, las docentes en formación Zuly y Paola dirigirán las diferentes recetas creativas se solicitará un adulto responsable para el acompañamiento, mientras están haciendo esta hermosa receta se les pedirán a los invitados que hagan silencio para poder escuchar el cuento se llama amor y amistad escrito por Juan José Ramos y el mismo lo narrara.

Concluyendo con una reflexión, motivándolos a compartir con la familia estas actividades realizadas

## Descripción De Las Actividades

Para empezar la docente en formación Eliana Marcela Pérez Pardo está a cargo de presentar el taller y quienes lo realizan para poder dar inicio a las actividades.

*Momento Inicial:* Importancia de la celebración del día del amor y amistad (7 Minutos)

A cargo de: Juan David Rodríguez

Es una fecha importante en la cual se celebra el día de san Valentín, el 14 de febrero es generalmente para todo el mundo, pero para nosotros como colombianos lo identificamos como una fecha especial en la que podremos hacer una actividad exclusiva, la cual consiste en escribir los nombres de los participantes y escoger uno al azar, y ese será nuestra pareja de amigo secreto a la cual deberemos dar un regalo.

Es popular por estos días lo que se conoce como endulzar, que consiste en dar en el anonimato dulces, comidas, bombones, cartas de amor, rosas etc. Es en esencia la fecha en la que podemos compartir entre amigos y parejas el sentimiento mutuo de la amistad o noviazgo para poder compartir momentos divertidos y memorables bajo la representación que se le da a este día como bien dice de amor y amistad, es el día en que podemos hacer un compartir de regalos como amigos o dar nuestro mayor afecto hacia nuestros seres más queridos.

Actividad motivacional: Baile “Juntos en Casa” – UNICEF (7 Minutos)

A cargo de: Lina Milena Martínez Cely



Se inicia la actividad con el saludo a todos los participantes, posteriormente se explica a los niños que se realizara un baile donde los primeros dos pasos es una marcha en el puesto acompañado de una señal de “stop” con las dos manos, una vez explicado y ensayado estos dos pasos, se procede a explicar las siguientes cuatro acciones que complementan los dos pasos de baile anterior, estas acciones son realizar una casa sobre la cabeza con las dos manos, seguido de la acción del lavado de manos, simular que colocamos musica y bailamos y firnalmente hacer la acción de leer un cuento y descansar. Cada acción sera explicada y se hara la muestra de como se debe realizar complementanda cada una con los dos primeros pasos del baile. Para concluir se realizara la coreografía completa uniendo todos los pasos de baile y las acciones que este muestra.

*Momento Central: “Tarjeta de amor y amistad” (15 Minutos)*

A cargo de: Sadel Alberto Brito Medina  
ANTONIO NARIÑO

Instrucciones:

Una hoja de block de colores (El color que quieras), es doblada por la mitad.

Con el grafito de color café, dibuja ramas desde la parte inferior de la hoja hasta la parte alta de la misma.

Con una de las hojas de color rojo, recorta corazones de distintos tamaños.

Pega los corazones en las ramas hechas y con el grafito verde complementa haciendo hojas.

En el resto del área de la hoja que está siendo decorada, escribe con el marcador dorado un mensaje para tu persona favorita.

*Momento de Cierre: “Receta de la Amistad” (15 Minutos)*

A cargo de: Johanna Paola Cepeda Rojas y Zuly Yineth Ramos Rodriguez

Una vez realizado lo anterior, invitamos a los niños y niñas a buscar los ingredientes solicitados para crear nuestra receta de la amistad, precisando en la creatividad y haciendo preguntas como:

¿Qué creen que vamos hacer?

¿Cuál sería la receta perfecta de amistad?

¿Alguna vez regalaron a alguien una obra de arte con frutas?

¿Empezamos?

Luego, mostraremos cuál de las recetas va hacer quien, según las opciones elegidas en la invitación previa. Mostrando las siguientes fichas:



Cocina

## Mariposa colorida



### Ingredientes

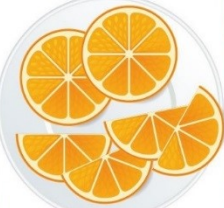
- 1 naranja
- 5 uvas
- 1/4 de zanahoria



### Preparación

1.

Corta la naranja en rodajas. Toma dos y pártelas por la mitad, estas serán las alas de la mariposa.



2.

En un plato, coloca las cinco uvas en línea vertical.



3.

Luego, a los lados, coloca las rodajas de naranja partidas.



4.

Parte dos trocitos verticales de zanahoria para simular las antenas y ¡listo!



Cocina

## Muñecos de nieve



### Ingredientes

- 1 banana grande
- 1 manzana roja
- bolitas de chocolate pequeñas



### Preparación

1.

Corta los bananos en rodajas gruesas.



2.

Coloca 3 rodajas de banana en cada palillo y hasta arriba deja un triángulo de manzana.



3.

Corta un trozo pequeño de manzana para la nariz y coloca dos bolitas de chocolate para los ojos.



4.

Utiliza las otras bolitas de chocolate para hacer los botones del muñeco.





Cocina

## Palmeritas de frutas



### Ingredientes

- 2 Kiwis
- 2 bananos
- 1 mandarina



### Preparación

- 1.** Corta los bananos en rodajas y haz dos filas curvadas en el plato para simular el tronco.



**2.**

Parte los kiwis a lo largo, estos serán las hojas de la palmera.



**3.**

Corta en gajos la mandarina y colócalos hasta abajo de los troncos.



Cocina

## Pollito de piña



### Ingredientes

- 1 rodaja gruesa de piña
- 1 fresa
- 1 bolita de chocolate
- 1 rodaja de papaya o melón



### Preparación

**1.**



Coloca la rodaja de piña en un plato. Corta por la mitad la fresa y hazle tres piquitos, ponla sobre la piña para que luzca como cresta.

**2.**



Corta la bolita de chocolate por la mitad y colócala sobre la piña, para hacer los ojillos. Y un triángulo pequeño de papaya o melón y utilízalo como la nariz.

**3.**



Corta dos pedazos de papaya o melón y a cada uno hazle tres piquitos para las patitas.

¿Quién será más creativo?

Recomendando la compañía de un adulto responsable, para que ayude al menor, mientras todos están realizando su obra de arte y en total silencio, el niño: Juan José Ramos, narrará un cuento de amor y amistad, elaborado por el mismo. Una vez finalicen, se hace la invitación a regalar ese plato creativo de frutas al amigo más especial que tengan en casa.



## Descripción De Recursos

*Momento inicial:* Para el desarrollo del presente taller se utilizara principalmente el espacio de la casa de cada uno de los niños y niñas, dispondremos de un lugar cómodo, en el que podamos movernos con facilidad, un medio de comunicación como un computador de escritorio, portátil y/o celular con conexión a internet y preferiblemente con cámara y micrófono. Así pues, nos iremos apoyando por medio de unas diapositivas previamente realizadas para una óptima organización.

*Momento Central:* Para el desarrollo de esta actividad es necesario que se cuente con un espacio amplio (mesa) donde se pueda disponer de los materiales requeridos, tales como:

Hojas de block de colores u otro papel decorado

Grafitos o marcadores café y verde

Marcador dorado

Tijera

Pegante

*Momento de Cierre:* Para la realización de “La receta de la amistad”, necesitaremos una tabla de picar, un cuchillo y un plato desechable grande, adicional se describen a continuación cuatro (4) opciones de recetas, de las cuales el adulto a cargo del niño o niña, tiene la libertad de elegir cual es más factible de adquirir:

Opción 1: “Muñeco de nieve”

1 banano grande

1 manzana roja

Bolitas de chocolate pequeñas

Opción 2: “Mariposa colorida”

1 Naranja

5 uvas

¼ de Zanahoria

Opción 3: “Palmeritas de frutas”

2 Kiwis

2 bananos

1 mandarina

Opción 4: “Pollito de piña”

1 rodaja gruesa de piña

1 fresa

1 bolita de chocolate

1 rodaja de papaya o melón

## Conclusiones

Zuly Yineth Ramos Rodriguez:

Como conclusión de la actividad, se enfatiza lo que es el amor y la amistad, por medio sincrónico, se puede evidenciar que a pesar de las dificultades, la distancia y los conflictos. Podemos compartir momentos especiales de manera virtual sintiendo la misma alegría de ver a las personas que queremos. Como conclusión de la actividad, se enfatiza lo que es el amor y la amistad, por medio sincrónico, se puede evidenciar que a pesar de las dificultades, la distancia y los conflictos. Podemos compartir momentos especiales de manera virtual sintiendo la misma alegría de ver a las personas que queremos.

Johanna Paola Cepeda Rojas:

Según lo observado en la intervención pedagógica del taller “Juntos en casa celebrando el amor y la amistad”, se puede concluir que los niños y niñas tuvieron la motivación y la actitud adecuada para participar de las actividades propuestas, con el fin de comprender la celebración y fortalecer valores morales desde la experiencia de dar y compartir con las personas cercanas. Por otro lado, siendo de forma virtual, se puede evidenciar que es complejo determinar el tiempo estipulado para cada actividad teniendo en cuenta que no todos contamos con la misma conexión a internet o el mismo equipo; resaltando así la labor como docentes en formación y las estrategias que se implementan para salvaguardar todo el plan inicial, sin que otros factores alteren la intervención.



Eliana Marcela Pérez Pardo:

Se resalta en este taller la creatividad, la motivación que se dio a los asistentes y el entusiasmo que cada uno participó los trabajos realizados mostraron gran expectativa y el deseo de ver los resultados tanto de la receta como el de la tarjeta.

Juan David Rodríguez Soto:

Puedo concluir que la actividad realizada por todos nuestros compañeros que se puso en práctica nuestros roles como docente de una manera más amplia en el sentido de pedagogía para los niños que estuvieron presentes en las actividades, se evidencio como se realizó el trabajo previamente con todos los materiales preparados y reuniones previamente realizadas para el éxito aproximado de esta actividad.

Además que se estudió y se trabajó enfocándonos en los estudiantes y en las diversas actividades que se realizaron a lo largo del módulo puedo decir por mi parte que ha sido un éxito y una experiencia enriquecedora para mi formación docente y que da como fruto en el futuro sobre cómo podemos formar un equipo y como distribuirnos el trabajo para hacer de la pedagogía algo más que solo enseñar, porque no solo se enseña, se trabaja con el mejor esfuerzo que se puede, para que los estudiantes puedan disfrutar de la clase con máxima empatía y alegría por su parte como se evidencio en el trabajo realizado.

Lina Milena Martínez Cely:

El taller se realizó de manera satisfactoria, cumpliendo con los objetivos de llegar a todos los espacios donde se encontraban ubicados los participantes del taller (Bogotá, Guajira, Riohacha y Roldanillo), compartiendo un momento lúdico, creativo y de aprendizaje. Cada niño y niñas asistente al taller participo activamente en cada actividad dejando ver la satisfacción que cada una de estas les brindo.

Personalmente fue satisfactorio el poder tomar el rol de docente de manera virtual y poder compartir un espacio de aprendizaje para los niños y para mí como docente en formación que también aprende de los niños y sus estudiantes.

Sadel Alberto Brito Medina:

El taller de extensión a la comunidad y en especial la actividad "JUNTOS EN CASA CELEBRANDO EL AMOR Y LA AMISTAD", permitió a criterio muy personal, alcanzar los siguientes propósitos:

Combinar los saberes de las distintas facultades y apoyar desde cada uno de ellos en la solución de problemáticas presentes en sectores vulnerables de la sociedad.

Contribuir en los procesos de formación integral de niñas y niños en estrecha relación con miembros de la comunidad UAN.

Generar interacción entre los diversos Docentes en formación y con ello la creación de estrategias pedagógicas mediadas por recursos tecnológicos, cuyo objeto es potenciar los procesos de Enseñanza-Aprendizaje

## Anexos

### Diapositivas



## REGLAS:

1 Cámaras encendidas



2 Micrófonos silenciados



3 Para contestar:



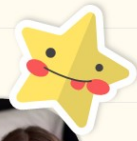
Bien o mal

4 Para hablar alzamos la mano



DOCENTES: JUAN DAVID RODRIGUEZ

¿QUE ES EL  
DÍA DE AMOR  
Y AMISTAD?





**¿BAILAMOS?**  
¡JUNTOS EN CASA!



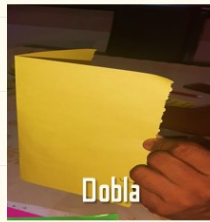
**DOCENTE: LINA MARTINEZ**

¡Juntos en casa!





### Paso #1



### Paso #2



### Paso #3



### Paso #4



### Paso #5



# 3

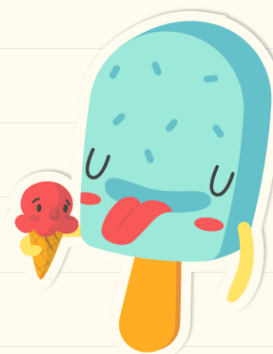
¿Y si ahora hacemos una obra de arte?

¡RECETA DE LA AMISTAD!



# DOCENTE: PAOLA CEPEDA

¿TIENES LOS  
INGREDIENTES?  
EMPECEMOS...



### Cocina Muñecos de nieve

**Ingredientes**

- 1 banana grande
- 1 manzana roja
- bolitas de chocolate pequeñas

**Preparación**

1. Corta los bananos en rodajas gruesas.
2. Coloca 3 rodajas de banana en cada palito y hazla arriba para un triángulo de manzana.
3. Corta un trozo pequeño de manzana para la nariz y colócala dos bolitas de chocolate para los ojos.
4. Utiliza las otras bolitas de chocolate para hacer los botones del muñeco.

### Cocina Mariposa colorida

**Ingredientes**

- 1 naranja
- 1 kiwi
- 1/4 de zanahoria

**Preparación**

1. Corta la naranja en rodajas. Toma dos y pánalos por la mitad; estos serán las alas de la mariposa.
2. En un plato, coloca las cinco uvas en línea vertical.
3. Luego, a los lados, coloca las rodajas de naranja por encima.
4. Parte dos trocitos verticales de zanahoria para simular las antenas y el tallo.

### Cocina Palmeritas de frutas

**Ingredientes**

- 2 kiwis
- 2 bananos
- 1 mandarina

**Preparación**

1. Corta los bananos en rodajas y haz dos filas curvadas en el plato para simular el tronco.
2. Parte los kiwis a lo largo, estos serán las hojas de la palmera.
3. Corta en gajos la mandarina y colócalos, hasta abajo de los troncos.

### Cocina Pollito de piña

**Ingredientes**

- 1 rodaja gruesa de piña
- 1 fresa
- 1 bolita de chocolate
- 1 rodaja de papaya o melón

**Preparación**

1. Coloca la rodaja de piña en un plato.
2. Corta por la mitad la fresa y hazle tres picaditos, ponla sobre la piña para que luzca como cresta.
3. Corta la bolita de chocolate por la mitad y colócala sobre la piña. Para hacer los ojos, haz un triángulo pequeño de papaya o melón y colócalo sobre la piña para que luzca como pico.





DOCENTE: ZULY RAMOS

Shhh... 

¡Escuchemos!

Autor: Juan Jose Ramos



¡TODOS LO HICIERON MUY BIEN!









## BIBLIOGRAFÍA

Bartolome, R., Gorriz, N., Pascual, C., & Carcia, M. (1993). *Educador infantil*. Madrid: McGraw- Hill - Interamericana de España.

Garvey, C. (1977). *El juego infantil*. Madrid: EDICIONES MORATA, S.A.

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

MEN. (2009). *Lineamientos curriculares de preescolar* . Obtenido de [https://cms.mineducacion.gov.co/static/cache/binaries/articles-339975\\_recurso\\_11.pdf?binary\\_rand=7968](https://cms.mineducacion.gov.co/static/cache/binaries/articles-339975_recurso_11.pdf?binary_rand=7968)

MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL . (2014). La literatura en la educación inicial - Documento No. 23. En *Serie de orientaciones pedagogicas para la educación inicial en el marco de la atención integral* . Bogotá - Colombia : Panamericana Formas e Impresos S.A.

UNIVERSIDAD  
ANTONIO NARIÑO

## RESPONSABLES

### ESTUDIANTES:

- Zuly Yineth Ramos Rodriguez
- Johanna Paola Cepeda Rojas
- Sadel Alberto Brito Medina
- Eliana Marcela Pérez Pardo
- Juan David Rodriguez Soto
- Lina Milena Martínez Cely

### DOCENTE:

- Mayerly Medina Marín

## Resultados

Partiendo del proceso es importante cualificar las actividades que se realizaron en la Institución Educativa Departamental El Hato, arroja como resultado que los docentes y estudiantes obtuvieron un mejor manejo de las diferentes herramientas digitales TIC en pro del proceso enseñanza/aprendizaje.

Mediante las actividades que se realizaron tanto estudiantes como docentes aprendieron a realizar diferentes actividades educativas utilizando las TIC de las cuales no tenían conocimiento



UAN  
UNIVERSIDAD  
ANTONIO NARIÑO

## Propuesta de seguimiento

La propuesta de seguimiento frente a la investigación y problemática detectada es plasmar en una cartilla el uso de cada herramienta digital para el aprendizaje, alguna de ellas son: el crear entornos educativos, crear reuniones sincrónicas, compartir archivos, diseñar presentaciones interactivas entre otras, permitiendo así al docente y al estudiante un apoyo en la enseñanza aprendizaje y no solo aplicarlos en épocas de pandemia si no usarlos como recurso en las actividades académicas

# GUÍA DE ESTRATEGIAS DIDACTICAS PARA EL MANEJO DE LAS HERRAMIENTAS TIC'S

INDICE	CAPITULO 1	CAPITULO 2
* Introducción	* Herramientas para crear espacios sincronicos	* Herramientas para compartir archivos
* Justificación	* Herramientas para crear entornos educativos	* Herramientas para crear presentaciones interactivas
* Objetivo	* Herramientas para crear actividades educativas	* Herramientas para crear infografias
* Breve Marco Teórico	- Herramientas para debatir, comunicarse y colaborar	* Herramientas para elaborar mapas mentales y conceptuales
* Capitulo 1		
* Capitulo 2		



## Conclusiones y recomendaciones

Durante el proceso que se realizó se puede concluir que la estrategia fue de manera significativa, Ya que docentes y estudiantes apropiaron el manejo de las herramientas para el diseño de material educativo, logrando así tener un mayor conocimiento de las diferentes aplicaciones tecnológicas en el aula de manera sincrónica y asincrónica. Al realizar varias intervenciones se logró evidenciar la práctica que tienen tanto docentes como estudiantes en las TIC, implementándola en la creación y solución de material académico, fortaleciendo el proceso de enseñanza/aprendizaje.

La recomendación que tendría es que puedan otorgar más espacios en los cuales se pueda realizar actividades para poder seguir fortaleciendo el aprendizaje tanto a estudiantes como a docentes, utilizando las tecnologías de la información y la comunicación.

Brindar capacitaciones a los docentes semestralmente o como lo disponga La Institución Educativa, este con el fin de fortalecer el proceso enseñanza/aprendizaje con la evolución de la tecnología.

## Bibliografía

- 2.0, c. d. (02 de 11 de 2015). *clase de musica 2.0*. Obtenido de clase de musica 2.0:  
<https://www.mariajesusmusica.com/inicio/genially-herramienta-20-para-crear-material-educativo>
- Abril Gonzales, C. A., & Acosta Tique, E. L. (2015). aplicación de las tic como herramienta didáctica para la enseñanza - aprendizaje de la técnica básica del balonmano con los niños del grado quinto del colegio nydia quintero de turbay i.e.d. *aplicación de las tic como herramienta didáctica para la enseñanza - aprendizaje de la técnica básica del balonmano con los niños del grado quinto del colegio nydia quintero de turbay i.e.d.*, 24.
- amartinez. (02 de 08 de 2017). *Biblioteca universidad de cordoba* . Obtenido de Biblioteca universidad de cordoba : <http://biblio.webs.fcm.unc.edu.ar/2017/08/02/que-es-google-drive-para-que-nos-sirve/>
- Ayala, A. (12 de 11 de 2015). *Educacion y tecnologia* . Obtenido de Educacion y tecnologia : <http://alexandra-ayala.blogspot.com/2015/11/funcion-y-caracteristicas-de-la.html>
- Barrera, C. R. (2015). *Uso de las TIC para favorecer el proceso de aprendizaje de estudiantes con Discapacidad Intelectual en la Institución Educativa Nicolás Gómez Dávila, Bogotá, Colombia. Estudio de caso*. Bogotá.
- Belloch, C. (s.f.). Las Tecnologías de la Información y Comunicación en. *Las Tecnologías de la Información y Comunicación en*, 6.
- bit4learn. (s.f.). *bit4learn*. Obtenido de bit4learn: <https://bit4learn.com/es/lms/milaulas/>
- Cerda, H. (1991). *Los elementos de la investigación: Cómo reconocerlos, diseñarlos y construirlos*. Bogotá. El Búho.
- Comunicaciones, M. d. (26 de 02 de 2018). *MinTic*. Obtenido de MinTic:  
<https://www.mintic.gov.co/portal/inicio/Ministerio/Acerca-del-MinTIC/Historia/>
- E., A. M. (2011). *Investigación-acción participativa: una*. Universidad Pedagógica Experimental Libertador: Voces y silencios .
- Eapalia, D. E. (2009). Psicología del desarrollo. En D. E. Olds, *Psicología del desarrollo* (pág. 516). Mcgraw-Hill.

enTICconfio. (s.f.). *enTICconfio*. Obtenido de enTICconfio:  
<https://www.enticconfio.gov.co/quienes-somos>

Espinosa, S. D. (s.f.). *El aprendizaje significativo*. Obtenido de El aprendizaje significativo:  
[http://depa.fquim.unam.mx/amyd/archivero/AUSUBELAPRENDIZAJESIGNIFICATIVO\\_1677.pdf](http://depa.fquim.unam.mx/amyd/archivero/AUSUBELAPRENDIZAJESIGNIFICATIVO_1677.pdf)

FM, Y. (17 de 03 de 2020). *xataka*. Obtenido de xataka: <https://www.xataka.com/basics/google-classroom-que-como-funciona>

García Jiménez, F., & Ruiz de Adana Garrido, M. (2013). las tic en la escuela. teoría y práctica . En F. García Jiménez, & M. A. Ruiz de Adana Garrido, *las tic en la escuela. teoría y práctica* (págs. 10-12). ECU.

Gil, J. L. (22 de 02 de 2011). *synergyweb*. Obtenido de synergyweb:  
<https://www.synergyweb.es/blog/que-es-dropbox-y-como-funciona/>

Gómez, O. Y. (2018). El uso educativo de las tic. *revista interamericana de investigación, educación y pedagogía*, 217.

gómez, o. y. (2018). el uso educativo de las tic. *revista interamericana de investigación, educación y pedagogía*, 211.

Hernández, R. M. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. *Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas*, 329.

Herrera Martínez, Y., & Recio Miranda, Y. (2012). las aplicaciones educativas: características actuales para un futuro de ciencia. *las aplicaciones educativas: características actuales para un futuro de ciencia*, 4.

Hung, E. S. (2016). Factores asociados al nivel de uso de las TIC como herramienta de enseñanza y aprendizaje en las instituciones educativas oficiales de Colombia y Brasil. En E. S. Hung, *Factores asociados al nivel de uso de las TIC como herramienta de enseñanza y aprendizaje en las instituciones educativas oficiales de Colombia y Brasil* (págs. 21-28). Universidad del Norte.

Llarena Berríos, M. R. (2005). Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y los adolescentes. Algunos datos. *Monografías virtuales*.

Men, e. m. (2008). Ser competente en tecnología. En m. d. educación, *Ser competente en tecnología* (pág. 32). Colombia: Espantapájaros Taller.

- Men, E. M. (s.f.). *Ministerio de Educación*. Obtenido de Ministerio de Educación:  
[https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-340148.html?\\_noredirect=1](https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-340148.html?_noredirect=1)
- MEN, N. M. (2008). *Ser competente en tecnología*. Colombia: Espantapájaros Taller.
- Monroy, V. d. (2014). *Aprendizaje virtual*. Editorial Digital UNID.
- Polo, J. D. (17 de 12 de 2016). *Hastsnew*. Obtenido de Hastsnew:  
<https://www.whatsnew.com/2016/12/17/padlet-la-aplicacion-de-colaboracion-de-contenido-al-detalle/>
- Sánchez, J. C. (2012). *la investigación científica y tecnológica*. madrid: diaz de santos.
- senado, S. d. (24 de 08 de 2020). *Ley 115 de 1994*. Obtenido de Ley 115 de 1994:  
[http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley\\_0115\\_1994.html](http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_0115_1994.html)
- Statistics, U. I. (2009). medición de lastecnologías de la información y la comunicación (tic) en educación - manual del usuario. en u. i. statistics, *medición de lastecnologías de la información y la comunicación (tic) en educación - manual del usuario* (pág. 11). canada: unesco institute for statistics.
- Tillman, M. (05 de 08 de 2020). *pocket-lint*. Obtenido de pocket-lint: <https://www.pocket-lint.com/es-es/aplicaciones/noticias/151426-que-es-el-zoom-y-como-funciona-ademas-de-consejos-y-trucos>
- Torres, M. (16 de 02 de 2014). *tec*. Obtenido de tec.:  
[http://www.tec.url.edu.gt/boletin/URL\\_03\\_BAS01.pdf](http://www.tec.url.edu.gt/boletin/URL_03_BAS01.pdf)
- Vicent, J. (27 de 04 de 2020). *trecebits*. Obtenido de trecebits:  
<https://www.trecebits.com/2020/04/27/que-es-google-meet-y-como-usarlo/#:~:text=Google%20Meet%20es%20la%20aplicaci%C3%B3n,aplicaciones%20de%20Google%20para%20profesionales.>

## Anexos

### Anexo 1.

#### *Encuesta realizada al grado 11° IED El Hato*

docs.google.com/forms/d/1YyNkP68kC2sFu8Q3G0iIPAXzWXSdBC5mOz6ERT/edit

Aplicaciones Mi Perfil - Canella P... 202230975861:3g... Documentos CircuitLab | Editing... PlayPosit Consulta del puntaj... TRENDNET | TEW-7... Revista1 by DAVID...

Inst. Educativo El Hato

UAN UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO

Sección 1 de 4

### ENCUESTA SOCIO-DEMOGRÁFICA

Respetado estudiante, la presente encuesta busca recolectar y analizar información básica sobre el

Dirección de correo electrónico \*

Dirección de correo electrónico válida

Este formulario recopila las direcciones de correo electrónico. [Cambiar configuración](#)

Después de la sección 1 Ir a la sección 2 (Información personal)

### Anexo 2.

#### *Encuesta realizada a docentes IED El Hato.*

docs.google.com/forms/d/16j0dH5f61hTpe\_XA-XHu3b-KQWqihQkWotfTcn-Us0/edit

Aplicaciones Mi Perfil - Canella P... 202230975861:3g... Documentos CircuitLab | Editing... PlayPosit Consulta del puntaj... TRENDNET | TEW-7... Revista1 by DAVID...

Encuesta Herramientas Digitales O Tic's

Enviar

Preguntas Respuestas 13 Puntos totales: 0

Inst. Educativo El Hato

UAN UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO

### Encuesta Herramientas Digitales O Tic's

Respetado docente, el presente instrumento busca identificar sus conocimientos y habilidades frente a herramientas TIC y su implementación en el aula, este es completamente anónimo por lo cual solicito sean totalmente sinceros al responder cada una de las preguntas, los resultados serán usados claramente con fines investigativos y en pro de propiciar un espacio de formación acorde a las necesidades de su práctica docente.

Para usted como docente ¿qué significan las siglas TIC?

Anexo 3.

*Entrevista Valoración Docentes IED El Hato.*



Anexo 4.

*Ficha de observación*




Colegio:	
Asignatura:	
Grado	
Tema:	
Fecha:	
Hora:	

Aspectos	Observación/ Valoración
Docente:	
Actividades del Profesor:	
Contenidos:	
Recursos:	
Alumnos:	

Anexo 5.

*Formato Diario de campo, UAN*

 Una Universidad con Presencia  
Nacional y Vocación Regional

---

**UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN**  
**LICENCIATURA A DISTANCIA**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**DIARIO DE CAMPO**

En él se REGISTRAN las experiencias pedagógicas llevadas a cabo por el estudiante practicante durante su permanencia en la institución.

FECHA \_\_\_\_\_ NIVEL DE PRÁCTICA \_\_\_\_\_  
INSTITUCIÓN \_\_\_\_\_

1.-ASPECTO     
INVESTIGACIÓN DOCENCIA COMUNIDAD

2. HORA \_\_\_\_\_

3. DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

4. REFLEXIONES DEL ESTUDIANTE-PRACTICANTE, respecto a la experiencia pedagógica \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

5. COMPROMISOS (Hace referencia a las propuestas que genera el practicante a partir del análisis del registro de la experiencia pedagógica: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

6. AUTOEVALUACIÓN \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Estudiante Practicante \_\_\_\_\_  
Asesor

Anexo 6.

*Síntesis diaria de la intervención pedagógica*

 Una Universidad con Presencia  
Nacional y Vocación Regional

**UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

**SÍNTESIS DIARIA DE LA INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA**

Practicante _____				
Institución donde realiza la Práctica _____				
Nivel de Práctica _____		Fecha _____		Día _____
Docente Titular _____				
Asesor _____				

ACTIVIDADES DESARROLLADAS				
NÚCLEO TEMÁTICO _____				
DESCRIPCIÓN _____				
_____				
_____				
_____				
_____				
_____				
_____				
_____				

CONCEPTO DOCENTE	EXCELENTE ( )	BUENO ( )	REGULAR ( )	INSUFICIENTE ( )
OBSERVACIONES _____				
_____				
_____				
_____				
_____				
_____				
_____				

Docente Titular: \_\_\_\_\_

Asesor: \_\_\_\_\_ |



Anexo 7.

*Plan docencia*



Una Universidad con Presencia  
Nacional y Vocación Regional

UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
LICENCIATURA A DISTANCIA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

PLAN DE DOCENCIA

Fecha y día de la práctica: \_\_\_\_\_  
Institución Educativa: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_ Hora: \_\_\_\_\_  
Tema: \_\_\_\_\_  
Habilidades a Desarrollar: \_\_\_\_\_

Disposición del aula o espacio: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	
			Infraestructura	Documentos
ACTIVIDAD	1. INICIAL			
	2. DESARROLLO			
	3. CIERRE			

Anexo 8.

*Plan Investigación*



Una Universidad con Presencia  
Nacional y Vocación Regional

UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
LICENCIATURA A DISTANCIA  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

PLAN DE INVESTIGACIÓN

TEMA	OBJETIVO	SÍNTESIS	AUTOR

OBSERVACION:

---

---

---

---

---

Estudiante en formación: \_\_\_\_\_

Asesor de Práctica: \_\_\_\_\_

|



ZULY RAMOS

# GUIA DE ESTRATEGIAS DIDACTICAS PARA EL MANEJO DE LAS HERRAMIENTAS TIC'S

UN LIBRO PARA FORTALECER EL  
APRENDIZAJE



UNIVERSIDAD  
ANTONIO NARIÑO

UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO  
FACULTAD  
DE EDUCACIÓN  
LICENCIATURA  
BÁSICA CON ÉNFASIS EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

COLEGIO IED EL HATO

Propuesta de seguimiento

IMPORTANCIA DEL MANEJO DE LAS  
HERRAMIENTAS TIC'S EN ÉPOCAS DE PANDEMIA

BOGOTÁ D.C  
2020

ZULY RAMOS

Autora

SANDRA MARROQUIN

Docente Titular

MAYERLY MEDINA

Asesora Práctica



# ÍNDICE

CONTENIDO	PÁGINA
INTRODUCCIÓN .....	01
JUSTIFICACIÓN .....	02
OBJETIVO .....	03
General .....	
BREVE MARCO TEÓRICO .....	04 - 06
CAPITULO 1 .....	07
• Herramientas para crear espacios sincrónicos .....	08
Zoom .....	09
Google Meet .....	10
Adobe connect .....	11
Skype .....	12
Teams .....	13
• Herramientas para crear entornos educativos .....	14
Classroom .....	15
Edmodo .....	16
Twiducate .....	17
Moodle .....	18
• Herramientas para crear actividades educativas .....	19
Educaplay .....	20
Quizizz teacher .....	21
Kahoot .....	22
• Herramientas para debatir, comunicarse y colaborar .....	23
Padlet .....	24
Blogger .....	25
Wordpress .....	26

# ÍNDICE

CONTENIDO	PÁGINA
CAPITULO 2 .....	27
• Herramientas para compartir archivos	28
Google Drive .....	29
DropBox .....	30
Wetraster .....	31
Maibigfile .....	32
• Herramientas para crear presentaciones interactivas	33
Genial.ly .....	34
Powtoon .....	35
Prezy .....	36
Emaze .....	37
• Herramientas para crear infografías	38
Visme .....	39
Easel.ly .....	40
Infogram .....	41
• Herramientas para elaborar mapas mentales y conceptuales	42
Goconqr .....	43
Lucidchart .....	44
Createlly .....	45
BIBLIOGRAFIA .....	46

## INTRODUCCIÓN

Este libro guía se realiza con la intención de brindar estrategias enfocadas en las herramientas tecnologías de la información y comunicación dirigida tanto a docentes como a estudiantes del colegio IED El Hato ubicado en el Municipio de Choachi Cundinamarca. El documento se constituye en dos capítulos uno dirigido a los docentes y el otro a los estudiantes, explicándose de la siguiente manera: El capítulo 1 va enfocado a los docentes para fortalecer el manejo y creación de espacios sincrónicos y asincrónicos para la educación enfocándose en las herramientas para crear espacios sincrónicos, Herramientas para crear entornos de educativos, Herramientas para debatir, comunicarse y colaborar y Herramientas para crear actividades educativas interactivas.

El capítulo 2 se enfoca en las TIC para los estudiantes brindando el paso a paso de como compartir archivos, crear presentaciones interactivas, elaborar infografías y ver una aplicación que brinda la oportunidad de realizar mapas mentales o conceptuales. Esto con el fin de fortalecer la enseñanza-aprendizaje en docentes como en estudiantes para la creación de actividades educativas.

## JUSTIFICACIÓN

Esclarecer estrategias para el manejo de herramientas digitales para docentes y estudiantes del colegio IED El Hato, brindando ideales para la creación de material educativo en momentos de crisis o simplemente para ponerlos en práctica en el aula de clase. De esta manera se da a entender la evolución de las tecnologías de la información y la comunicación para los miembros de la institución educativa.

“Es importante recordar que el software educativo, como los libros de texto, es solo una herramienta en el proceso de aprendizaje. Ninguno puede ser un sustituto para profesores bien entrenados, liderazgo y para la implicación de los padres” (Keith Krueger)



## OBJETIVO

### GENERAL

- Fortalecer el manejo de herramientas virtuales para la enseñanza-aprendizaje de docentes y estudiantes que cursan los diferentes grados, para así perfeccionar el manejo de diferentes herramientas digitales para la creación de material académico en el colegio IED El Hato.

## BREVE MARCO TEÓRICO

### **HISTORIA**

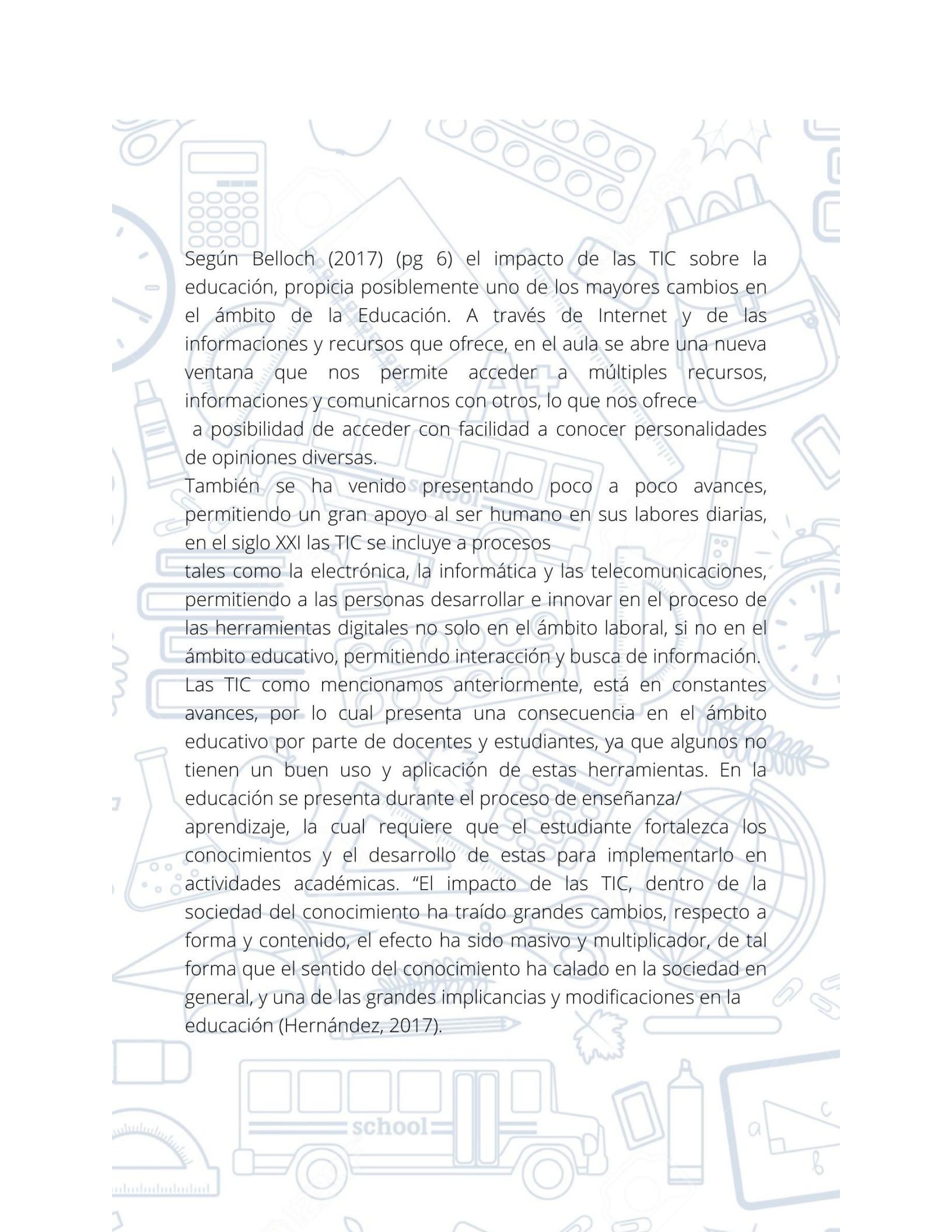
Según (Comunicaciones, 2018) el origen de las TICs se da a partir de la época de la colonia en 1553 se crea el medio de comunicación por medio de correo (cartas, mensajería), brindando una comunicación de manera fácil con las personas lejanas, que a medida del tiempo se fue evolucionando el modo de comunicación de las personas. En 1917 se presentó un sismo en el cual se manejó el telégrafo electrónico para facilitar la comunicación. Al pasar los años la ley de 1341 cambio el nombre del ministerio de comunicaciones a ministerio de tecnologías de la información y las comunicaciones, con el fin de brindar un nuevo aprendizaje en el manejo de las Herramientas Tecnológicas.

### Definición de las TIC

Las tecnologías de la información y la comunicación, más conocidas por su sigla "TIC", es un grupo de tecnologías que se identifican de diferentes códigos, como lo son: el texto, las imágenes, el sonido, los videos, entre otros. También las TIC se conocen como la integración de las telecomunicaciones y las computadoras, teniendo un manejo y acceso al hardware y el software.

### **LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC) APLICADAS EN LA EDUCACIÓN**

Las TIC en la educación surge para el apoyo del aprendizaje en los estudiantes, docentes y directivos, la cual incluye a todo tipo de persona al aprendizaje del mismo. "se estima que las TIC aplicadas a la educación lograrán estrechar las brechas identificadas entre las realidades socioeconómicas y el rendimiento del sistema educativo" (Statistics, 2009)



Según Belloch (2017) (pg 6) el impacto de las TIC sobre la educación, propicia posiblemente uno de los mayores cambios en el ámbito de la Educación. A través de Internet y de las informaciones y recursos que ofrece, en el aula se abre una nueva ventana que nos permite acceder a múltiples recursos, informaciones y comunicarnos con otros, lo que nos ofrece a posibilidad de acceder con facilidad a conocer personalidades de opiniones diversas.

También se ha venido presentando poco a poco avances, permitiendo un gran apoyo al ser humano en sus labores diarias, en el siglo XXI las TIC se incluye a procesos tales como la electrónica, la informática y las telecomunicaciones, permitiendo a las personas desarrollar e innovar en el proceso de las herramientas digitales no solo en el ámbito laboral, si no en el ámbito educativo, permitiendo interacción y busca de información. Las TIC como mencionamos anteriormente, está en constantes avances, por lo cual presenta una consecuencia en el ámbito educativo por parte de docentes y estudiantes, ya que algunos no tienen un buen uso y aplicación de estas herramientas. En la educación se presenta durante el proceso de enseñanza/ aprendizaje, la cual requiere que el estudiante fortalezca los conocimientos y el desarrollo de estas para implementarlo en actividades académicas. “El impacto de las TIC, dentro de la sociedad del conocimiento ha traído grandes cambios, respecto a forma y contenido, el efecto ha sido masivo y multiplicador, de tal forma que el sentido del conocimiento ha calado en la sociedad en general, y una de las grandes implicancias y modificaciones en la educación (Hernández, 2017).



## LA EDUCACIÓN MEDIADA POR LA TECNOLOGÍA

### Aprendizaje virtual

En tiempos anteriores la educación se enfocaba más en la metodología tradicional, el cual sea presencial o a distancia se manejaba las guías de trabajo físicas para la realización de la actividad propuesta.

A medida que el tiempo fue pasando las herramientas que se usan para la enseñanza/aprendizaje fueron avanzando en este caso el uso de las herramientas digitales. En el caso de la educación a distancia se fueron implementando plataformas en la cual se subirían las actividades y se harían entrega por el mismo medio, teniendo un aprovechamiento del uso de internet se obtiene nueva información de aplicaciones las cuales nos brinden interactividad ya sea sincrónicamente y asincrónicamente.

Según Verónica del Carmen Quijada Monrroy (2014) la educación en línea resulta invaluable el uso de nuevas tecnologías, pero es esencial utilizarlas siempre bajo una planeación cuidadosa y prudente, que signifique un efectivo puente entre profesores, contenidos y alumnos.



 Cisco Webex



## Herramientas para crear espacios sincrónicos



# ZOOM

## ¿ QUE ES ZOOM?

Es una aplicación gratuita, que permite crear y programar reuniones de manera virtual, brindándonos como opciones grabar las reuniones, compartir pantalla y nos ofrece un chat para la comunicación con los participantes de la reunión

5. Al tener la reunión nos brinda el ID y la clave para invitar a los demás asistentes.

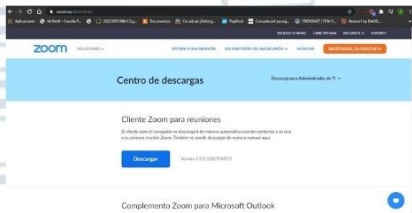
6. Ingresando a la reunión se puede observar que se puede grabar la reunión y compartir pantalla para mostrar el documento.

## LOGO IDENTIFICADOR:



## ACTIVIDAD:

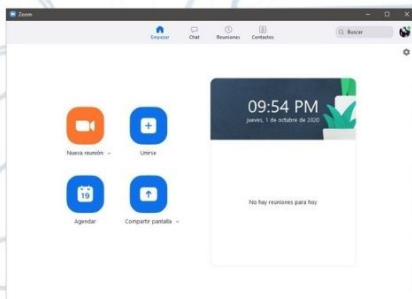
1. ingresa a la página <https://zoom.us/download>



2. Descarga la aplicación en tu computador o smartphone.

3. Al instalarlo crea una cuenta o regístrate por medio de las opciones de Facebook y Gmail.

4. Instalar la aplicación, se ingresa a nueva reunión .



7. Para mayor comprensión revisar el siguiente tutorial.

<https://www.youtube.com/watch?v=z3JYkDglvGQ>



8. Crear una reunión y socializar con los compañeros el paso a paso.

## Habilidades a desarrollar

- Comprende el proceso de la creación de una reunión de zoom.
- Reconoce y explica el funcionamiento de zoom.
- Aplica el formato de búsqueda de información.

# GOOGLE MEET

## ¿QUE ES GOOGLE MEET?

Es una aplicación que brinda el menú de google, la cual permite crear encuentros virtuales por medio de un videochat en línea, esta aplicación permite programarse por medio del google calendar y permite también compartir pantalla, documentos, en los correos institucionales permite la grabación de clases y queda guardado en google drive.

## LOGO IDENTIFICADOR:

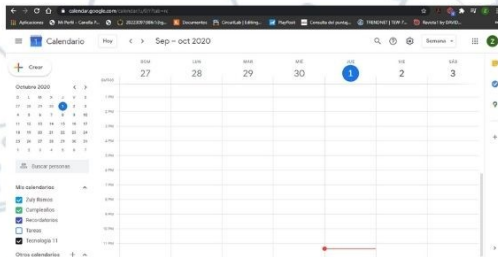


## ACTIVIDAD:

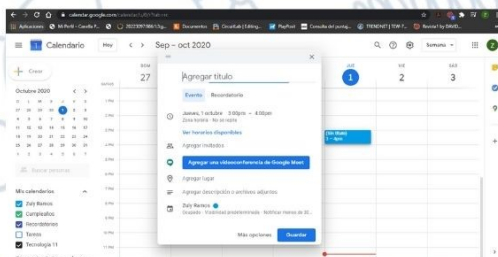
1. ingresa al menú de app de google



2. Ingresa al google calendar



3. Escoger una fecha y agendar una reunión por medio de google meet.



5. Invitar asistentes

6. Para mayor comprensión revisar el siguiente tutorial.

<https://www.loom.com/share/d08112340512493ebc624e9520ad4d11>

8. Agendar una reunión y socializar con los compañeros el paso a paso.

## Habilidades a desarrollar

- Diferencias de las herramientas de meet y zoom
- Ventajas de meet y zoom
- Elabora y crea una reunión virtual.



# ADOBE CONNECT

## ¿QUE ES ADOBE CONNECT?

Es un software de la empresa de adobe, la cual permite crear presentaciones e interactuar virtualmente. lo cual permite realizar reuniones de encuentro sincrónico. es una aplicación para pagar brindando muchas herramientas de uso.

6. Para mayor entendimiento mira el siguiente video tutorial para docentes <https://www.youtube.com/watch?v=KYCxrP879g8>

para estudiantes <https://www.youtube.com/watch?v=r6q9MAqg5A4>

## LOGO IDENTIFICADOR:



## ACTIVIDAD:

1. ingresa al link <https://helpx.adobe.com/adobe-connect/connect-downloads-updates.html>

2. Descarga la aplicación de adobe connet

3. Ingrese el correo electrónico y clave para comenzar a navegar en la aplicación



## PASO A PASO A CREAR UNA REUNIÓN:

1. En la página de inicio de Adobe Connect Central, haga clic en Mis reuniones y, a continuación, en el botón Abrir de la reunión que desee.

2. En Adobe Connect Central, desplácese hasta la página Información de la reunión y haga clic en Entrar en la sala de reuniones.

3. Haga clic en la dirección URL de la reunión que aparece en la invitación que ha recibido por correo electrónico. Escriba su nombre de inicio de sesión y contraseña de Adobe Connect y haga clic en Entrar en la sala.

4. Introduzca la dirección URL de la reunión en el navegador. Escriba su nombre de inicio de sesión y contraseña de Adobe Connect y haga clic en Entrar en la sala.

5. También para ingresar a una reunión se puede por medio del link o invitación.

## Habilidades a desarrollar

- Manejo y creación de reuniones virtuales
- Diseño de material para compartir en el encuentro virtual.

# SKYPE

## ¿QUE ES SKYPE?

es un software que permite la comunicación de personas y empresas y usan Skype para hacer llamadas y videollamadas gratis individuales y grupales, enviar mensajes instantáneos y compartir archivos con otras personas que usan Skype. Puedes usar Skype en lo que mejor se adapte a tus necesidades: en tu teléfono móvil, PC o tableta.

## LOGO IDENTIFICADOR:



## ACTIVIDAD:

1. ingresa al link <https://www.skype.com/es/get-skype/>
2. Descarga la aplicación de skype
3. Ingrese con el correo electrónico y clave para comenzar a navegar en la aplicación
4. Al iniciar sesión en Skype y seleccionar el botón Reunirse ahora . Recibirá un vínculo de llamada y el botón Compartir la invitación para invitar a otros usuarios fácilmente.
5. Configure su llamada a audio o vídeo y seleccione el botón Iniciar llamada. También puede crear una reunión directamente desde la Web.
6. Para unirse una videoconferencia como invitado, ingresa al link enviado de invitación sin necesidad de abrir la sesión en skype.
7. Acciones que puede realizar:
  - abrir chats recientes,
  - ver los participantes que se encuentren en la llamada.
  - compartir el vínculo Reunirse ahora.
  - iniciar la grabación de la llamada.
  - silenciar o activar el micrófono.
  - encender o apagar el vídeo.
  - finalizar la llamada.
  - abrir la conversación.
  - compartir la pantalla.
  - enviar una reacción a la llamada.
  - ver más opciones.



8. Para mayor entendimiento mira el siguiente video tutorial

<https://www.youtube.com/watch?v=UyMw-HC50hU>



## Habilidades a desarrollar

- fortalecer el manejo de la herramienta skype para facilitar el encuentro virtual.

# TEAMS

## ¿QUE ES TEAMS?

Es una plataforma unificada de comunicación y colaboración que combina chat persistente en el lugar de trabajo, reuniones de video, almacenamiento de archivos e integración de aplicaciones

## LOGO IDENTIFICADOR:



## ACTIVIDAD:

1. Ingresa al link <https://www.microsoft.com/es-co/microsoft-365/microsoft-teams/download-app>
2. Descarga la aplicación de Microsoft Times
3. Ingrese con el correo electrónico y clave para comenzar a navegar en la aplicación
4. Al iniciar sesión en Times, se procede a programar una reunión
5. Se selecciona Programar una reunión en un chat (debajo del cuadro donde escribe un nuevo mensaje) para reservar una reunión con las personas del chat.
6. Vaya a Calendario en la parte izquierda de la aplicación y seleccione Nueva reunión en la esquina superior derecha.
7. Seleccione un intervalo de tiempo en el calendario. Se abrirá un formulario de programación.
8. En el formulario Programación se proporciona el título de la reunión, se invita a personas y se agregan los detalles de la reunión. Use el Asistente para programación para encontrar una hora adecuada para todos.

9. Cuando haya terminado de rellenar los detalles, seleccione Guardar. Se cerrará el formulario de programación y se enviará una invitación a las bandejas de entrada de Outlook de todos.

8. Para mayor entendimiento mira el siguiente video tutorial

<https://www.youtube.com/watch?v=pau3vCf3T1k>



## Habilidades a desarrollar

- Crear reuniones virtuales de manera fácil, con diferentes aplicaciones para encuentros sincrónicos.

**New meeting** Details Scheduling Assistant

Time zone: (UTC-08:00) Pacific Time (US & Canada) ▾

Mar 10, 2020	4:00 PM ▾	
Mar 10, 2020	4:30 PM ▾	30m

moodle



**Herramientas para crear entornos de educativos**

Twiducate

FREE

Social networking for schools. Made by educators for educators.



Edmodo

# CLASSROOM

## ¿QUE ES CLASSROOM?

Es un servicio web educativo gratuito desarrollado por Google. Forma parte del paquete de G Suite for Education, que incluye Documentos de Google, Gmail y Google Calendar.

## LOGO IDENTIFICADOR:



## ACTIVIDAD:

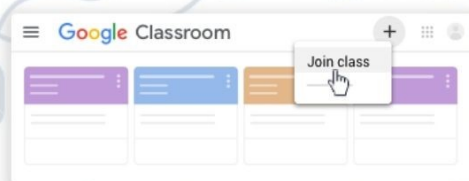
### APUNTARSE CON UN ENLACE A LA CLASE:

1. Haz clic en el enlace a la clase que ha compartido tu profesor.
2. Selecciona la cuenta que utilizas para acceder a Classroom. Nota: Si necesitas cambiar de cuenta, haz clic en Cambiar de cuenta antes de intentar apuntarte a la clase.
3. Haz clic en Unirse.

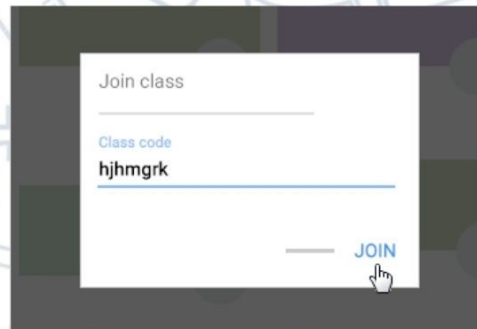
### APUNTARSE CON UN CÓDIGO DE CLASE

Tu profesor puede proporcionarte el código de clase. Cuando lo tengas, sigue estos pasos:

1. Ve a [classroom.google.com](https://classroom.google.com).
2. Asegúrate de iniciar sesión con la cuenta correcta. Si ya has iniciado sesión y tienes que cambiar de cuenta, en la esquina superior derecha, haz clic en tu imagen de perfil, selecciona o añade tu cuenta.
3. En la parte superior, haz clic en Apuntarse a una clase.



4. Introduce el código de clase que te haya dado el profesor y haz clic en Unirse.



8. Para mayor entendimiento mira el siguiente video tutorial.

Docentes

[https://www.youtube.com/watch?v=SO-udUSN\\_k8](https://www.youtube.com/watch?v=SO-udUSN_k8)

Estudiantes

<https://www.youtube.com/watch?v=qo1zDxvuPSk>



## Habilidades a desarrollar

- Crear espacios de aula virtual para interactuar docentes-estudiantes

# EDMODO

## ¿QUE ES EDMODO?

Es una plataforma tecnológica, social, educativa y gratuita que permite la comunicación entre los alumnos y los profesores en un entorno cerrado y privado a modo de microblogging, creado para un uso específico en educación media superior.

## LOGO IDENTIFICADOR:



# Edmodo

## ACTIVIDAD:

### PASO A PASO PARA CONFIGURAR EDMODO

- Paso 1: Configura tus Clases
- Paso 2: Invita a tus alumnos
- Paso 3: Inicia una conversación

### PASO 1: CONFIGURA TUS CLASES

- 1. Por período:** configura una clase individual para cada periodo que enseñes. Esto funciona mejor para los profesores que quieren una Clase separada para cada grupo de estudiantes que ven durante el día. (Ejemplo: P1 - Biología, P2 - Biología Superior, P3 - Fisiología, etc.)
- 2. Por Asignatura:** configurar una Clase para cada asignatura/preparación que enseñes. Esto funciona mejor si enseñas varios períodos de la misma asignatura, pero deseas comunicarse con todos tus alumnos a la vez. (Ejemplo: inglés de 7 ° grado, periodismo, etc.)
- 3. Clase principal con Subgrupos:** configura una Clase para tus alumnos, luego usa Subgrupos para diferenciar según sea necesario. Esto funciona mejor si deseas tener un lugar central para todos tus alumnos, pero deseas configurar grupos de mesas, capítulos y unidades u otra diferenciación de aprendizaje. (Ejemplo: Clase principal - Clase del Sr. Roosevelt, Grupos pequeños - Mesa A, B, C, D, E, etc.)

### PASO 2: INVITA A TUS ALUMNOS

1. Una vez que hayas configurado tu horario de enseñanza, puedes invitar a tus alumnos a unirse a tus clases. Hay algunas maneras diferentes en que puedes hacer que tus alumnos se unan
2. Unirse en clase: si deseas que tus alumnos se unan mientras están en tu aula, comparte tu Código de clase y haz que cada alumno use el código al crear su cuenta. Pueden crear una cuenta ya sea en [www.edmodo.com](http://www.edmodo.com) o descargando la aplicación en su dispositivo móvil.
3. Únete desde casa: si prefieres que tus alumnos se inscriban fuera de tu aula, puedes imprimir un folleto en PDF que muestre a los estudiantes cómo unirse a tu Clase Edmodo. También puedes enviar una invitación por correo electrónico si tienes disponibles las direcciones de correo electrónico de tus estudiantes.
4. Crea cuentas de estudiantes por adelantado: si prefieres crear las cuentas de tus estudiantes para ellos, puedes usar la herramienta de lista e imprimir su información de inicio de sesión cuando estén listos para comenzar a usar Edmodo.

Para mayor entendimiento mira el siguiente video tutorial.

<https://www.youtube.com/watch?v=6O7u1oORuF0>



## Habilidades a desarrollar

- diseñar un espacio educativo de manera virtual, facilitando la comunicación con docentes y estudiantes.

# TWIDUCATE

## ¿QUE ES TWIDUCATE?

Es una plataforma creada especialmente para los profesores, permitiéndole agregar a los estudiantes creando así una plataforma virtual para interactuar educativamente.

## LOGO IDENTIFICADOR:



## ACTIVIDAD:

1. Ingresa al siguiente link  
<https://www.livingua.com/twiducate/>
2. Al ingresar, la pagina nos explica si deseamos registrarnos como docente o estudiante.

JOIN THE TWIDUCATE PLATFORM!

Title: [v] First Name: [ ] Last Name: [ ]  
Email: [ ] Confirm Email: [ ]  
Password: [ ] Confirm Password: [ ]  
 No sign up robot

3. Al registrarse, nos remite a otra pagina la cual nos da un Classroom code, el cual corresponde al codigo de la clase eligiendo así el grado o curso al que va dirigido.
4. Al diligenciar lo anterior mencionado, se procede a crear un avatar, el cual sera el perfil del usuario
5. Terminado el registro, aparecerá la pantalla principal, la cual brinda varias opciones de edición frente al aula virtual.
6. En la pantalla principal permite agregar texto, imágenes, videos y crear grupos de participación en actividades
7. Al subir las actividades, se da a conocer el codigo de la clase a los alumnos, mostrando la diferencia al iniciar sesión.

Teacher Login: Email: [ ] Password: [ ] Login

Student Login: Classroom Code: [ ] Password: [ ] Login

Switch Classes: 50pamparita gr5430

Para mayor entendimiento mira el siguiente video tutorial.

<https://www.youtube.com/watch?v=wzNOVNUgoJs>



## Habilidades a desarrollar

- Fortalecer el manejo de diferentes entornos para la creación de aulas virtuales.

# MOODLE

## ¿QUE ES MOODLE?

Es una herramienta de aprendizaje, es utilizado en colegios y universidades para dejar el material de trabajo y entrega en el mismo sitio.

## LOGO IDENTIFICADOR:



## ACTIVIDAD:

### CREAR UN CURSO EN MOODLE:

1. Ingresa al siguiente link  
<https://download.moodle.org/>

2. Comenzar con el proceso de creación de un nuevo curso en Moodle. Éste paso requiere de acceder a nuestro Moodle como administrador. Una vez dentro, vamos a dirigirnos en el menú a «Inicio del Sitio», y allí, dado que no contamos con ningún curso, veremos un botón «Agrega otro curso» tal y como lo vemos en la siguiente imagen.



3. Nos mostrará un formulario en donde tendremos que llenar todos los datos de nuestro curso. Veamos detalladamente las secciones que se nos presentan así como también los campos que debemos llenar.

### 4. Agregar un curso:

- **Nombre completo del curso:** Aquí ingresaremos el nombre de nuestro sitio, campo obligatorio. Un ejemplo podría ser Computer Science.
- **Nombre corto del curso:** Aquí ingresaremos el nombre corto o un alias, un ejemplo para el nombre de curso Computer Science, sería CS o CS2018. Este campo también es obligatorio.
- **Categoría de cursos:** Aquí seleccionaremos la categoría. Si aún no tenemos categorías creadas, recordemos que podemos crearlas desde «Administración del sitio» > «Curso» > «Añadir una categoría». Debajo dejaremos una imagen explicativa sobre esto.
- **Visibilidad del curso:** Aquí indicamos si deseamos que el curso este o no oculto.
- **Fecha de inicio del curso:** Ingresamos la fecha de inicio del curso.
- **Fecha de finalización del curso:** Ingresamos la fecha de finalización del curso, así como también si aplica o no.
- **Número ID del curso:** ID de curso, aquí podemos ingresar el código oficial si lo tenemos, y de no ser así simplemente lo podemos dejar en blanco.

### Agrega otro curso

#### - General

Nombre completo del curso

Nombre corto del curso

Categoría de cursos

Visibilidad del curso

Fecha de inicio del curso

Fecha de finalización del curso

Número ID del curso

### 5. Agregar una categoría:

Descripción del curso Moodle

- **Resumen del curso:** Aquí agregamos la descripción del curso.
- **Archivos del resumen del curso:** Aquí podemos agregar imágenes o archivos del resumen del curso.

#### - Descripción

Resumen del curso



Para mayor entendimiento mira este blog

<https://blog.infranetworking.com/crear-curso-online-moodle/>

o el siguiente video tutorial.

<https://www.youtube.com/watch?v=pm8fd2EthAQ>

## Habilidades a desarrollar

- Diseñar de manera facil un aula virtual.





**Herramientas para crear actividades educativas interactivas**

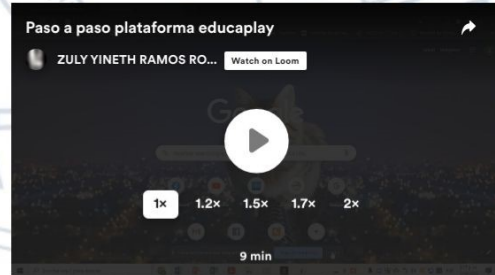
**Kahoot!**

# EDUCAPLAY

## ¿QUE ES EDUCAPLAY?

Es una plataforma educativa global (con presencia destacada en más de 30 países) que permite crear y compartir actividades multimedia educativas.

## LOGO IDENTIFICADOR:



## ACTIVIDAD:

1. Ingresa a la pagina de educaplay  
<http://www.educaplay.com/>
2. De clic en registrarse.  
<http://www.educaplay.com/es/registrar.php?>
3. De clic en registrarse después de verificar el correo.
4. Validar cuenta para tener el acceso a crear material educativo.
5. En la pagina principal se escoge la actividad a crear



6. Al seleccionar la opción se configura según el tema a trabajar y se publica

Para mayor entendimiento mira este video tutorial.  
<https://www.loom.com/share/704adb6c5847414d99dec3c79f3f7bd9>

## Habilidades a desarrollar

- Crear juegos de manera gratuita e interactiva para la educación

# QUIZIZZ TEACHER

## ¿QUE ES QUIZIZZ TEACHER ?

Son lecciones para enseñar de una manera excelente! Como profesor que imparte una lección en Quizizz, usted controla todo sobre la forma en que sus alumnos experimentan su contenido. Puede elegir entre una variedad de tipos de diapositivas e incluir encuestas y preguntas en cualquier momento de su lección para que sea informativo y atractivo para sus estudiantes.

## LOGO IDENTIFICADOR:



## ACTIVIDAD:

1. Ingresa a la pagina de quizizz <https://quizizz.com/>
2. Crear cuenta por medio del correo electrónico escogiendo el papel de docente o estudiante.
3. Completarla información del quiz (titulo, descripción, idioma)
4. Se inicia la creación de las preguntas con sus respuestas
5. Se configura la opción de respuesta de uno a cinco opciones y se finaliza la creación del quiz

Para mayor entendimiento mira este video tutorial.  
<https://youtu.be/yqOqugj5oKQ>

Insertar un quizizz en google classroom  
<https://youtu.be/l-lfqK50k>



## Habilidades a desarrollar

- Diseñar de manera fácil y gratuita, cuestionarios para la educación



# KAHOOT

## ¿QUE ES KAHOOT?

Es una plataforma gratuita que permite la creación de cuestionarios de evaluación. Es una herramienta por la que el profesor crea concursos en el aula para aprender o reforzar el aprendizaje y donde los alumnos son los concursantes.

## LOGO IDENTIFICADOR:

# Kahoot!

Para mayor entendimiento mira este video tutorial.  
<https://www.youtube.com/watch?v=pANtMqNWBek&v=es>



## ACTIVIDAD:

1. Ingresa a la pagina de kahoot  
<https://kahoot.com/>
2. Hacer el registro en la pagina con el correo electrónico
3. Completarla información del quiz (titulo, descripción, idioma)
4. Escoger las opciones de creación de herramientas

## Habilidades a desarrollar

- Crear juegos de manera gratuita para docents y estudiantentes.

## Create a new kahoot



### Quiz

Introduce, review and reward



### Jumble

Brand NEW game



### Discussion

Initiate and facilitate debate



### Survey

Gather opinion and insight

5. Al terminar la actividad, se guardara el documento en el espacio "my Kahoots"

Para mayor entendimiento mira este video tutorial.  
<https://www.youtube.com/watch?v=hxqc00ihtKA>





**padlet**

**Herramientas para debatir, comunicarse y colaborar**



**WORDPRESS**

# PADLET

## ¿QUE ES PADLET?

Es una plataforma que permite crear murales colaborativos, ofreciendo la posibilidad de construir espacios donde se pueden presentar recursos multimedia, ya sea videos, audio, fotos o documentos.

Para mayor entendimiento mira este video tutorial.  
<https://www.youtube.com/watch?v=0YZmW9wMfyU>

## LOGO IDENTIFICADOR:



padlet



## ACTIVIDAD:

1. Ingresa a la pagina de padlet  
<https://padlet.com/>
2. Realiza el registro en la pagina con el correo electrónico



3. Al ingresar, diríjase a crear un padlet, en el cual brinda diferentes opciones



4. Al escoger el diseño, configúrelo y compártalo con los amigos y/o estudiantes

## Habilidades a desarrollar

- Diseñar espacios, en los cuales se interactúe y puedan conocer características relevantes de los estudiantes

# BLOGGER

## ¿QUE ES BLOGGER?

Es una herramienta gratuita integrada a Google que permite la creación y la gestión de blogs, ya sea personales o corporativos. Blogger, es una plataforma para creación de blogs. Su practicidad puede ayudar a pequeñas empresas que nunca han hecho Marketing de Contenidos a iniciar esta estrategia.

Para mayor entendimiento mira este video tutorial.  
<https://www.youtube.com/watch?v=eQxI5U6HLQI>

## LOGO IDENTIFICADOR:



## ACTIVIDAD:

### CÓMO CREAR UN BLOG

1. Accede a Blogger.
2. A la izquierda, haz clic en la flecha hacia abajo .
3. Haz clic en Nuevo blog.
4. Escribe el nombre que quieras darle a tu blog.
5. Presiona Siguiente.
6. Elige una dirección o URL para el blog.
7. Haz clic en Guardar.

### CÓMO ADMINISTRAR TU BLOG

1. Puedes administrar quiénes tienen permiso para editar y leer tu blog. Averigua cómo controlar el acceso a tu blog.
2. Puedes elegir cómo quieres que se vea tu blog. Averigua cómo cambiar el diseño de tu blog.

### CÓMO ADMINISTRAR TU BLOG

1. Chrome
2. Firefox
3. Safari
4. MS Edge

## Habilidades a desarrollar

- Diseñar un blog con el fin de brindar información y debatir sobre un tema en común

# WORDPRESS

## ¿QUE ES WORDPRESS?

Es una plataforma gratuita que permite crear paginas web o blogs para debatir algún tema en específico. es una de las herramientas mas conocidas para la creacion de blogs.

<https://mx.godaddy.com/blog/7-beneficios-wordpress-crear-pagina-web-profesional/>

## LOGO IDENTIFICADOR:



# WORDPRESS



## ¿Por qué elegir WordPress? 7 beneficios de crear tu página web con este CMS

Nada mejor que WordPress para crear una página web profesional y con un diseño increíble. Conoce ésta y otras 6 razones más para usar esta poderosa herramienta.

Blog / Dec 21, 2019

## ACTIVIDAD:

1. Lo primero de todo es entrar en la página de WordPress en español.
2. Dar clic en Empieza a crear tu página web
3. Crear tu cuenta de usuario en WordPress.com
4. Haz clic en el botón Crear tu cuenta
5. Elegir el tipo de sitio que vas a crear
6. Elige el tema del que tratará tu blog
7. Escribe el nombre de tu blog.
8. Elige el dominio que tendrá tu blog
9. Elige el plan que quieras usar.
10. Para finalizar podras ver el panel de control de tu nuevo blog.

Para mayor entendimiento mira este video tutorial.  
<https://www.youtube.com/watch?v=ATsLS7fC3G0>

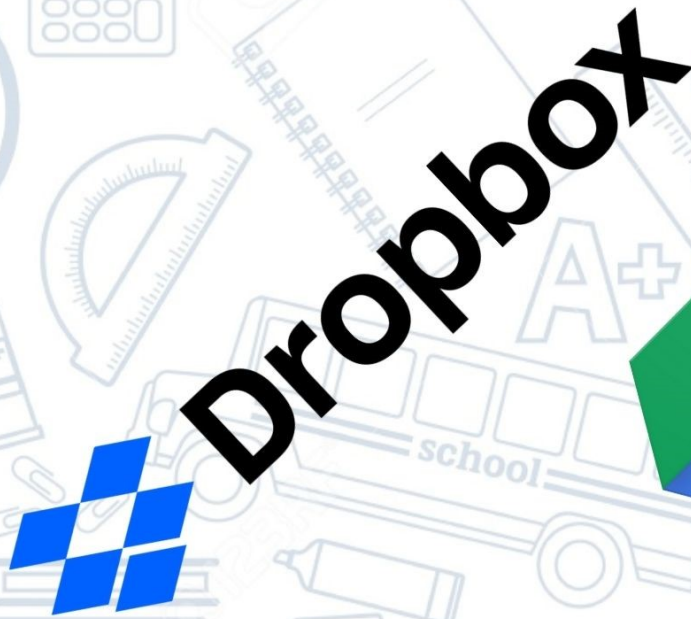


## Habilidades a desarrollar

- Crear juegos de manera gratuita para docents y estudiantines.







# Herramientas para compartir archivos



# GOOGLE DRIVE

## ¿QUE ES GOOGLE DRIVE?

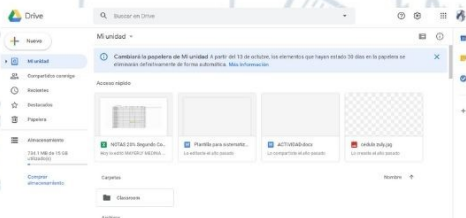
Es una plataforma que brinda Google con acceso directamente desde gmail. esta herramienta permite subir y compartir archivos. permitiendo a los colaboradores editar o solo hacer lectura del documento en si.

## LOGO IDENTIFICADOR:

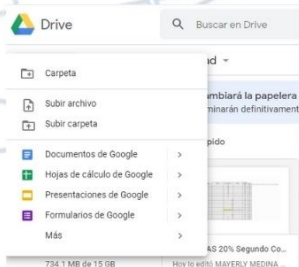


## ACTIVIDAD:

1. Ingresa a la pagina <https://drive.google.com/>
2. Ingresar con el correo de Gmail para comenzar a hacer uso del Google Drive
3. En la parte superior izquierda aparece la opción nuevo, en la cual se seleccionara.

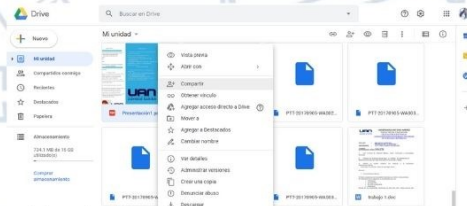


4. Seleccionar para subir un archivo o una carpeta

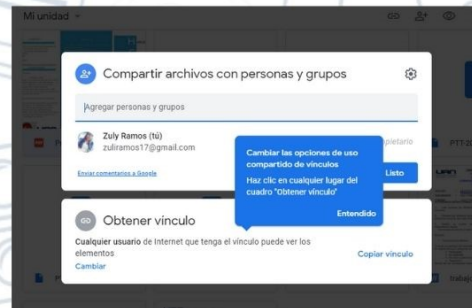


5. Al seleccionar el documento, dar clic en abrir y automaticamente se subira a la nube de drive.

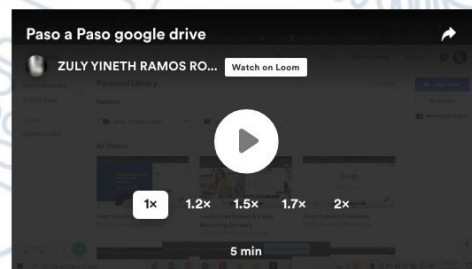
6. Dirijase al documento, y de clic derecho



7. Al dar clic derecho aparece varias opciones, la cual seleccionaremos compartir, aparece un pantallazo el cual nos indica por que medio lo queremos compartir, si por correo electronico o por el url



Para mayor entendimiento mira este video tutorial.  
<https://www.youtube.com/watch?v=pANtMqNWBek&v=es>



## Habilidades a desarrollar

- Fortalecer el manejo de Google drive al compartit variedad de documentos

# DROPBOX

## ¿QUE ES DROPBOX?

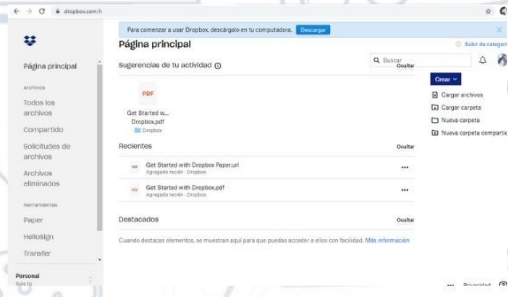
Es una aplicación, la cual permite subir archivos para editar y compartir de manera sincrónica, permitiendo un espacio de 2GB en la nube. esta aplicación también ofrece herramientas plus, las cuales son pagas mensualmente o anualmente.

## LOGO IDENTIFICADOR:



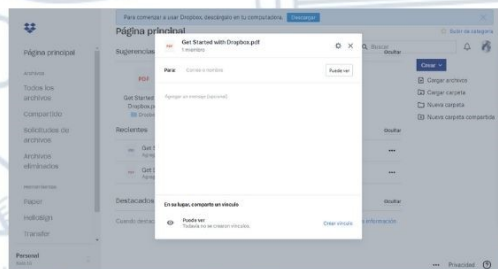
## ACTIVIDAD:

1. Ingresa a la pagina [dropbox.com](https://dropbox.com)
2. Realiza el registro en la pagina con el correo electrónico
3. Crea la cuenta y accede al menú principal
4. En la parte superior derecha aparece la opción de subir el archivo a compartir o editar



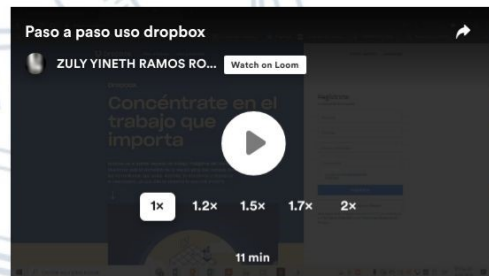
5. Al terminar de subir el documento lo seleccionamos para compartirlo.

6. Al seleccionar compartir se abrirá una pantalla emergente, la cual da la opción de compartir por medio de correo electrónico o crear el vinculo para compartir por medio del url



Para mayor entendimiento mira este video tutorial.

<https://www.loom.com/share/126d556723184179bc167c40739f4155>



## Habilidades a desarrollar

- Analizar cada herramienta que brinda dropbox para el manejo de documentos para compartir.

# WETRANSFER

## ¿QUE ES WETRANSFER?

Es una aplicación diseñada con el fin de compartir archivos por medio de internet, creada para el uso en los países mas bajos. brindando de forma gratuita 2GB de espacio en la nube.

## LOGO IDENTIFICADOR:



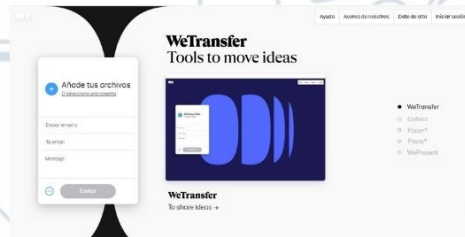
Para mayor entendimiento mira este video tutorial.

<https://www.youtube.com/watch?v=fnQ6qXFXQhY>



## ACTIVIDAD:

1. Ingresa a la pagina <https://wetransfer.com/>
2. Dar clic en el cuadro que encontrara a la izquierda de la pantalla.



3. Selecciona los documentos a compartir, escribir el correo a quien se enviara y el correo de quien envia anexndo un mensaje.
4. Verificar en el correo los documentos compartidos.
5. En el momento de compartir archivos se puede subir en una sola la cantidad de 2GB para compartir.

Para mayor entendimiento mira este video tutorial.

<https://www.youtube.com/watch?v=6cg0F4PJzZg>



## Habilidades a desarrollar

- Interactuar en una pagina de uso facil en el momento de compartir archivos de manera gratuita.

# MAILBIGFILE

## ¿QUE ES MAILBIGFILE?

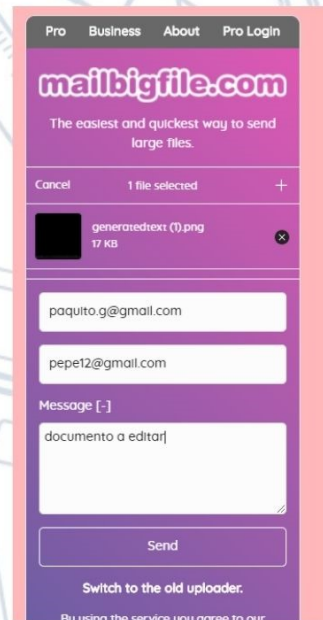
Es una aplicación web que permite a los usuarios enviar archivos grandes que son demasiado grandes para el correo electrónico.

## LOGO IDENTIFICADOR:



## ACTIVIDAD:

1. Ingresa a la pagina <https://free.mailbigfile.com/>
2. Sube los archivos a compartir
3. Escribe el correo electrónico de la persona a quien compartiras los documentos.
4. Escribe tu correo personal
5. Al terminar escribe un mensaje descriptivo de los documentos a compartir.



## Habilidades a desarrollar

- Crear juegos de manera gratuita para docents y estudiantes.





**genially**



**POWTOON**

**Herramientas para crear presentaciones interactivas**



**Prezi**



**emaze**

# GENIAL.LY

## ¿QUE ES GENIAL.LY?

Es una plataforma la cual brinda diferentes opciones para crear presentaciones interactivas, ofrece herramientas gratuitas para la creación de varias presentaciones.

Para mayor entendimiento mira este video tutorial.

<https://www.loom.com/share/2f1006d74ae84ce69cf061c56c2a6414>

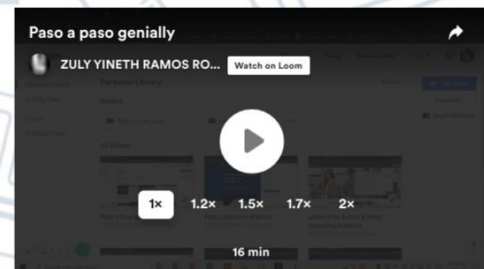
## LOGO IDENTIFICADOR:



# genially

## ACTIVIDAD:

1. Ingresa a la pagina <https://www.genial.ly/es>
2. Ingresar con el correo electrónico o diligenciar el formato para crear un usuario y contraseña
3. Al crear el usuario, ingresa al menú principal, en la cual brinda diferentes herramientas para realizar la presentación



4. Escoge una de las herramientas y selecciona plantilla.



5. Al seleccionar la plantilla, selecciona en la parte inferior izquierda usar plantilla y modifica al gusto.

## Habilidades a desarrollar

- Diseñar una presentación interactiva logrando editar cada una de las animaciones.



# POWTOON

## ¿QUE ES POWTOON?

Es una software de animación basado en la nube para crear presentaciones animadas y videos explicativos animados. El nombre "Powtoon" es un acrónimo de "PowerPoint" y la palabra "Cartoon"

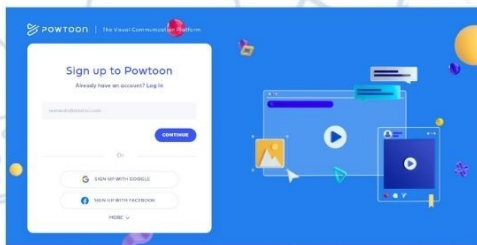
## LOGO IDENTIFICADOR:



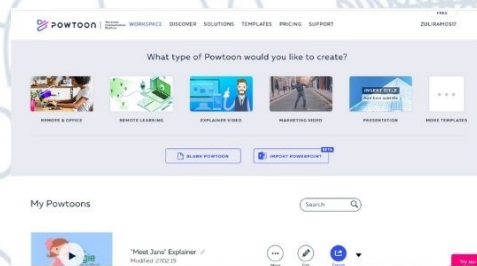
# POWTOON

## ACTIVIDAD:

1. Ingresa a la pagina <https://www.powtoon.com/>
2. Si tienes cuenta inicia sesión, de lo contrario regístrate y crea el usuario y contraseña, también puedes registrarte directamente desde el correo electrónico Gmail o por medio de FaceBook



3. Escoge una de las herramientas y selecciona plantilla.



5. Al seleccionar la plantilla, comienza a modificar al gusto.



Para mayor entendimiento mira este video tutorial.  
<https://www.youtube.com/watch?v=I11QTrNF5sl>



## Habilidades a desarrollar

- Indagar sobre las diferentes herramientas que brinda Powtoon para la creación de presentaciones o animaciones.

# PREZI

## ¿QUE ES PREZI?

Es un programa de presentaciones para explorar y compartir ideas sobre un documento virtual. La aplicación se distingue por su gráfica con zoom, que permite a los usuarios disponer de una visión más acercada o alejada de la zona de presentación en 2.5D

## LOGO IDENTIFICADOR:



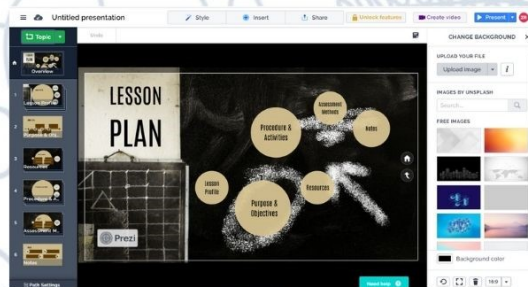
# Prezi

## ACTIVIDAD:

1. Ingresa a la pagina <https://prezi.com/es/>
2. Realizar el registro, para comenzar a utilizar la plataforma de prezi selecciona en la parte superior izquierda Basic, donde aparecera la opcion gratuita.



3. Al hacer el registro y seleccionar el plan, te dirige a la pantalla principal, en la cual podras escoger una plantilla para comenzar a editar.



Para mayor entendimiento mira este video tutorial.

<https://www.youtube.com/watch?v=Pf7bwDomy3A>



## Habilidades a desarrollar

- Crear una presentación utilizando cada herramienta que ofrece esta plataforma con zoom y dimension 2.5D

# EMAZE

## ¿QUE ES EMAZE?

Es una plataforma, la cual permite crear presentaciones de manera interactiva, logrando crear animaciones en 3D dando una presentación única al documento en proceso.

## LOGO IDENTIFICADOR:



## ACTIVIDAD:

1. Ingresa a la pagina <https://www.emaze.com/>



2. Realizar el registro, para comenzar a utilizar la plataforma
3. Al ingresar, aparecen en la parte superior derecha la opción de crear "create" se da clic



4. Se selecciona la plantilla para comenzar a modificar.



Para mayor entendimiento mira este video tutorial.  
<https://www.youtube.com/watch?v=xODLwUkzWul>



Visualizar la siguiente presentación como ayuda en el paso a paso del manejo de las herramientas que ofrece emaze  
<https://www.emaze.com/@ALQTCZOR>



## pasos para realizar una presentacion en EMAZE

@emaze\_tweets is the leading online #presentation software.  
emaze presentations

## Habilidades a desarrollar

- Crear una presentación utilizando cada herramienta que ofrece esta plataforma con zoom y dimension 2.5D



 **visme**

**easelly**  
Create and share visual ideas

# Herramientas para crear infografías

 **infogram**

# VISME

## ¿QUE ES VISME?

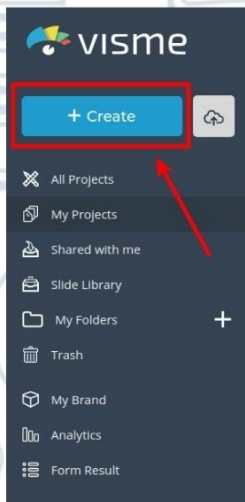
Es una herramienta que permite crear todo tipo de contenido visual. Diseña presentaciones hermosas e interactivas, infografías, reportes, encuestas, gráficas para redes sociales y más de 20 otros tipos de formatos de contenido.

## LOGO IDENTIFICADOR:

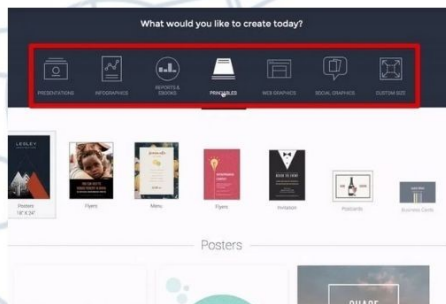


## ACTIVIDAD:

1. Ingresa a la pagina <https://www.visme.co/>
2. Registrarse con el correo de Gmail para comenzar a hacer uso de visme



3. Al ingresar, aparecerá la pantalla principal, en la cual seleccionarás infografía la herramienta a trabajar.



4. Seleccionar la plantilla a trabajar



5. Comienza a modificar según la información requerida

Para mayor entendimiento mira este video tutorial. <https://www.youtube.com/watch?v=dd4RPluQLTI>



## Habilidades a desarrollar

- Diseñar una infografía de manera interactiva y fácil por medio de la red.

# EASEL.LY

## ¿QUE ES EASEL.LY?

Es una herramienta online que nos permite diseñar y crear infografías para utilizarlas en nuestros proyectos o presentaciones de forma gratuita.

Para mayor entendimiento mira este video tutorial.

<https://www.youtube.com/watch?v=t8ctS4xLk1w&feature=youtu.be>

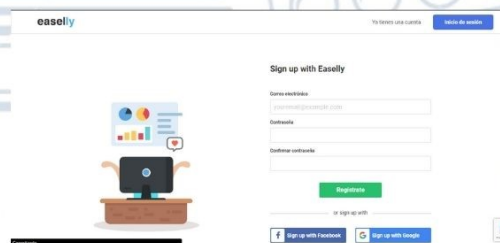
## LOGO IDENTIFICADOR:

**easelly**  
Create and share visual ideas



## ACTIVIDAD:

1. Ingresa a la pagina <https://www.easel.ly/>
2. Registrarse con el correo de Gmail para comenzar a hacer uso de easel.ly



3. Al ingresar, aparecerá la pantalla principal, en la cual seleccionaras en la parte superior izquierda un (+) para crear la infografía.

4. Al seleccionar aparecerá en la parte superior las plantillas que ofrece easel.ly para trabajar



5. Comienza a modificar según la información requerida

## Habilidades a desarrollar

- Crear una infografía llamativa con alguna de las plantillas que ofrece esta plataforma..



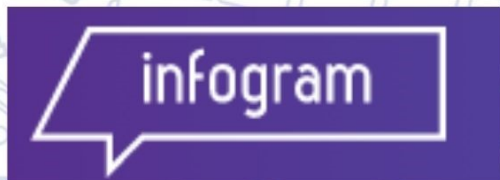
# INFOGRAM

## ¿QUE ES INFOGRAM?

Es una plataforma de visualización de datos e infografías basada en la web, creada en Riga, Letonia. Permite a las personas crear y compartir gráficos digitales.

Para mayor entendimiento mira este video tutorial.  
<https://www.youtube.com/watch?v=PHnQRbgCQws>

## LOGO IDENTIFICADOR:



## ACTIVIDAD:

1. Ingresa a la pagina <https://infogram.com/es/>
2. Registrarse con el correo electrónico para comenzar a hacer uso de infogram



## Habilidades a desarrollar

- Analizar la plataforma y encontrar diferencias en las herramientas que ofrece.

3. Seleccionan la profesión y para que hacen uso de infogram para comenzar a hacer uso de ella.
4. Al seleccionar aparecerá la pantalla principal para escoger el diseño a trabajar



5. Comienza a modificar según la información.



goconqr

**Herramientas digitales para elaborar mapas conceptuales y mapas mentales**



**Lucidchart**



**creately**



# GOCONQR

## ¿QUE ES GOCONQR?

Es una plataforma la cual permite crear presentaciones, mapas mentales gráficos, ente otros. es una de las herramientas gratuitas que ofrece la red de internet.

## LOGO IDENTIFICADOR:

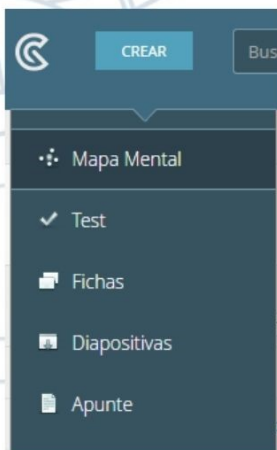


## ACTIVIDAD:

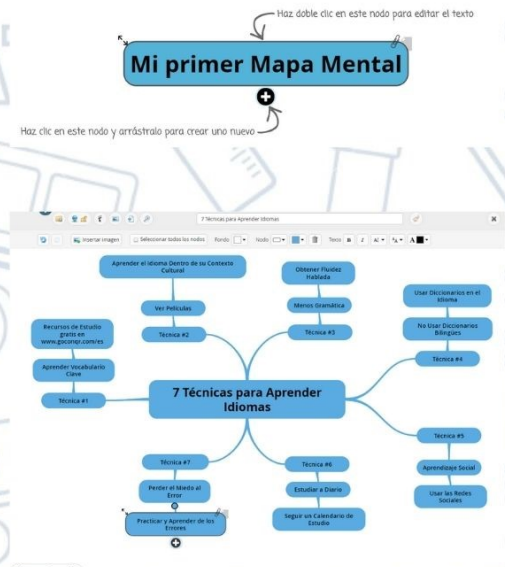
1. Ingresa a la pagina <https://www.goconqr.com/es>
2. Registrarse con el correo electrónico, aceptando terminos y condiciones



3. En el menú principal haz clic en la parte superior izquierda en crear y selecciona mapa mental



4. Al hacer clic en la herramienta de mapa mental, nos aparecerá el diseño el cual podremos modificar de acuerdo a la información.



Para mayor entendimiento mira este video tutorial. <https://www.youtube.com/watch?v=E4PGAvYfoig>



## Habilidades a desarrollar

- Crear un mapa mental de una manera facil y gratuita.

# LUCIDCHART

## ¿QUE ES LUCIDCHART?

Es una herramienta de diagramación basada en la web, que permite a los usuarios colaborar y trabajar juntos en tiempo real, creando diagramas de flujo, organigramas, esquemas de sitios web, diseños UML, mapas mentales, prototipos de software y muchos otros tipos de diagrama

## LOGO IDENTIFICADOR:

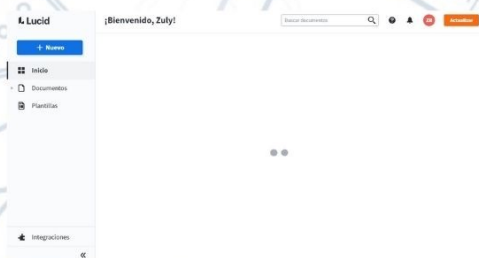


## ACTIVIDAD:

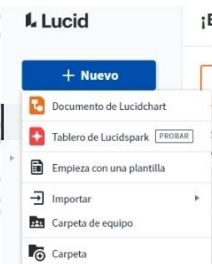
1. Ingresa a la pagina <https://www.goconqr.com/es>



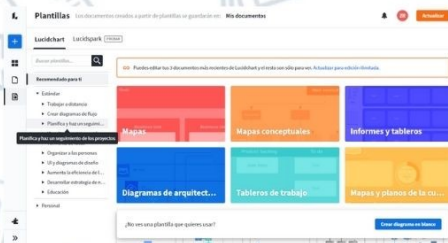
2. Registrarse con el correo electrónico, aceptando terminos y condiciones
3. En el menú principal haz clic en la parte superior izquierda en 'nuevo' y selecciona mapa mental



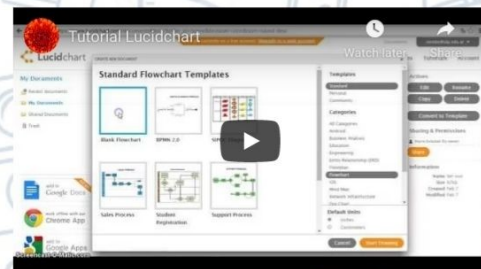
4. Al ingresar a nuevo, nos dirigimos a empezar con plantilla



5. Seleccionamos la plantilla de mapas o mapas conceptuales, eligiendo la que mas guste para asi empezar a modificar.



Para mayor entendimiento mira este video tutorial.  
<https://www.youtube.com/watch?v=ERDoJ-hpTGc>



## Habilidades a desarrollar

- Diseñar un mapa conceptual manejando cada una de las herramientas que ofrece la plataforma.

# CREATELY

## ¿QUE ES CREATELY?

Es una herramienta que permite realizar diagramas, cuadros e infografías de manera gratuita en el navegador, teniendo diferentes herramientas de fácil uso.

## LOGO IDENTIFICADOR:



4. Seleccionamos la plantilla del mapa que mas guste para así empezar a modificar.

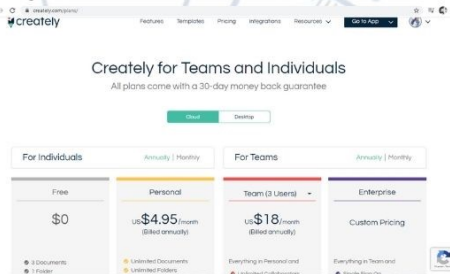
Para mayor entendimiento mira este video tutorial.  
<https://www.youtube.com/watch?v=-anf38VGZUs>

## ACTIVIDAD:

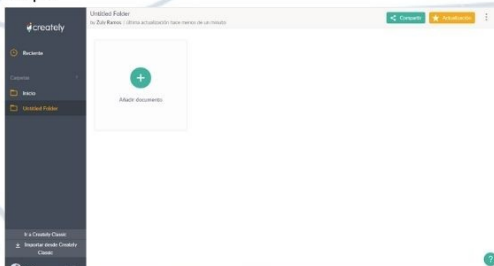
1. Ingresa a la pagina <https://creately.com/es/home/>



2. Registrarse con el correo electrónico, eligiendo el plan gratuito



3. En el menú principal haz clic en la parte superior izquierda en añadir documento y selecciona un mapa



## Habilidades a desarrollar

- Indagar diferentes plataformas para la creación de mapas conceptuales y mentales como lo hace creately.

# BIBLIOGRAFIA

## BIBLIOGRAFÍAS:

- <https://www.pocket-lint.com/es-es/aplicaciones/noticias/151426-que-es-el-zoom-y-como-funciona-ademas-de-consejos-y-trucos>
- <https://www.trecebits.com/2020/04/27/que-es-google-meet-y-como-usarlo/>
- [http://www.ffis.es/Manual\\_Participantes\\_Videoconferencia/Pagina\\_03.htm](http://www.ffis.es/Manual_Participantes_Videoconferencia/Pagina_03.htm)
- <https://www.skype.com/es/about/>
- <https://www.softeng.es/es-es/blog/microsoft-teams-la-nueva-herramienta-de-colaboracion-de-office-365.html>
- [https://edu.google.com/intl/es-419/products/classroom/?modal\\_active=none](https://edu.google.com/intl/es-419/products/classroom/?modal_active=none)
- <https://new.edmodo.com/?language=es>
- <http://la-nueva-tecnologia-educativa.blogspot.com/2014/06/twiducate.html>
- <https://www.maximaformacion.es/e-learn/que-es-moodle-y-para-que-sirve/>
- <https://www.adrformacion.com/nosotros/educaplay.html#:~:text=Educaplay%20es%20una%20plataforma%20educativa,y%20compartir%20actividades%20multimedia%20educativas.>
- <https://webdelmaestrocmf.com/portal/como-crear-evaluaciones-con-quizizz-e-integrarlo-a-google-classroom/>
- <https://www.xataka.com/basics/kahoot-que-es-para-que-sirve-y-como-funciona>
- <http://elearningmasters.galileo.edu/2019/03/08/que-es-padlet-y-su-aplicacion-en-la-educacion-en-linea/>
- <https://rockcontent.com/es/blog/blogger/>
- <https://www.webempresa.com/wordpress/que-es-wordpress.html>
- <https://www.xataka.com/basics/wetransfer-que-es-y-como-lo-puedes-usar-para-compartir-archivos>
- <https://www.comparasoftware.com/mailbigfile#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20MailBigFile%3F,cuenta%20MailBigFile%20Pro%20o%20Business.>



El objetivo principal de la educación es crear personas capaces de hacer cosas nuevas, y no simplemente repetir lo que otras generaciones hicieron.

JEAN PIAGET.