



**GOBIERNO DEL ESTADO DE YUCATÁN  
SECRETARÍA DE INVESTIGACIÓN  
INNOVACIÓN Y EDUCACIÓN SUPERIOR  
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN SUPERIOR**



**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD 31 – A MÉRIDA, YUCATÁN  
SUBSEDE VALLADOLID**

LICENCIATURA EN INTERVENCIÓN EDUCATIVA.



IMPLEMENTACIÓN DE LAS  
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN,  
EN LOS ALUMNOS DEL SEXTO GRADO DE LA ESCUELA  
“CLUB DE LEONES N° 2”.

MARIO FRANCISCO NOH BALAM.  
JUAN RAMÓN HERRERA NÁJERA.  
NAYELY ALEJANDRA MÉNDEZ RICALDE.

VALLADOLID, YUCATÁN, MÉXICO MARZO 2017.



**GOBIERNO DEL ESTADO DE YUCATÁN  
SECRETARÍA DE INVESTIGACIÓN  
INNOVACIÓN Y EDUCACIÓN SUPERIOR  
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN SUPERIOR**



**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD 31 – A MÉRIDA, YUCATÁN  
SUBSEDE VALLADOLID.**

LICENCIATURA EN INTERVENCIÓN EDUCATIVA.



IMPLEMENTACIÓN DE LAS  
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN,  
EN LOS ALUMNOS DEL SEXTO GRADO DE LA ESCUELA  
“CLUB DE LEONES N° 2”.

MARIO FRANCISCO NOH BALAM.

JUAN RAMÓN HERRERA NÁJERA.

NAYELY ALEJANDRA MÉNDEZ RICALDE.

PROYECTO DE DESARROLLO EDUCATIVO EN OPCIÓN AL  
TÍTULO DE LICENCIADO EN INTERVENCIÓN EDUCATIVA.

LÍNEA DE FORMACIÓN ESPECÍFICA:  
EDUCACIÓN INTERCULTURAL.

VALLADOLID, YUCATÁN, MÉXICO MARZO 2017.



SECRETARIA DE INVESTIGACIÓN,  
INNOVACIÓN Y EDUCACIÓN SUPERIOR  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD 31-A MÉRIDA, YUCATÁN



**DICTAMEN**

Mérida, Yuc., 15 de febrero de 2017.

**MARIO FRANCISCO NOH BALAM.**  
SUBSEDE VALLADOLID.

En mi calidad de Presidenta de la Comisión de Titulación de esta **Unidad 31-A** y como resultado del análisis realizado a su trabajo titulado:

**IMPLEMENTACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA  
INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN, EN LOS ALUMNOS  
DEL SEXTO GRADO DE LA ESCUELA "CLUB DE LEONES No. 2".**

**OPCION: Proyecto de Desarrollo Educativo, de la Licenciatura en Intervención Educativa, Línea de Formación Específica: Educación Intercultural, y a propuesta de la Mtra. Rosa María Padilla Díaz, Directora del trabajo, manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.**

Por lo anterior, se **DICTAMINA** favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su Examen Profesional.

**ATENTAMENTE**

**DRA. AZURENA MARÍA DEL SOCORRO MOLINA MOLAS**  
Directora de la Unidad 31-A Mérida





SECRETARÍA DE INVESTIGACIÓN,  
INNOVACIÓN Y EDUCACIÓN SUPERIOR  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD 31-A MÉRIDA, YUCATÁN



**DICTAMEN**

Mérida, Yuc., 15 de febrero de 2017.

**NAYELY ALEJANDRA MENDEZ RICALDE.**  
SUBSEDE VALLADOLID.

En mi calidad de Presidenta de la Comisión de Titulación de esta **Unidad 31-A** y como resultado del análisis realizado a su trabajo titulado:

**IMPLEMENTACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA  
INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN, EN LOS ALUMNOS  
DEL SEXTO GRADO DE LA ESCUELA "CLUB DE LEONES No. 2".**

**OPCION: Proyecto de Desarrollo Educativo, de la Licenciatura en Intervención Educativa, Línea de Formación Específica: Educación Intercultural, y a propuesta de la Mtra. Rosa María Padilla Díaz, Directora del trabajo, manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.**

Por lo anterior, se **DICTAMINA** favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su Examen Profesional.

**ATENTAMENTE**

**DRA. AZURENA MARÍA DEL SOCORRO MOLINA MOLAS**  
Directora de la Unidad 31-A Mérida



GOBIERNO DEL ESTADO  
SECRETARÍA DE INVESTIGACIÓN,  
INNOVACIÓN Y EDUCACIÓN SUPERIOR  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA  
NACIONAL  
UNIDAD 31-A  
MÉRIDA



SECRETARIA DE INVESTIGACIÓN,  
INNOVACIÓN Y EDUCACIÓN SUPERIOR  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD 31-A MÉRIDA, YUCATÁN



## DICTAMEN

Mérida, Yuc., 15 de febrero de 2017.

**JUAN RAMON HERRERA NAJERA.**  
SUBSEDE VALLADOLID.

En mi calidad de Presidenta de la Comisión de Titulación de esta **Unidad 31-A** y como resultado del análisis realizado a su trabajo titulado:

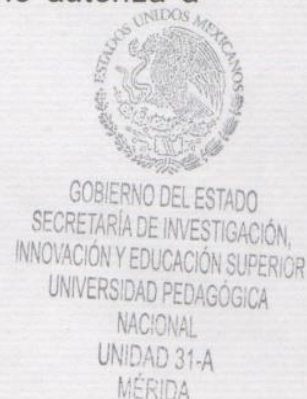
### **IMPLEMENTACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN, EN LOS ALUMNOS DEL SEXTO GRADO DE LA ESCUELA "CLUB DE LEONES No. 2".**

**OPCION: Proyecto de Desarrollo Educativo, de la Licenciatura en Intervención Educativa, Línea de Formación Específica: Educación Intercultural, y a propuesta de la Mtra. Rosa María Padilla Díaz, Directora del trabajo, manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.**

Por lo anterior, se **DICTAMINA** favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su Examen Profesional.

**ATENTAMENTE**

**DRA. AZURENA MARÍA DEL SOCORRO MOLINA MOLAS**  
Directora de la Unidad 31-A Mérida



## ÍNDICE.

INTRODUCCIÓN.	1
CAPÍTULO 1. ANÁLISIS DEL CONTEXTO DE INTERVENCIÓN: PROBLEMA DETECTADO.	3
1.1 Entorno de Valladolid, Yucatán.	3
1.2 Características de la colonia militar.	4
1.3 Contexto institucional.	5
1.4 Investigación cualitativa.	6
1.5 Método etnográfico.	7
1.6 Problemáticas institucionales.	8
1.7 Diagnóstico específico del problema.	10
1.7.1 Descripción del plan de diagnóstico específico.	12
1.8 Técnicas e instrumentos.	15
1.9 Análisis de la información.	16
1.10 Causa del problema.	19
1.11 Resultados de los indicadores.	20
CAPÍTULO 2. ANÁLISIS DEL PROBLEMA DETECTADO: UNA APROXIMACIÓN A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS.	22
2.1 Justificación del proyecto de intervención.	26
2.2 Fundamentación teórica del problema.	27
2.2.1 Las tecnologías de la información y la comunicación en la educación.	28

2.2.2 Aplicaciones de las tecnologías de la información y la comunicación.	29
2.2.3 Materiales hipermedia y multimedia.	30
2.2.4 Las redes de comunicación. Internet y entornos	31
2.2.5 El aula digital.	32
2.2.6 Los docentes y las tecnologías de la información y la comunicación.	33
2.2.7 La introducción de las tecnologías en el aula.	35
2.3 Objetivos del proyecto.	36
CAPÍTULO 3. PROYECTO: LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN UN MUNDO POR EXPLORAR. APLICACIÓN METODOLÓGICA.	37
3.1 ¿Qué son las estrategias de intervención?.	37
3.2 La teoría crítica y de cambio social.	38
3.2.1 Modelo constructivista.	39
3.2.2 Enfoque por competencias.	40
3.3 Estrategia curso-taller para el proyecto de intervención.	42
3.3.1 Concepto de curso.	42
3.3.2 Concepto de taller.	42
3.3.3 ¿Qué es un curso-taller?.	42
3.4 Concepto de cartas descriptivas.	44
3.5 Evaluación de las actividades.	44
3.5.1 Tipos de evaluación.	45
3.5.2 Técnicas y herramientas de evaluación de actividades.	46
3.6 Fases o momentos del proyecto.	47

CAPÍTULO 4. LOGROS Y OBSTÁCULOS DEL PROCESO.	63
4.1 Resultados obtenidos de la aplicación en el proyecto Intervención.	63
4.1.1 Fase una: Explorando con las nuevas tecnologías.	63
4.1.2 Fase dos: Nuevas tecnologías y su relación con el internet.	70
4.1.3 Fase tres: Construyendo con las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje.	76
CAPITULO 5. EVACUACIÓN DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN.	85
5.1 Objetivo general de la evaluación.	85
5.2 Enfoque de evaluación.	87
5.3 El modelo de evaluación.	87
5.4 Herramientas de evaluación del proyecto.	87
CONCLUSIÓN.	92
BIBLIOGRAFÍA.	97
ANEXOS.	97



## INTRODUCCIÓN

La realización de este documento representa la construcción de un proyecto de desarrollo educativo, que tiene su culminación en el octavo semestre, constituye un ejercicio guiado y supervisado, donde se ponen en juego los conocimientos adquiridos durante el proceso formativo del estudiante.

En el capítulo uno, se expone el diagnóstico general que representa el cimiento de todo proyecto educativo aplicado a una institución escolar, este apartado contiene el análisis del contexto comunitario, institucional y áulico, el tipo de diagnóstico realizado, y el plan del diagnóstico focalizado, las técnicas e instrumentos de análisis, la sistematización de la información y la triangulación de datos. El cual nos arrojó que el problema que más afecta a la institución es el deficiente uso de las nuevas tecnologías por los alumnos de sexto grado, ocasionando que la escuela “Club de Leones” N° 2, no alcance el nivel educativo deseado. Esto se debe, a la escasa competencia teórica y práctica del uso de las TIC, y que se carece de las estrategias necesarias para lograr un aprendizaje significativo”.

En el capítulo dos, se presenta la justificación del proyecto de intervención. En éste se hace un análisis más profundo de la causas del problema y porqué se toma la decisión de trabajar con él en específico. Se establece la fundamentación teórica del tema, en el que se da la descripción de las referencias teóricas utilizadas, donde se abordan temas como la importancia de las TIC en el ámbito educativo, y cuáles son sus aplicaciones. Es necesario tener conocimientos del uso de la red, el internet, el software educativo, el aula digital y cómo los docentes interactúan con las nuevas tecnologías de la información y comunicación, y por último se muestra los objetivos generales y específicos del proyecto de intervención.

En el capítulo tres, se da a conocer la estrategia de intervención que se aplicó, que constituye una formidable herramienta para desarrollar el pensamiento crítico y

creativo de los estudiantes mientras aprenden los contenidos y temas de cada asignatura del currículum, por ello es necesario comprender la estructura metodológica que sigue el proyecto de intervención. En este apartado, la teoría crítica y de cambio social permite al constructivismo como corriente pedagógica su desarrollo, apoyado en el enfoque por competencias, que crea y aplica conocimientos en una sociedad cambiante. Para esto es necesario delimitar la estrategia, que en este proyecto en particular se escogió el curso-taller, ya que necesitábamos potenciar conocimientos y habilidades. Las cartas descriptivas o planes de clase diseñados contaron con estos elementos, así mismo estas actividades sirvieron para la capacitación del alumno en donde permita la implementación de las estrategias didácticas pertinentes para el uso de las TIC en la escuela primaria Club de Leones N° 2, de la ciudad de Valladolid Yucatán. Otro punto importante, es la evaluación de las actividades plasmadas en las cartas descriptivas, con éstas se determinan las áreas de mejora y el rediseño de actividades. Sobre las cartas descriptivas, consta de tres fases en el que cada una tuvo cinco sesiones, haciendo un total de quince actividades relacionadas con la implementación de las nuevas tecnologías.

En el capítulo cuatro, se encuentra lo que es el informe de cada una de las sesiones de las cartas descriptivas del curso-taller, en el que se narra lo sucedido de las actividades, así mismo cuales son las limitaciones y logros que se tuvo a lo largo de la aplicación, el análisis de los instrumentos de evaluación, y los productos que se hicieron con los alumnos, para ver si se cumplió con el objetivo y el aprendizaje esperado.

En el capítulo cinco, se presenta lo que es la evaluación del proyecto, sus características, tipos de evaluación y como evaluar el proyecto de desarrollo educativo. La evaluación es un punto clave en el desarrollo de cualquier proyecto, y tiene repercusión directa en el trabajo y la evolución de la institución. Hay dos razones fundamentales por las que es necesario evaluar: supone hacer un análisis de nuestra intervención y, por lo tanto, es un momento de reflexión que culmina el proceso de aprendizaje: evaluar nos lleva, en consecuencia, a mejorar y a progresar.

# CAPÍTULO 1

## ANÁLISIS DEL CONTEXTO DE INTERVENCIÓN: EL PROBLEMA DETECTADO

En el presente capítulo se considera el diagnóstico institucional como un paso fundamental para determinar el problema que incide en mayor grado en la escuela primaria “Club de Leones N° 2”, ubicada en la ciudad de Valladolid Yucatán, y por el cual se impide que se logre mejorar la calidad educativa que se pretende en las escuelas de educación básica hoy en día. Los antecedentes del problema contienen el contexto comunitario, institucional, el diagnóstico focalizado para determinar cuáles son las causas del problema, las técnicas e instrumentos aplicados para poder hacer la sistematización y el análisis de la información, así mismo, se presenta la triangulación de datos para determinar los indicadores de causa a trabajar.

### 1.1 Entorno de Valladolid, Yucatán.

La ciudad de Valladolid se encuentra ubicada en el Estado de Yucatán, específicamente en la zona oriente. De acuerdo al conteo de población y vivienda 2010 realizado por el INEGI, el municipio de Valladolid tiene una población de 74,217 habitantes, lo que lo convierten en el tercer municipio más poblado del Estado, sólo superado por la capital, Mérida.

Valladolid está catalogado con un grado de marginación media con respecto a otras comunidades del estado, sin embargo, por su ubicación estratégica y acceso a los servicios se convierte en un centro de abastecimiento e intercambio satisfactorio que permite disminuir en parte los altos índices de marginación de la región.

Aún cuando a Valladolid se le cataloga como centro estratégico, la realidad comunitaria refleja que el principal problema radica en que se le ha negado a la mayoría de los pobladores de la Ciudad de Valladolid y sus comisarías, toda posibilidad de desarrollo propio y al mismo tiempo se le ha mantenido al margen del

desarrollo social junto al conjunto de la población yucateca, a través de una política corporativa y paternalista dirigida a mantener el control, y no al logro de auténticos beneficios sociales o económicos. La realidad se patentiza en los altos índices de marginación y pobreza de sus comunidades, las altas tasas de mortalidad infantil y femenil por enfermedades curables o que se pueden prevenir, la desnutrición crónica en casi todas los grupos de edad, una mala planeación en la educación, así como la carencia de viviendas con servicios sanitarios adecuados, ingresos por debajo del mínimo, aunado a una discriminación racial y cultural.

En 2010 con respecto a educación el INEGI, enuncia que el municipio contaba con 46 escuelas preescolares (3.6% del total estatal), 18 primarias indígenas (10.3%), 63 primarias urbanas (4.6% del total), 26 secundarias (4.6%). 8 bachilleratos (3.3%) y 8 escuelas de formación para el trabajo (4.5%). El grado promedio de escolaridad de la población de 15 años o más en el municipio era en 2010 de 7.5 %, frente al grado promedio de escolaridad de 8.2% en la entidad, esto se debe, a la mala planeación y que los diseños curriculares existentes no son acordes al contexto.

Esto se ve reflejado en que el municipio muestra un mayor número de población analfabeta con respecto al Estado, así como un mayor número de personas con problemas de accesibilidad a los servicios, por ello ocupa el lugar 82 de los 106 Municipios. La ciudad de Valladolid, cuenta con una riqueza de recursos que no son utilizados adecuadamente para el desarrollo comunitario y social. Aunado a que ahora se considera una zona turística por el paso de gente extranjera que se dirige a las diversas zonas turísticas de la región, ha ocasionado que muchas áreas de producción no sean el principal modo de vida de la ciudad.

## 1.2 Características de la colonia militar.

La colonia militar en la que se encuentra ubicada la institución, presenta una serie de situaciones particulares, por la presencia del cuartel general militar. La población se compone de familias provenientes en su mayoría de los Estados de Puebla, Oaxaca, Tabasco, Chiapas, Chihuahua, Campeche, Quintana Roo y Veracruz. El ritmo de vida de los habitantes vallisoletanos ha sido drásticamente

modificado por el de las personas que se han establecido en esta colonia, sobre todo por los diferentes comportamientos de las personas que ahora lo habitan.

La presencia de los militares y demás gente foránea, eleva el número de prostitución y cuarterías donde se reúnen a ingerir bebidas alcohólicas, lo que ocasiona que las familias se tornan agresivas entre los miembros y con sus vecinos. Todo esto propicia conductas violentas que resultan ser inaceptables para la mayoría de la cultura anfitriona de origen conservador.

### 1.3 Contexto institucional.

En esta sección se especifica el espacio y los componentes donde se desarrolla el proyecto. Cabe mencionar que el área de acción para el propósito de este trabajo se enfoca principalmente con los alumnos, alumnas y la maestra de sexto grado de la escuela primaria Club de Leones N° 2.

La escuela Club de Leones N°2 como institución, se encarga de promover actividades que lleven al mejoramiento de la calidad de la educación, y lograr además mejorar el bienestar psicosocial de los estudiantes. Busca no solamente impartir instrucción o mejorar la calidad de la misma, sino brindar una educación integral, es decir, jugar un rol que vaya más allá de los aspectos económicos y estructurales de la planta física de la institución educativa, alcanzando niveles de complejidad y responsabilidad al incluir aspectos como los proyectos comunitarios escolares y en los proyectos de aprendizaje, la investigación pedagógica-educativa, etc. La institución se caracteriza por estar abierta a los cambios y ser receptiva a las innovaciones.

De acuerdo a los estatutos de la Secretaría de Educación Pública, se enmarca a la institución dentro de la clasificación de una escuela completa, cuenta con doce aulas donde se imparten clases, una biblioteca, una dirección, una sala de cómputo, un aula destinada al U.S.A.E.R., dos canchas de usos múltiples, una cooperativa con bodega anexa, baños para alumnos divididos en femenino y masculino, así como otro para docentes.

Como parte de los datos de fundación de la institución la directora dijo, que la escuela "fue construida a iniciativa del Club de Leones delegación Valladolid, y los habitantes en general, fue inaugurada por el Dr. Héctor Gonzáles Lugo, presidente de la Asociación Nacional del Club de Leones de la República Mexicana el 1 de Junio de 1967.

La institución cuenta con personal de planta que lo constituyen doce profesoras frente a grupo, una directora, dos intendentes, un maestro de educación física y una población estudiantil de 336 alumnos. De igual forma se cuenta con personal de apoyo conformado por una profesora en la Unidad de Servicio de Apoyo a la Educación Regular (U.S.A.E.R.), una maestra de artística, un grupo de alumnos que están dentro del programa de servicio social o prácticas profesionales enviados por sus respectivas instituciones, entre estos se encuentran un practicante de educación física, dos alumnos de la Licenciatura en Idiomas que imparten la materia de lengua extranjera (inglés) y tres estudiantes de la Universidad Pedagógica Nacional que se encargan del aula digital.

La escuela tiene un consejo técnico escolar cuyas comisiones son: el presidente, secretaria y concursos, biblioteca y Plan Nacional de Lectura, acción social y aula digital, seguridad, higiene escolar y mejoras materiales, prensa y propaganda, asesor técnico pedagógico, tesorería, puntualidad y asistencia donde cada docente tiene una tarea específica.

Entre los programas que desarrollan en la institución se encuentran el Plan Nacional de Lectura, Aula Digital Telmex, Niños Extra Edad, Desayunos Escolares, Escuela Segura y becas del sistema prospera. Para promover la inclusión, posee una sociedad de padres de familia y un consejo de participación social integrado por ex alumnos, padres de familia y docentes.

#### 1.4 Investigación cualitativa.

La investigación es un proceso riguroso, cuidadoso y sistematizado en el que se busca resolver problemas, es organizado y garantiza la producción de conocimiento o de alternativas de soluciones viables. El investigar requiere conocer,

analizar y definir los enfoques, los modelos y los diseños de investigación que podemos utilizar.

Para esto, la investigación cualitativa, utiliza la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación, estudia la realidad en su contexto natural y sacando e interpretando fenómenos de acuerdo con las personas implicadas (Hernández, 1998).

La investigación cualitativa trata de comprender a las personas dentro del marco de referencia de ellas mismas. Desde un punto de vista fenomenológico, esto le permite a la investigación cualitativa experimentar la realidad tal como otros la perciben. Siendo de esta manera que el investigador cualitativo se identifica con las personas que estudia para poder comprender cómo ven las cosas. La etnografía es uno de los métodos más relevantes que se vienen utilizando en investigación cualitativa, una de las características más importantes es que procuran captar el sentido que las personas dan a sus actos, a sus ideas, y al mundo que les rodea.

### 1.5 Método etnográfico.

La etnografía es un proceso sistemático de aproximación a una situación social, considerada de manera global en su propio contexto natural. El objetivo fundamental y el punto de partida que orienta todo este proceso de investigación es la comprensión empática del fenómeno objeto de estudio. La etnografía se interesa por lo que la gente hace, cómo se comporta, como interactúa; se propone descubrir sus creencias, valores, motivaciones, etc.

Debido a su carácter “flexible, holístico, naturalista, amplio, subjetivo, inductivo y descriptivo. Este método trata de comprender la complejidad estructural de los fenómenos que viven y sienten las personas involucradas en los ejes problemáticos asociados a su cotidianidad, involucrándolos como investigadores de su propia realidad y de su propio medio” (Martínez, 1996).

En la escuela, la etnografía se centra en explorar los acontecimientos diarios aportando datos descriptivos acerca de los medios y contextos de los participantes implicados en la educación y así descubrir patrones de comportamiento de las relaciones sociales dinámicas como las que se producen en el contexto educativo. Los intereses se centran en las interacciones que se originan en los escenarios educativos donde se producen los valores, las actividades y las expectativas de los participantes. Los cuales se analizan en el siguiente apartado.

#### 1.6 Problemáticas institucionales.

Las escuelas atraviesan diversos problemas que afectan la calidad educativa que se imparte en los salones de clase, para esto, se realizó en primer momento un diagnóstico general que nos sirvió como punto de partida para identificar cuáles son las problemáticas que afectan el proceso educativo y que marcan la pauta de inicio para la elaboración de los proyectos de intervención que nos permitan transformar la realidad que vive la escuela. Estas problemáticas se enuncian a continuación:

Inclusión para la diversidad. El diagnóstico al inicio del curso permite conocer la diversidad que presentan los alumnos al momento de ingresar a los salones de clase, como se sabe la escuela es intercultural en la medida que llegan mucha gente de otros estados por su cercanía con el cuartel militar, sin embargo esta práctica inicial se ha dejado de hacer. Así, esto representa un serio problema, ya que la escuela carece de espacios para que los docentes y alumnos tengan una convivencia donde puedan percibir que hay una gran diversidad de personas, que tienen diferentes formas de pensar, de actuar, otras creencias, religión, tradiciones pero que todos somos iguales en cuanto a derechos y obligaciones. Es decir, son las diferentes las que nos ayudan enriquece el aprendizaje.

Planificar para favorecer el aprendizaje. Existen diferentes factores que se pueden presentar al momento de realizar las actividades escolares, la dirección en principio debe identificar las acciones pertinentes que le permitan obtener los resultados deseados en la aplicación e implementación de estas, pero esto es una tarea ardua que requiere tiempo y visión de cambio. Por parte de la directora se da pero no como se desea. Los maestros en los salones de clase llenan de actividades



sus planeaciones que tratan de aplicar a la fuerza lo que representa un problema, puesto que la información es mucha y el tiempo está en contra. El aprendizaje significativo busca que el niño aprenda y aplique el conocimiento adquirido y es la misma experiencia que dice que la adecuación al contexto, lo puede lograr.

Desarrollo personal y para la convivencia. La escuela exige a los actores educativos estar en contacto constante para que el niño desarrolle las competencias que le permitan enfrentarse a la realidad en la que viven. La relación entre el personal, la dirección, los padres de familia y alumnos que hacen el todo institucional es incipiente y esporádica se pudo observar que está en proceso de formación.

Trabajo colaborativo. La escuela realiza diversas actividades pero no involucra al total de los actores educativo; la institución como comunidad exige que los maestros, directivos y alumnos involucren a los padres de familia en las diversas actividades escolares. Este aspecto está en proceso de crecimiento.

Uso de la tecnología. A diferencia de otras escuelas del sector se cuenta con todos los materiales disponibles que exige la educación hoy día, como son el aula digital, la biblioteca, salones en buenos estados, áreas deportivas, pero no son utilizados al 100%, lo que repercute en el aprovechamiento escolar, en especial el uso de las nuevas tecnologías, los libros de texto son estáticos pero la información de nuestro tiempo cambia a pasos agigantados, un adecuado uso de las Tecnologías de la información y comunicación (TIC) sería beneficioso para los alumnos y los maestros.

Hoy en día, la institución educativa con las reformas a la educación solo puede funcionar como comunidad de aprendizaje. Es decir, como una organización en la cual todos los miembros adquieren nuevas ideas y aceptan la responsabilidad de desarrollar y mantener la organización, aprovechando las experiencias de todos los miembros y en la que los miembros trabajan juntos, entendiéndose mutuamente y respetando la diversidad.

Los problemas antes planteados reflejan en un mayor o menor grado su influencia para no crear en la institución una educación de calidad que haga competentes a todos los actores educativos. Es por tal motivo, que es necesaria una

descripción de estas problemáticas, para determinar el problema central y la influencia que ejerce sobre las otras.

Es necesario que los actores educativos busquen por todos los medios posibles un crecimiento personal que les permita valorar sus formas de vida, sus ideas y que estén dispuestos a reconocer que existe una gran diversidad de pensamientos que en muchos de los casos dificultan una adecuada convivencia institucional, para esto se necesita planificar todas las actividades e incluir a todas y cada una de las personas que forman la institución educativa, sin embargo no consideramos que sea el problema real.

Con respecto al uso de la tecnología es inevitable que su presencia en todos los ámbitos de nuestra sociedad hace inevitable su uso en entornos educativos y, por tanto exige una profunda reflexión en busca de sus mejores potencialidades educativas y su adaptación a la actividad educativa cotidiana. La escuela por primera vez ya no es un elemento aislado, existe una conexión con otros centros, con otras fuentes de información que están más allá de los muros y de los libros de texto y que conduce a una alteración de la vida de los centros educativos.

Por eso creemos que llevar a cabo un adecuado uso de la tecnología con que cuenta la escuela, cambiará no solo los procesos de enseñanza-aprendizaje entre el maestro y el alumno, sino que a los padres de familia conectarse mediante una red de manera directa con el director de la escuela y saber las actividades que desarrolla su hijo en ésta. Se necesita cambiar la visión y la forma de ver las instituciones educativas y eso solo se logrará si se aprovechan todos los recursos disponibles para ello. Se puede determinar que el deficiente uso de las tecnologías por los alumnos de sexto grado repercute, que la escuela "Club de Leones" N° 2 no alcance el nivel educativo deseado, en el área.

#### 1.7 Diagnóstico específico del problema.

Una vez que se han determinado el problema a trabajar es necesario determinar las causas que lo originan, este un paso fundamental para determinar el significado de la tarea y generar estrategias, que permitan el mejoramiento y el compromiso de todos los actores en el logro de los objetivos y las metas formuladas.

El diagnóstico que nos permitió determinar las causas que originan que no se aproveche adecuadamente las nuevas tecnologías, es de tipo socioeducativo, ya que primero se conceptualizó el problema desde una determinada perspectiva de análisis y en función de ello se seleccionan las categorías conceptuales que se usarán para explicar el problema. En un segundo paso se configura el objeto de intervención, donde se define espacial y temporalmente el área problemática, es decir, entender las causas y manifestaciones del problema. En un tercer momento se delimitó la situación, esto es, caracterizar y analizar la acción de los actores en el instante en que se realiza el diagnóstico. Este proceso nos permitió identificar los factores que afectan la escasa competencia que se tiene sobre el uso de las TIC, en los alumnos de sexto grado de la Escuela Primaria Urbana Federal Club de Leones N°2.

Debemos estar conscientes de que la actuación socioeducativa tiene como finalidad transformar a las personas que están siendo afectadas por una problemática y al mismo tiempo transformar el entorno social. Tareas que suponen la cooperación de las personas en su propia transformación, ya que los sujetos sólo pueden ser ayudados siempre y cuando lo demanden. Es así que el diagnóstico es muy útil en esta actividad porque permitirá mostrar a los afectados que así lo demanden que están en una situación conflictiva que puede cambiar (Ander egg, 1995).

Por tal motivo, el tipo de diagnóstico que se trabajó es de tipo socioeducativo, el cual consiste en un proceso en el que se analizan la situación de los alumnos en esta sociedad del conocimiento y que presenta dificultades en el marco del uso de las nuevas tecnologías, con el fin de conocer la realidad y el área de mejora que requiere un proyecto de intervención.

Este diagnóstico es utilizado en diferentes momentos o contextos, para hacer referencia a la caracterización de una situación, mediante el análisis de algunos eventos, “conocer para actuar”, es uno de los principios fundamentales que no debe terminar en el “conocer por conocer”, para saber qué pasa con un grupo o una comunidad porque finalmente no se termina priorizando lo que se debe priorizar. La necesidad de realizar un diagnóstico está basada en el hecho de que es necesario conocer para actuar con eficacia.

Para conocer las causas del problema, fue necesario la elaboración de un plan de diagnóstico, en el que se establecen las técnicas e instrumentos utilizados para la recopilación de datos y el proceso de sistematización y análisis de la información que nos proporciona los indicadores de causa del problema, ya que la realización de este diagnóstico constituye un aprendizaje para el conjunto de actores del establecimiento educacional, que contribuye a la comprensión de la importancia que tiene el evaluar y analizar críticamente sus propias prácticas y observar cómo éstas inciden directamente en el logro de aprendizajes de todos sus estudiantes.

#### 1.7.1 Descripción del plan de diagnóstico específico.

El plan de diagnóstico es el primer paso y es fundamental, la información obtenida constituye la línea de base para la definición de metas y de la planificación. Contiene una serie de cuestionamientos que serán descritos a continuación para expresar de manera clara los argumentos que se utilizaron para llevar a cabo el diagnóstico deseado (Ver anexo A).

El propósito que tuvo el plan de diagnóstico focalizado, es que nos permitió identificar y plantear de forma clara el problema a trabajar, éste se realizó con la finalidad de identificar las causas que originan el problema de la escasa competencia que se tiene sobre el uso de las TIC, para ello se diseñó un plan de diagnóstico para poder obtener información pertinente a través de la aplicación de técnicas e instrumentos y diseñar estrategias de acción pertinentes a través de un proyecto de intervención que nos permita desarrollar las competencias necesarias para el uso de las TIC, y mejorar dicho problema.

La importancia del diagnóstico focalizado, radica en la capacidad de operación sobre la realidad, depende del conocimiento y de la comprensión de la misma, en tal sentido cada una de las acciones que se elabora e implementa en mitigar un problema que se encuentre estrechamente vinculadas con la concepción que se tenga del mismo, va más allá de un proceso de indagación, de análisis explícito y sistemático.

Lo primero del plan fue crear el objetivo para elaborar un plan de diagnóstico específico para poder indagar sobre los indicadores de causa sobre el problema de la escasa competencia sobre el uso de las TIC. Así mismo recopilar información para determinar dichos factores que repercuten en el problema antes mencionado para su análisis y por último sistematizar la información resultante del diagnóstico para la presentación de los resultados.

En el apartado del ¿Qué?, se presentó lo que se pretendía estudiar, en este caso identificar los factores que afectan la escasa competencia que se tiene sobre el uso de las TIC, en los alumnos de sexto grado de la Escuela Primaria Club de Leones N°2.

Los sujetos de estudio fueron los maestros y alumnos y el proceso de enseñanza-aprendizaje que se desarrolla en el uso de las nuevas tecnologías.

El ¿Cómo?, Representa las herramientas e instrumentos que nos sirvieron para la recolección de datos para conocer más sobre el proceso institucional y los actores que intervienen en él. Para esto se revisaron documentos y material bibliográfico que nos permitió tener una idea más precisa de lo que se desea diagnosticar. Se realizaron una serie de encuestas y cuestionarios a los maestros y alumnos para obtener información de primera mano de los involucrados en el tema de estudio. La guía de observación, sirvió como estrategia de análisis ya que nos permitió conocer, comprender y explicar de manera integral los factores que favorecen u obstaculizan el cumplimiento de los propósitos del proceso enseñanza-aprendizaje en el uso de las TIC. El Diario de campo sirvió para hacer todas las anotaciones pertinentes de los hechos que acontecen en el aula digital y que nos servirá en un futuro en nuestra propia investigación o como ayuda a terceros.

El ¿Dónde?, Significa las fuentes en las que se va a obtener la información. La escuela Club de Leones N° 2, es el espacio para la obtención de la información de manera general, ya que en ella están inmersos los sujetos de estudio. También se indagó en los libros, planes y programas, éste tuvo como propósito obtener información para saber cómo se desarrollan las actividades en la institución, su organigrama y las funciones que debe realizar cada actor institucional. La biblioteca escolar como fuente principal de obtención de la información por ser el único que

posee datos relevantes del contexto institucional, así como libros de proyectos aplicados con anterioridad en la escuela. El internet nos permitió conocer de otras investigaciones con referencia a nuestro tema.

¿Quiénes? El equipo responsable de la realización del proyecto. Juan Ramón Herrera Nájera, Nayely Alejandra Méndez Ricalde y Mario Francisco Noh Balam

¿Con que?, hace referencia a todos los recursos que se necesitaron ya sean equipos, material y dinero. Para esto se contó con una computadora donde se plasmó y analizó la información, así como también tener en cuenta el valor de las impresiones y el pago del internet. Se tuvo a la mano una cámara fotográfica que fue capaz de captar todos los momentos del proyecto como evidencia del mismo. Se elaboraron encuestas y cuestionarios para aplicarse a los maestros y alumnos seleccionados. También se compró una libreta donde se hicieron todas las anotaciones pertinentes de las observaciones.

¿Cuándo?, se elaboró un cronograma de los días y las actividades a realizar durante el periodo del 28 de septiembre al 23 de octubre.

¿Para qué?, Tiene propósito de darle respuesta a las preguntas planteadas:

En los maestros:

Identificar si el maestro conoce las competencias que poseen sus alumnos en el uso de las tecnologías de la comunicación. Detectar los problemas que tienen los maestros al momento de utilizar las nuevas tecnologías. Indagar sobre el material didáctico digital basado en las TIC, que apoye a los profesores para mejorar o reforzar el proceso de enseñanza- aprendizaje.

En los alumnos:

Conocer el grado de competencia con el que cuenta el alumno en el uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación. Determinar cuáles son las causas que ocasiona el bajo nivel en el aprovechamiento de las nuevas tecnologías e identificar si se utilizan estrategias en el proceso de enseñanza-aprendizaje basados en las TIC.

## 1.8 Técnicas e instrumentos.

En este apartado se presenta como se procesó la información recabada como resultado de la aplicación de los instrumentos que son utilizados para la obtención de datos relevantes que determinaron los indicadores de causa del problema a trabajar. “La sistematización es la transcripción de la información escrita o electrónica, incluye la codificación de los datos y la comprensión del tema de estudio, la reunión y análisis de todos los datos que se relacionan” (Taylor, 1986).

La elaboración de los instrumentos utilizados fue uno de los factores medulares para la recopilación de la información, ya que ésta nos permite investigar sobre situaciones específicas del proceso de enseñanza-aprendizaje que impiden el uso adecuado de las nuevas tecnologías (Ver anexo B, C, D, E).

La encuesta y el cuestionario, nos permitió tener acceso sobre una muestra de sujetos representativa de un colectivo más amplio, utilizando procedimientos estandarizados de interrogación con intención de obtener información cualitativa de una gran variedad de características objetivas y subjetivas de la población. Esto nos facilitó involucrar a los maestros y alumnos que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje y obtener información de primera mano sobre las competencias que debe poseer el alumno en el uso de las nuevas tecnologías y la aplicación de estas en el proceso educativo.

Cabe mencionar que para la aplicación de los instrumentos se obtuvo en cuenta lo siguiente: Para aplicación del cuestionario se tomó como muestra a 8 maestros del total de la plantilla y éstas fueron aplicadas en el aula digital, para darle respuesta a cada uno de las interrogantes planteadas. Su finalidad fue conocer acerca de las competencias que deben poseer tanto el docente como el alumno, con respecto al uso y aplicación de las nuevas tecnologías. Al resto del personal docente, se le aplicaron las encuestas en sus salones de clase permitiéndole tomarse el tiempo necesario para dar respuesta a cada una de las preguntas y de esta forma nos presente la información más acertada.

El cuestionario debe contener una serie de preguntas o ítems respecto a una o más variables a medir, se refiere que básicamente se consideran dos tipos de preguntas: cerradas y abiertas. Este tipo de preguntas permite facilitar previamente la codificación (valores numéricos) de las respuestas de los sujetos (Gómez, 2006).

Las encuestas a los alumnos se aplicaron en diferentes momentos en el aula digital, la biblioteca, el recreo, entre otros espacios y momentos que se creyeron pertinentes. La encuesta “es un procedimiento que permite explorar cuestiones que hacen a la subjetividad y al mismo tiempo obtener esa información de un número considerable de personas, accede explorar la opinión pública y los valores vigentes de una sociedad, temas de significación científica y de importancia en las sociedades democráticas” (Grasso, 2006).

Otra herramienta a considerar fue la guía de observación en la cual se describieron todos los parámetros a observar de los diferentes aspectos sobre el uso de las TIC, es necesario saber que observar es un proceso que requiere atención voluntaria e inteligente orientada por un objetivo terminal u organizador y dirigido hacia un objeto con el fin de obtener información. Ésta se plasmó en el diario de campo el cual es un cuaderno especial en que se va anotando día a día, cuidadosamente todas las incidencias y hechos que acontecieron en la institución. El resultado de la codificación de la información de los instrumentos de donde se toman los datos que se consideran relevantes para determinar la problemática de intervención se presenta en la sección adjunta.

### 1.9 Análisis de la información.

En este apartado se aborda particularmente los características del problema, presenta el ejercicio realizado para tener una visión más clara de la temática a abordar; inicia con el comportamiento del mismo, posteriormente la forma de cómo se presenta, la necesidad e importancia de atenderlo, así como los objetivos para desarrollarlo y la referencia teórica que lo sustenta. Esta información surge de los instrumentos aplicados como son las encuestas, cuestionarios y la observación realizada a maestros y alumnos en la Escuela Primaria Club de leones N° 2.



La sistematización es el paso que nos permite construir conocimientos nuevos a partir de la reflexión crítica acerca de las experiencias vividas y le da la validez a nuestro proyecto a realizar. Para poder hacer el análisis de la información primeramente se elaboró un plan de trabajo que nos permitió identificar y plantear de forma clara el problema a trabajar, ya que éste se realiza con la finalidad de identificar las diferentes causas y efectos que origina el problema de la escasa competencia que se tiene sobre el uso de las TIC, a través de un plan de diagnóstico que nos permita obtener información pertinente y diseñar estrategias de acción a través de un proyecto de intervención que nos permita desarrollar las competencias necesarias para el uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación para mitigar dicho problema.

La sistematización es el proceso por medio del cual se hace la conversión de la práctica a la teoría, lo que supone aprender a pensar desde el hacer, enfatiza más en el logro de la interpretación conceptual y una reflexión crítica de las experiencias, de manera que sirva para propuestas innovadoras y transformadoras. (Jara, 1994)

Para obtener la información pertinente para el análisis de los datos, se hizo el diario de campo, en el cual se anotó el análisis de las observaciones a los alumnos de sexto grado con la intención de saber las habilidades y destrezas con las que cuentan, sobre el tema de las nuevas tecnologías de la información y comunicación, de igual forma si participan procesando inteligentemente la información e integran las ideas nuevas a su conjunto de conocimientos previos, dándoles sentido y significado.

Se observó durante varios días al docente, para identificar si considera que sus alumnos cuentan con las competencias adecuadas para el uso de las TIC, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, así mismo si tienen una variedad de aplicaciones y herramientas específicas y que son capaces de utilizar con sus alumnos con flexibilidad en diferentes situaciones basados en problemas y proyectos, y si generan ambientes de aprendizaje adaptables en los aulas, integrando actividades centradas en el estudiante y aplicar con flexibilidad las nuevas tecnologías, a fin de respaldar la colaboración. La observación “es la técnica de investigación básica sobre las que se sustentan todas las demás, ya que establece la relación básica entre el sujeto que

observa y el objeto que es observado, que es el inicio de toda comprensión de la realidad” (Ketele, 1984).

Otro de las técnicas que se utilizaron para la obtención de datos es la aplicación de las encuestas a los alumnos en el cual se conoce la perspectiva que tienen sobre la identificación de las competencias que poseen con respecto al uso de las nuevas tecnologías, y como lo llevan a la práctica. Así mismo se le aplicaron encuestas y cuestionarios a los docentes para conocer el punto de vista para la obtención de datos acerca de las competencias que deben poseer los alumnos con respecto a las TIC, y de cierta manera si lleva a cabo actividades, planeaciones o estrategias didácticas sobre las nuevas tecnologías. A continuación se presenta la triangulación de datos de la información.

A partir de esta conceptualización se propone las fases del método de sistematización. Señala que lo primero es la reconstrucción de la experiencia a través de un relato descriptivo, seguido por el análisis, centrándose en el propio discurso de las personas que participan, se establece una relación objetiva del texto y contexto, basándose en las fases anteriores y se fundamentan las acciones deseables para el futuro. La triangulación de la información, es un acto que se realiza una vez que ha concluido el trabajo de recopilación de la información hecha con la sistematización. El procedimiento práctico para efectuarla pasa por los siguientes pasos: seleccionar la información obtenida en el trabajo de campo.

La triangulación es vista como un procedimiento que disminuye la posibilidad de malos entendidos, al producir información redundante durante la recolección de datos que esclarece de esta manera significados y verifica la repetibilidad de una observación, no sólo sirve para validar la información, sino que se utiliza para ampliar y profundizar su comprensión (Jara, 1994).

Para hacer la triangulación, se utilizó las respuestas de las interrogantes de las encuestas y cuestionarios de los docentes y alumnos y así mismo las observaciones hechas para ambos sujetos de estudio, con el objetivo de identificar cuáles son los indicadores de causa que afectan la escasa competencia que se tiene

sobre el uso de las TIC, en la Escuela Primaria Urbana Federal Club de Leones N°2. (Ver anexo, F).

#### 1.10 Causa del problema.

Después de analizar todos los datos obtenidos de las técnicas e instrumentos se obtiene a través de la triangulación los siguientes indicadores de causa que delimitan una serie de factores que fueron convenientes analizar y reflexionar sobre cómo se iba presentando:

1. El escaso conocimiento teórico y práctico sobre el manejo adecuado de las nuevas tecnologías, repercute en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El alumno espera mucho de los maestros y cuando no cumple con sus expectativas causa una decepción que es difícil de superar y crea en los alumnos actitudes que no ayudan al maestro en su proceso de enseñanza aprendizaje. Con respecto al uso de las TIC, esta situación es más evidente, enfrenta al maestro con una realidad difícil de superar, que los alumnos con respecto a las nuevas tecnologías, tenga más conocimiento que él, lo que ocasiona en muchos casos que el alumno se quede estancado con el poco conocimiento adquirido en otros ámbitos de su vida al no adquirir la teoría y práctica que espera que el maestro les brinde

2. El acceso limitado al aula digital a los alumnos, repercute en el desarrollo de las habilidades prácticas y conocimientos teóricos. Los alumnos no se levantan un día sabiendo cómo usar la nueva tecnología con la que se espera que trabajen. Muchas de las herramientas tecnológicas en las que las escuelas invierten requieren preparación. Los maestros están ocupados en sus planeaciones y clases en el aula que no se preocupan que sus alumnos asistan al aula digital de manera frecuente.

3. Se carece de las estrategias necesarias para lograr un aprendizaje significativo con base al uso de las TIC. Las nuevas tecnologías se deben usar en función de los objetivos que se quieren alcanzar y utilizando las herramientas adecuadas para que los alumnos adquieran conocimientos significativos. Si se utilizaran las estrategias necesarias se lograría enseñar de manera más novedosa porque se presentaría la información de manera que se visualiza, se comparte y

tiene información más amplia de cualquier tema a tratar y los alumnos adquirirán deseos de investigar.

4. Se desconocen qué competencias debe poseer el alumno con respecto al uso de las nuevas tecnologías. El maestro no ha identificado los factores de la situación de enseñanza-aprendizaje que necesita el alumno, para el uso de las TIC, y que interfieren en su óptimo desarrollo.

5. No se utilizan las nuevas tecnologías para investigar sobre temas que se trata en el salón de clase, por lo tanto no se propician aprendizajes significativos. Se puede notar, cómo los alumnos están conscientes que las nuevas tecnologías les ofrecen información masiva que quieren adquirir en el corto tiempo que entran al aula digital, y, en este sentido es más un distractor que un generador de conocimientos, por tal motivo no se logran los aprendizajes significativos esperados.

Una vez hecho este análisis y determinadas las causas que originan el problema es necesarios hacer énfasis en el tipo de diagnóstico a realizar, ya que cada uno de ellos presenta características particulares. Este diagnóstico es de tipo micro social, ya que solo se atiende una parte del nivel de educación básica, es decir, un aula de la escuela primaria; el marco teórico usado fue de tipo pedagógico y psicológico debido a que se busca precisar de qué forma la enseñanza teórica y práctica del uso de las TIC, afecta o favorece a una mejor educación en nivel primaria en el proceso de aprendizaje de los alumnos.

En la institución que se desarrolla para alcanzar las competencias en el campo de la investigación educativa, desemboca para nosotros en problemáticas y sus causas, que se dan en un contexto determinado e impiden el cumplimiento de objetivos y necesidades planteadas en la entidad, en nuestro caso es la escuela Primaria Club de Leones N° 2 ubicada en la colonia militar en la ciudad de Valladolid Yucatán.

#### 1.11 Resultados de los indicadores a trabajar.

El diagnóstico institucional nos ayudó a determinar que: “el no aprovechar adecuadamente el uso de las tecnologías repercute en que la Escuela Primaria Club de Leones N°2, no alcance el nivel óptimo de calidad educativa”; sin embargo es el

análisis específico el que nos permitió conocer más a fondo las causas que lo originan, partiendo del supuesto de que era necesario identificar cuáles son los factores que afectan la escasa competencia que se tiene sobre el uso de las TIC, en los alumnos de sexto grado de la Escuela Primaria Urbana Federal Club de Leones N°2.

Los dos indicadores de causa a trabajar que surge del análisis de datos, arrojó estos como los principales factores que influyen en el problema a intervenir.

1. La escasa competencia teórica y práctica del uso de las TIC, en los alumnos del sexto grado.

2. Se carece de las estrategias necesarias para lograr un aprendizaje significativo en el uso de las TIC.

## CAPÍTULO 2

### ANÁLISIS DEL PROBLEMA DETECTADO.

#### UNA APROXIMACIÓN A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS.

En el siguiente apartado se presenta de manera clara y en orden, lo que es la delimitación del problema, sus causas y efectos, la justificación del proyecto en el cual se expone porque fue importante llevar a cabo la intervención en este problema en específico. Así mismo se da a conocer la fundamentación del problema, definición de los objetivos de la intervención y la metodología a trabajar en la propuesta de acción.

Las TIC son importantes en la educación primaria, permite a los alumnos buscar la información que necesitan y también organizar lo que han encontrado. Cuando los niños avanzan en el sistema escolar, se convierten cada vez más responsables de su propio aprendizaje. Muchos creen que las TIC, tienen que estar mejor integradas en los planes y programas de estudio para que todas las escuelas generen alumnos independientes.

Ahora ya no es suficiente adquirir un conocimiento o dominar una técnica, es necesario que el alumno sea capaz cognitivamente y prácticamente de desarrollar las habilidades que le permitan un equilibrio, autonomía personal y la inserción social. La competencia implica el dominio y uso de conocimientos, habilidades y actitudes y deben contribuir al desarrollo de la personalidad en todos los ámbitos de la vida. A continuación se describen los dos principales indicadores de causa del problema atender.

1. La escasa competencia teórica y práctica del uso de las TIC, en los alumnos del sexto grado. Se inicia al observar las vivencias del contexto en general, posteriormente se interna en el aula que ocupa el área digital, así mismo se procede a realizar observaciones en los tres últimos grados de nivel primaria, de tal modo que permita delimitar en el campo de intervención para trabajar. Se puede aplicar la didáctica de la problematización, la labor se centra en aula del sexto grado del grupo

“B” donde se presentaban al momento de llegar diferentes situaciones que se fueron analizando; necesidades como la falta de adecuación curricular por parte de los maestros en la relación al uso de las nuevas tecnologías, considerando que es responsabilidad del docente en el formato de transversalidad en las materias, enfocándose a enseñar a los alumnos de acuerdo a sus necesidades.

La integración de la tecnología se ha venido incrementando en los últimos años en las escuelas y hogares, la aplicación favorece el aprendizaje y también se advierte en muchas escuelas públicas que fueron medios digitales que mantienen cerradas por diferentes razones” (Verdugo 2004).

El alumno con respecto al uso de las nuevas tecnologías posee cierto grado de conocimientos prácticos que no complementa con el conocimiento teórico, esto repercute que al momento de hacer el análisis del proceso de adquisición de conocimientos de parte de los alumnos es complicado y difícil de estudiar, ya que las nuevas tecnologías se encuentran en los diferentes ámbitos de su vida, lo utilizan todos los días, en la mayoría de los casos para reproducir videos o juegos y esto, lo hacen sin los conocimientos teóricos que le permitan saber qué acciones están realizando para tal aprendizaje. Esto se ve reflejado al momento de llegar al aula digital donde las acciones son más automáticas que analizadas, impidiendo que se adquiera un aprendizaje significativo.

Las nuevas generaciones están desarrollando competencias y valores que permiten la participación para enfrentar los desafíos que traen los cambios sociales, económicos, científicos, culturales y tecnológicos, en alumnos y docentes necesitan estar actualizados para alcanzar un grado académico en la solución de problemas y adquirir los instrumentos básicos (Verdugo, 2004).

Se pudo notar, cómo los alumnos están conscientes que las nuevas tecnologías les ofrecen información masiva que quieren adquirir en el corto tiempo que entran al aula digital, y, en este sentido es más un distractor que un generador de conocimientos, por tal motivo no se logran los aprendizajes significativos esperados.

Los docentes al no estar inmersos en las nuevas tecnologías, carecen de uso práctico, ya que conocen en teoría lo que son las TIC, pero no tienen las habilidades necesarias para apoyar el desarrollo de los conocimientos sobre las nuevas tecnologías de la información y comunicación de los alumnos y así crear habilidades para su aprendizaje permanente.

Por lo que el desenlace de la información arroja la viabilidad de realizar una propuesta basada en las nuevas tecnologías, pero de manera específica en desarrollar habilidades prácticas y conocimientos teóricos. Una vez que se estableció el problema a diagnosticar, lo complejo fue delimitar lo que se iba a investigar; al principio se aborda la situación como deficiente uso de las nuevas tecnologías cuyo campo fue amplio y aterrizarlo en un proyecto o propuesta pedagógica.

Posterior a una delimitación curricular se establece: Conocer los factores que inciden en el escaso uso de las nuevas tecnologías por parte de los alumnos. El estudio no solo se enfocó a saber porqué se carece de estas habilidades y conocimientos teóricos, sino cómo enfrentarlos, de igual manera cómo inciden en la práctica educativa y su relación para mejorarla, esto lleva a reflexionar sobre cómo en la educación se puede incluir la enseñanza de las nuevas tecnologías con un enfoque teórico y hábil que permita crear un ambiente que eleve la calidad de la educación y que ayude paulatinamente a los docentes de la institución a acoplarse a la nueva forma de trabajo con los alumnos que se plantearon en el modelo de competencias.

2. Se carece de las estrategias necesarias para lograr un aprendizaje significativo en el uso de las TIC. Los procesos actuales de aprendizaje están atravesando cambios desde el momento en que los medios digitales actúan en su calidad de mediadores para facilitar dicho aprendizaje. Hoy en día estamos inmersos en las tecnologías, pero no es lo mismo conocer y saber cómo utilizarlo. Los maestros y alumnos al enfrentarse ante esta situación, se ven evidenciados en que no aplican las tecnologías de la información y comunicación a los procesos educativos, ya que no solamente es una herramienta de trabajo sino igual es un medio para indagar sobre nuevas estrategias que permitan elaborar planes y programas de formación en futuros cursos académicos y con ello formar personas



con las habilidades necesarias para desenvolverse en diferentes contextos en su vida diaria.

Dentro del sistema educativo es necesario contar con docentes capacitados en el uso de las TIC, para formar a personas capaces, basados en el conocimiento de la aplicación de las nuevas tecnologías, con el objetivo de crear generaciones de individuos que cumplan con los requisitos y retos que la sociedad demanda, formando sujeto competitivos en el mercado laboral y al aprovechamiento de dichas herramientas. (Sunkel, 2006).

En la actualidad, los alumnos asumen con total normalidad la presencia de las tecnologías en la sociedad. Conviven con ellas y las adoptan sin dificultad para su uso cotidiano, ya que en este sentido los docentes deben propiciar una educación acorde con nuestro tiempo realizando nuevas propuestas didácticas e introduciendo las herramientas necesarias para este fin.

Para lograr que la educación entre en el ciclo económico virtuoso de incremento de productividad generado a través de mano de obra más calificada y de innovación tecnológica, conjugado para generar crecimiento económico sostenido, el papel de las TIC en la educación no solo debe ser el de herramienta para facilitar el acceso al saber, sino que deben contribuir de manera más significativa en la profundización del mismo, el entendimiento de los problemas y finalmente, convertirse en una herramienta que permita la creación de contenido, el cual a través de las nuevas tecnologías de la información y comunicación pueda ser diseminado a fin de crear comunidades del conocimiento. Las nuevas tecnologías “deben convertirse en unas herramientas significativas para la formación al potenciar habilidades cognitivas, y facilitar un acercamiento cognitivo entre actitudes, habilidades del sujeto y la información presentada a través de diferentes códigos” (Cabero 2004).

El total de los maestros opina que el acceso al aula digital debe ser visto como una herramienta más y no como solución a los problemas educativos que enfrenta la escuela hoy día. El trabajo del maestro en la creación de estrategias es el principal factor a considerar para aumentar la productividad del alumno y las nuevas tecnologías, serían el que potencie dichos aprendizajes.

La mayoría de los maestros consideran que sus alumnos aún están en etapa del desarrollo de las habilidades, por lo tanto carecen del conocimiento teórico y práctico del manejo adecuado de los programas y de las herramientas que conforman las nuevas tecnologías. La minoría ha notado que sus alumnos tienen las habilidades y destrezas sobre el uso de la TIC y que potencializan este conocimiento accediendo diariamente y de manera constante y sistemática a la computadora u otros dispositivos con los que cuenta para realizar tareas que les dejan en la escuela.

Es importante mencionar que este trabajo no es común en el ámbito socioeducativo, ya que, existen muy pocos relacionados con el tema. Mejorar la calidad educativa de los alumnos del sexto grado con respecto al uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación, es un desafío que nuestra entidad educativa enfrenta cada día, y, para eso se hace necesario aplicar una diversidad de estrategias pedagógicas y metodológicas que permitan dicha mejora, motivo por el cual este estudio pretende conocer la influencia del uso de la TIC en las metodologías y estrategias utilizadas por los maestros en las diferentes asignaturas y determinar el efecto en el aprendizaje significativo del alumno.

En lo que concierne al ámbito espacial, el proyecto se ejecuta en la escuela primaria “Club de Leones N° 2” de la colonia militar ubicado en el municipio de Valladolid, Yucatán. El grupo beneficiado fueron los alumnos de sexto grado, conformado por 27 alumnos de los cuales 14 son hombres y 13 son mujeres, cuyas edades oscilan entre 11 y 12 años de edad.

## 2.1 Justificación del proyecto de intervención.

Este proyecto tiene la finalidad de aplicar una serie de actividades que nos permiten desarrollar las competencias de habilidades prácticas y conocimientos teóricos de los alumnos de sexto grado que nos da la pauta en primer momento para seleccionar la estrategia pertinente que nos permita implementar el uso de las TIC, en el proceso de enseñanza-aprendizaje de 27 alumnos de la escuela primaria Club de Leones N° 2.

El uso de las TIC, en educación es un tema siempre controvertido que posee varias aristas que es necesario analizar en detalle. Por un lado, es indudable el

crecimiento que esta práctica presenta día a día, ya que cada vez se incorpora más y más tecnología en todas y cada una de las etapas del proceso educativo. Sin embargo las nuevas tecnologías no siempre son incluidas de la manera más eficiente, y muchas veces su aplicación genera nuevos problemas en lugar de facilitar los procesos cognitivos.

Es por ello que se hace cada vez más necesario que se conozcan las bondades que las TIC pueden ofrecer a la educación, para así poder tomar las decisiones adecuadas respecto a qué tipo de tecnología utilizar en cada caso, y, de qué modo aplicarla. Así con esto se logrará una mejora auténtica del aprendizaje que en definitiva es el fin común de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

Pero para lograr tener a los alumnos capacitados en el manejo y uso de las tecnologías de la información y comunicación, primeramente se debe cambiar la visión que se tiene de las TIC en la educación, después se debe contar con maestros con actitudes positivas hacia las nuevas tecnologías, que se interesen en la adopción de estas herramientas, si no se logra que el educador crea y manifieste disposición, se tendrá como resultado una resistencia y rechazo hacia la adopción de las nuevas estrategias educativas ocasionando un retraso en la aplicación de éstas.

Este proyecto surgió de la necesidad de potencializar las habilidades de los alumnos de la escuela primaria Club de Leones N° 2 para que posteriormente les sea útil tanto en su vida cotidiana como en su vida escolar. A los maestros les permitió conocer nuevas estrategias en el uso de las TIC que no dominan y abrir nuevos horizontes a su forma de enseñanza y así mejorar la calidad educativa.

## 2.2 Fundamentación teórica del problema.

El marco teórico del proyecto, presenta la descripción de las referencias teóricas utilizadas, que abordan temas como la importancia de las TIC, en el ámbito educativo, cuáles son las aplicaciones de las tecnologías de la información y la comunicación en la educación, porqué es necesario tener conocimientos del uso de la red, el internet, los software educativos, el aula digital y cómo los docentes interactúan con las nuevas tecnologías de la información y comunicación

### 2.2.1 Las TIC en la educación.

La escuela no escapa a las transformaciones de la sociedad en la que se encuentra inmersa, aunque a menudo su evolución lenta y compleja, se ve abocada a un desfase entre lo que ésta ofrece y lo que la sociedad reclama. Este podría ser el caso de la historia relativamente reciente de las computadoras en la escuela, que aunque se incorporaron marcados por un estrecho paralelismo con la evolución tecnológica, se introdujeron con objetivos muy diversos: la enseñanza de la informática, la utilización de las computadoras para la transmisión de contenidos curriculares, el uso de programas de aplicación, la utilización del ordenador como medio facilitador de la construcción de conocimientos, etc.

Esta aparente diversidad de intenciones parece responder a que la institución escolar ha vivido la incorporación de las nuevas tecnologías como una intrusión, sin saber muy bien por qué, para qué o cómo utilizarlas; sin conocer, los efectos de su uso en el aprendizaje, en el currículo y en la organización de la institución (Cabero, 2004).

Es importante que para entender el significado de estas herramientas tecnológicas, sus implicaciones, o precauciones en el momento de incorporarlas, se debe entender que su uso y sus funciones son una construcción de una necesidad social, una producción histórica relativa a un tiempo y a un espacio, y por lo tanto, determinada por las circunstancias históricas. A partir de los años noventa, se abre una nueva fase que llega hasta nuestros días, y en la que se consolidan las experiencias iniciadas en la década anterior, el soporte de los gobiernos es fundamentalmente económico y financiero, pero la responsabilidad de las formas de uso se va desplazando hacia los propios centros, hacia los docentes y alumnos.

Finalmente esta década se caracteriza por el uso de Internet para obtener información, y el papel de la información en sí misma como herramienta para el desarrollo cognitivo y para la mejora de las habilidades para la solución de problemas por la utilización de las redes de comunicación. La escuela por primera vez, ya no es un elemento aislado, existe una conexión con otros centros, con otras fuentes de

información que están más allá de los muros y de los libros de texto, y que conduce a una alteración de la vida de los centros educativos.

### 2.2.2 Aplicaciones de las tecnologías de la información y la comunicación

Entender la conceptualización de las nuevas tecnologías, sólo es posible gracias a la existencia de una serie de conocimientos, materiales y conceptuales que la han hecho posible. En este sentido, su significado no puede quedar reducido a unos determinados equipos electrónicos, más o menos sofisticados, sino que existen conocimientos puramente teóricos que también deben ser incluidos dentro de este concepto y que en buena medida son los que hacen posible su existencia. Si recurrimos a los términos para tener una mayor comprensión del tema encontramos las siguientes definiciones:

**Tecnología.** Es la aplicación de los conocimientos científicos para facilitar la realización de las actividades humanas. Supone la creación de productos, instrumentos, lenguajes y métodos al servicio de las personas.

**Información.** Son los datos que tienen significado para determinados colectivos. La información resulta fundamental para las personas, ya que a partir del proceso cognitivo de la información que obtenemos continuamente con nuestros sentidos vamos tomando las decisiones que dan lugar a todas nuestras acciones.

**Comunicación.** Es la transmisión de mensajes entre personas. Como seres sociales las personas además de recibir información de los demás, necesitamos comunicarnos para saber más de ellos, expresar nuestros pensamientos, sentimientos y deseos, coordinar los comportamientos de los grupos en convivencia, etc.

Cuando se unen estas tres palabras se hace referencia al conjunto de avances tecnológicos que nos proporcionan la informática, las telecomunicaciones y las tecnologías audiovisuales, que comprenden los desarrollos relacionados con los ordenadores, Internet, la telefonía, los “másss media”, las aplicaciones multimedia y la realidad virtual (Battro, 2007).

Se puede concluir que las tecnologías de la información y comunicación, son todos aquellos medios de comunicación y de manejo de la información que van surgiendo de la unión de los avances propiciados por el desarrollo de la tecnología electrónica y las herramientas conceptuales, tanto conocidas, como aquellas otras que vayan siendo desarrolladas como consecuencia de la utilización de estas mismas y del avance del conocimiento humano.

Las nuevas tecnologías se diferencian de las tradicionales, no en lo que se refiere a su aplicación como medio de enseñanza, sino en las posibilidades de creación de nuevos entornos comunicativos y expresivos que facilitan a los receptores la posibilidad de desarrollar nuevas experiencias formativas, expresivas y educativas (Cabero, 2000).

Las nuevas tecnologías son aquellos medios electrónicos que crean, almacenan, recuperan y transmiten la información de forma rápida y en gran cantidad, y lo hacen combinando diferentes tipos de códigos en una realidad hipermedia. En nuestro caso, dada la complejidad, el nivel de desarrollo de productos que ofrecen las nuevas tecnologías, y, aunque cada vez resulte más difícil su diferenciación, nos limitamos al análisis de la utilización educativa de la informática, de los materiales hipermedia, multimedia, y de las redes de comunicación.

### 2.2.3 Materiales hipermedia y multimedia

La palabra multimedia en educación ha sido utilizada desde hace muchos años, y no necesariamente referida a los ordenadores. Se hablaba de programas que utilizaban la radio, la televisión y la prensa para alfabetizar o enseñar idiomas. También los paquetes multimedia de uso didáctico incluían cintas de audio junto a materiales impresos y audiovisuales con contenidos instructivos. Multimedia “consiste en integrar diferentes medios bajo una presentación interactiva, lo que proporciona una gran riqueza en los tipos de datos, dotando de mayor flexibilidad a la expresión de la información” (Battro, 2007).

Actualmente, aunque no es difícil escuchar confundir o identificar los términos multimedia e hipermedia el uso más extendido del término multimedia es para referirse a sistemas integrados que soportan mensajes textuales y audiovisuales. En

el ámbito educativo se supone que la utilización de distintos medios que se complementan entre sí y favorecen el aprendizaje.

La hipermedia es un modelo de diseño de programas multimedia que se caracteriza por organizar la información en pequeños paquetes con significado completo de diferente nivel de complejidad, unidos mediante enlaces que permiten navegar coherentemente a través de los paquetes, siguiendo una idea o una línea lógica de razonamiento (Cabero, 2004).

Los hipermedia son utilizados en diseños curriculares con un planteamiento muy similar a las enciclopedias, como fuentes de información que permiten acceder a lo que resulta relevante, de acuerdo con una guía o propuesta de trabajo previa. Hoy en día el hipermedia por excelencia es el Word Wide Web, en el que es posible navegar sin restricciones. Por ello, en un CD-ROM o en un DVD, más bien lo que se encuentra son multimedia que utilizan un diseño hipermedia, pero con contenidos limitados.

#### 2.2.4 Las redes de comunicación, internet y entornos virtuales de aprendizaje

Una red la constituyen dos o más ordenadores que comparten determinados recursos, sean equipos (hardware) o datos (software). Sin embargo, aunque cada vez más hay máquinas que intercambian información de forma autónoma, se puede considerar una red de comunicación cuando están involucrados un componente humano que comunica, un componente tecnológico, las computadoras, telecomunicaciones y un componente administrativo, la institución o instituciones que mantienen y desarrollan los servicios.

En este sentido, una red, más que ordenadores conectados, la constituyen varias personas que solicitan, proporcionan e intercambian experiencias e informaciones a través de sistemas de telecomunicación. Internet es la red de redes, una colección de redes que entre otras características comparten, al menos, un protocolo de comunicación IP (Internet Protocolo) que permite trabajar en entornos diferentes como son Unix, Dos, Windows, Mac, pudiendo conectar clientes y servidores independientemente de la plataforma desde la que actúen.

La utilización de las redes de comunicación constituye uno de los aspectos con mayor potencial en el ámbito educativo. Permite acciones centradas en la búsqueda e intercambio de información. Los servicios se centran en:

Páginas web. Sistema multimedia que ofrece acudiendo a una dirección adecuada del navegador, información mediante textos, imágenes, vídeos, sonidos, etc.

E-mail. Mediante el correo electrónico es posible enviar a otra persona un mensaje, y junto con éste cualquier fichero informático con independencia de su formato. Para ello basta con disponer de los servicios de conexión a Internet y conocer su dirección de correo. La transmisión es muy rápida y su coste mínimo, independientemente del lugar donde se envíe.

Listas de distribución. Lugar de encuentro a través del correo electrónico, para personas que tienen en común el interés por un tema. En la lista de distribución se pueden verter opiniones diversas, peticiones, temas para reflexionar o discutir, informaciones de interés.

Chats. Se trata de una comunicación sincrónica, en tiempo real con otros usuarios para discutir o dialogar sobre temas diversos.

Buscadores especializados. Se trata de páginas Web que nos permiten encontrar aquellas informaciones de las que desconocemos su ubicación.

### 2.2.5 El aula digital

Los procesos actuales de aprendizaje están atravesando cambios desde el momento en que los medios digitales actúan en su calidad de mediadores para facilitar dicho aprendizaje. La tendencia actual es la de aplicar las tecnologías de la información y comunicación a los procesos educacionales, sin contar antes con un proceso previo de investigación e indagación científica sobre las posibilidades que estas pueden ofrecer.

Un elemento que aún es poco investigado desde el punto de vista pedagógico, es la concreción de los medios digitales en lo que denominamos aula digital. En ella, todos los medios se integran para facilitar el aprendizaje del estudiante y por ende su



desarrollo personal. El aula digital actúa como algo similar del aula tradicional, aquella donde el proceso de aprendizaje tiene un marcado carácter presencial.

El aula digital es un espacio diferente que contribuye en el desarrollo de habilidades del siglo XXI, se propone como una integración y complemento a los programas oficiales de carácter federal o estatal, desarrollados por la Secretaría de Educación Pública, el cual propicia el aprendizaje y el desarrollo de habilidades a partir de la realización de proyectos, la integración de distintas disciplinas, el trabajo colaborativo e incorporación de la tecnología.

El Aula Digital pretende apoyar los procesos de enseñanza-aprendizaje en la comunidad escolar. Se orienta al desarrollo de habilidades cognitivas fundamentalmente relacionadas con el razonamiento, la adquisición de lenguajes verbales, numéricos y computacionales a través de la generación de nuevas estrategias didácticas que promuevan el pensamiento crítico y creativo, el trabajo colaborativo, incorporando de manera integral los contenidos curriculares oficiales y utilizando las tecnologías de la información y la comunicación como herramienta pedagógica.

#### 2.2.6 Los docentes y las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

No basta con dotar a los centros con recursos tecnológicos, sino que la motivación, la orientación, los intereses y la formación de los docentes son aspectos imprescindibles para lograr la plena enseñanza digital de los alumnos en las escuelas.

Se hace referencia a tres aspectos que enfrentan los alumnos para que no desarrollen las competencias del uso de las nuevas tecnologías. El primero hace referencia a la situación que vive el profesorado frente a las nuevas tecnologías por otro lado, las nuevas funciones que le supone el uso de esta tecnología para la cual no está preparado y que no tiene la formación como elemento imprescindible para afrontar el cambio. La introducción de la tecnología en el ámbito de la educación básica se produce lentamente. El maestro es el reflejo vivo del alumno, en este sentido el uso de las nuevas tecnologías se enfrenta a dos situaciones:

Por un lado se encuentra un sector de los docentes que considera los nuevos medios como competidores que arrebatan su hegemonía informativa y resultan perturbadores porque alteran el equilibrio tradicional sustentado en la palabra. Es decir, que temen ser sustituidos por programas y medios que hagan innecesaria su presencia, o bien, están preocupados porque con los nuevos medios se les escapa el monopolio de la transmisión cultural. En el lado opuesto, los docentes más innovadores se muestran quejosos de no ver recompensados sus esfuerzos. Una de las posturas que con más frecuencia encontramos en los docentes con respecto a las nuevas tecnologías es la cómoda e irreflexiva aceptación del determinismo tecnológico, la aceptación resignada de un mundo sin libertades, automatizado y controlado por unos pocos que se presentan como inevitables. Postura que hace de la sensación de impotencia la razón e inconsciente justificación de la actitud pasiva, y que fácilmente genera irresponsable despreocupación.

La actitud de los docentes delante de la implementación y el uso de las TIC, es mayoritariamente positiva, pero una buena parte de los docentes que admiten su importancia y se muestran dispuestos a tomar medidas para su correcta implementación se ven desbordados por muchas otras mejoras necesarias en el sistema educativo y encuentran pocos elementos externos que refuercen la importancia del uso de las tecnologías.

Delante de esta situación predomina la indefinición, no el rechazo, y los docentes implicados en la necesidad de generalizar un uso educativo de las TIC, se sienten en minoría o con poco soporte para convertir experiencias puntuales en prácticas habituales de nuestro sistema educativo (Blázquez, 2010).

Los argumentos más destacados, que no favorecerían el uso de las nuevas tecnologías, hacen referencia a diversos agentes, como son los maestros, la institución, los directivos, la formación, la infraestructura y los mismos alumnos. Por un lado, los maestros tienen una escasa motivación de usar las tic mientras buscan su estabilidad profesional y externamente el nulo reconocimiento al adquirir nuevas responsabilidades. La institución muestra ausencia de objetivos definidos, o escasas referencias al uso de las tecnologías en sus diferentes documentos. La falta de

compromiso en la creación de las prioridades de actualización o implementación de las TIC, por parte de la institución. Los alumnos principales afectados no conocen y exigen la educación de calidad que le corresponde y que tiene a las nuevas tecnologías como herramientas básicas para la adquisición de la información relevante para su desarrollo educativo.

Es importante reconocer que la forma en que aprendemos deja una marca imborrable en nosotros, difícil de separar aun de forma intencionada. Las características de la enseñanza aprendizaje desde la perspectiva puramente académica-pedagógica, han sufrido un cambio notorio a lo largo del tiempo, el cual se ha visto influenciado por nuevas formas de conceptualizar el proceso, parte importante de este cambio es la incorporación de las nuevas tecnologías en el proceso de enseñar y de aprender.

#### 2.2.7 La introducción de las tecnologías en el aula.

La formación es un elemento esencial en el proceso de incorporar las nuevas tecnologías a las actividades cotidianas, y el avance de la sociedad de la información vendrá determinado. El e-learning es el tipo de enseñanza que se caracteriza por la separación física profesor-alumno y que utiliza Internet como canal de distribución del conocimiento y como medio de comunicación. Los contenidos de e-learning están enfocados en las áreas técnicas. A través de esta nueva forma de enseñar el alumno y el docente pueden administrar su tiempo, hablamos de una educación asincrónica.

El problema de la poca capacidad que tiene la escuela para absorber las tecnologías, en este sentido, otro concepto son las nuevas tecnologías aplicadas a la educación. El uso de estas tecnologías, entendidas tanto como recursos para la enseñanza como medio para el aprendizaje como medios de comunicación y expresión y como objeto de aprendizaje y reflexión (Blázquez, 2010).

Lo anterior conlleva que los docentes necesitan estar preparados para empoderar a los estudiantes con las ventajas que les aportan las TIC, ya que en las escuelas y aulas deben contar con docentes que posean las competencias y los recursos necesarios en materia de tecnología y que puedan enseñar de manera eficaz las asignaturas exigidas, integrando al mismo tiempo en su enseñanza

conceptos y habilidades de estas. Las simulaciones interactivas, los recursos educativos digitales y abiertos, los instrumentos sofisticados de recolección y análisis de datos son algunos de los muchos recursos que permiten a los docentes ofrecer a sus estudiantes posibilidades, antes inimaginables, para asimilar conceptos. Para esto, “es necesario diseñar secuencias lúdicas como formas de enseñar contenidos escolares, el maestro ofrece una tarea que tiene sentido real para el niño, que esta contextualizada y que presenta muchas oportunidades para interactuar con otros sujetos co-construyendo el conocimientos con ellos” (Blázquez, 2010).

Algunos expertos han incidido en que debe existir una relación entre la información que se suministra y la capacidad de asimilación de la misma por parte de las personas, por esto, es conveniente una adecuada educación en el uso de estos poderosos medios. Todo esto, nos da la pauta, para que una vez hecho el análisis del diagnóstico y tomando en cuenta todas las variables, así como el marco teórico pertinente, crear la estrategia que permite al proyecto cambiar la realidad institucional.

### 2.3 Objetivos del diseño de intervención.

El diseño del proyecto para la intervención tiene el siguiente objetivo:

Objetivo general: Implementar estrategias didácticas pertinentes para el uso de las TIC, a través de acciones que permitan su uso a los alumnos de sexto grado, de Escuela Club de Leones N° 2.

Objetivos específicos.

1. Diseñar cartas descriptivas, que contemplen los conocimientos teóricos y prácticos sobre el uso de las nuevas tecnologías y las características de los diferentes dispositivos y funciones.
2. Aplicar las actividades pertinentes sobre el manejo de las nuevas tecnologías, internet y su utilización de manera segura en el aula.
3. Utilizar de manera significativa los distintos software de las nuevas tecnologías tomando en cuenta lo teórico-práctico y lo emplee en su proceso de aprendizaje.

## CAPÍTULO 3

### LAS TIC, UN MUNDO POR EXPLORAR. APLICACIÓN METODOLÓGICA

En el siguiente apartado se presenta la metodología a utilizar en la intervención, es decir, la manera de cómo se van a llevar a cabo las actividades, para ello se diseñan las cartas descriptivas que son utilizados en la estrategia de curso-taller, en donde el alumno no solo adquiere conocimientos teóricos, sino que lo refuerza mediante actividades prácticas. Dentro de estas estrategias hay que buscar la formación de los alumnos hacia las nuevas tecnologías, ya que se desarrollan mediante el enfoque por competencias, en el que deben tener las herramientas necesarias para desarrollar las habilidades del niño, así mismo estar construyendo y descubriendo nuevos conocimientos que es mediante el modelo constructivista.

#### 3.1. ¿Qué son las estrategias de intervención?

Las estrategias de intervención constituyen formidables herramientas para desarrollar el pensamiento crítico y creativo de los estudiantes mientras aprenden los contenidos y temas de cada asignatura del currículo, por ello permite comprender mejor lo que se hace. Entre las características se encuentran que: facilita la comunicación entre aquellos que estamos en la actividad de la educación, prevé contingencias, debido a que podemos tener escenarios alternativos que permiten tomar decisiones en momentos que pueda estar en riesgo el logro de los objetivos planteados. Incrementa el control del proceso en su totalidad y de cada uno de sus componentes y permite sistematizar el trabajo que se realiza, valorando aciertos y deficiencias.

El compendio de estrategias de intervención pretende ser una herramienta de apoyo a la labor docente. En la actualidad, la flexibilidad en el desarrollo de competencias y adaptación a la tecnología es una prioridad; es por ello, que no se

busca ser una guía rígida, sino una opción que permita adaptar las estrategias escritas al contexto particular que vive cada docente.

Algunos de los puntos deseables en la educación, cuando se emplean estrategias de intervención:

- Desarrollo del pensamiento crítico y creativo.
- Fomento de la responsabilidad de los estudiantes frente a su formación
- Capacitación de los estudiantes para buscar, organizar, crear y aplicar la información.
- Promoción del aprendizaje cooperativo mediante técnicas y actividades que permitan realizar labores en grupo con distribución de tareas, apoyo mutuo, complementación, etc.
- Autorreflexión sobre el aprendizaje en torno al qué, por qué, para qué, cómo, dónde, cuándo y con qué.
- Comprensión de la realidad personal, social y ambiental, de sus problemas y soluciones.
- En sí, se busca la promoción de competencias mediante la activación de un proceso enseñanza-aprendizaje activo.

La estrategia de la intervención cobra tanta importancia que es considerada “un principio del arte de la educación, en el que deberían fijarse especialmente los encargados de dirigirla, es el de que no se debe educar a los niños conforme al presente, sino conforme a un estado superior, más perfecto, posible en el porvenir de la especie humana” (Kant, 1978).

El proyecto de intervención, en su caso su metodología requiere de una teoría que le permita influir de manera positiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje entre el maestro y el alumno que les permita ser creativos, innovadores, reflexivos y críticos en todas la áreas de la vida.

### 3.2. La teoría crítica y de cambio social

La teoría de la crítica y el cambio social, permite a la intervención alcanzar de manera eficiente todo su potencial, ya que ve a la escuela como un agente de

cambio social, busca crear alumnos competentes con la capacidad de generar sus propios conocimientos (constructivismo). Los alumnos hoy día, estudian los problemas y dilemas que enfrenta la sociedad, creando soluciones para crear una comunidad más justa e igualitaria. Esto solo se puede lograr si se busca una coherencia entre las formas de entender el contexto, la sociedad, el sujeto que sirva de referente en el quehacer educativo cotidiano, en el proceso de transmisión de conocimientos, en las formas en las que se concretan las actuaciones del profesor en lograr ser competentes.

La sociedad necesita al mismo tiempo introducir nuevas variantes y perspectivas, capaces de renovar viejas estructuras y asegurar su supervivencia y progreso. La educación contribuye también a fomentar el espíritu crítico y la creatividad de los individuos, a promover y preparar el terreno para el cambio social (Klafki, 1971).

Todos estos cambios están produciendo una profunda presión sobre los sistemas educativos y están modificando lo que significa la calidad de la enseñanza, la igualdad, el funcionamiento de las escuelas, sus relaciones con otras instituciones y actores y el papel de los maestros en una sociedad de la información y del conocimiento. Cada vez hay un mayor convencimiento de que la educación es la mejor garantía para el progreso de los ciudadanos y de los pueblos.

### 3.2.1. Modelo constructivista.

El constructivismo es una fuente de descubrimiento del conocimiento humano que implica tomar los saberes como base para generar procesos de abstracción-concreción sistemáticos, que pueden contribuir a producir cambios de actitud en las personas en relación con la construcción intelectual y sus aplicaciones. Este tipo de paradigma, está orientado a la utilización de la escuela como medio para promover el desarrollo intelectual, socialización en los grupos humanos, la introducción de los saberes y formas culturales en el currículo escolar para fortalecer la identidad personal y la construcción del conocimiento con la participación activa de los alumnos.

El modelo constructivista, es una vía para aprender a aprender, a conocer, a hacer, a ser y a pensar, ya que se le concibe como un espacio para desarrollar una actividad mental, que implica el descubrir o construir un nuevo conocimiento a partir de una idea o experiencia anterior, en condiciones socioculturales y para toda la vida (Álvarez, 1998)

Es por eso que hoy en día los alumnos deben cumplir un papel importante en la educación, ante esto el educando debe ser competente ante las nuevas tecnologías, tener una visión de integración horizontal y vertical que facilite el enseñar-aprender y a posicionar a los docentes en una perspectiva de transformación de la educación para consolidar las competencias para la vida. Una educación vista como proceso social, orientado a la satisfacción de necesidades vitales, una educación que prepare al individuo para la vida, en un proceso de integración de lo personal con lo social, es decir, la construcción de su propio proyecto de vida en el marco de un proyecto social.

Para poder lograr estas transformaciones, fue básico conocer las características de los alumnos, su desarrollo intelectual, intereses y necesidades, esto hará que los aprendizajes resulten significativos, siempre y cuando el aprendizaje se realice con la participación consciente del docente y exista comunicación entre sujetos protagonistas. El constructivismo es una teoría de aprendizaje y no de enseñanza por eso, cuando la prioridad es el aprendiz, puede servir de fundamentación para una toma de decisiones.

Hoy en día es importante que los alumnos conozcan y tengan las herramientas básicas del uso de las nuevas tecnologías, ya que este modelo propicia el empleo de estrategias de aprendizaje y el intercambio libre de ideas que transformen la forma actual en el que se lleva a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje de las tecnologías para el desarrollo de nuevas habilidades y potencien estrategias de formación y capacitación en los alumnos, ya que a través de actividades el aprendiz busca nuevas informaciones, experiencias, creencias y conceptos anteriores.



### 3.2.2 Enfoque por competencias.

El proceso educativo actualmente enfrenta cambios radicales, como la globalización de la información, la reforma educativa, la interacción entre diversas teorías y modelos que tratan de explicar el proceso de adquisición del conocimiento, el uso de las nuevas tecnologías, así como el convencimiento de que la educación es un instrumento importante para mejorar las condiciones de vida, al confirmar que constituye una función esencial en el desarrollo continuo de la persona y de las sociedades.

En el marco del debate académico, se reconoce que existen diferentes acepciones del término competencia, en función de los supuestos y paradigmas educativos en que descansan, la posibilidad de movilizar e integrar diversos saberes y recursos cognitivos cuando se enfrenta una situación-problema inédita, para lo cual la persona requiere mostrar la capacidad de resolver problemas complejos y abiertos, en distintos escenarios y momentos, por lo que una competencia permite identificar, seleccionar, coordinar y movilizar de manera articulada e interrelacionada un conjunto de saberes diversos en el marco de una situación educativa en un contexto específico.

Las Competencias no se adquieren en abstracto, sino a partir de situaciones concretas, en espacios concretos, con y por personas concretas, a través de actividades “concretas” que forman parte del quehacer del educando. De esta manera, la adquisición de una competencia está indisolublemente asociada a la adquisición de una serie de conocimientos, habilidades, valores, actitudes y emociones por parte del sujeto (Tobón, 2007).

El proceso de enseñanza y aprendizaje bajo esta nueva óptica de enfoque por competencias, exige que se potencialicen estrategias de formación y actualización permanente de los docentes, así como de apoyo al aprendizaje de los estudiantes, las cuales deben estar de acuerdo a las pretensiones de la formación de la época actual, ya que ante este panorama los docentes deben prepararse para tal labor, es por ello las instituciones deben impulsar y apoyar permanentemente el desarrollo del personal académico, administrativo y directivo hacia el logro de competencias que aseguren un desempeño acorde con los requerimientos exigidos en la actualidad.

Ante este tipo de enfoque el docente debe tener las herramientas necesarias como el saber conocer, hacer, ser y convivir para con ello contribuir a que los egresados desarrollen las competencias profesionales necesarias para participar activamente en la sociedad identificando y resolviendo problemas de su entorno con idoneidad y alto compromiso ético.

El desarrollo de competencias destaca el abordaje de situaciones y problemas específicos, por lo que el educando a través de actividades adquirirá las herramientas básicas sobre el uso de las nuevas tecnologías, ya que representa una oportunidad para garantizar la pertinencia y utilidad de los aprendizajes escolares, en términos de su trascendencia personal, académica y social. En este contexto permite a los alumnos consolidar y reorientar las prácticas educativas hacia el logro de aprendizajes significativos.

### 3.3 Estrategias para el curso-taller del proyecto de intervención.

En este apartado se presentan las estrategias a desarrollar en las actividades de las cartas descriptivas, a través de un curso-taller ya que el alumno no solo desarrolló la habilidad cognitiva, sino también práctica.

#### 3.3.1 Concepto de curso.

Es aquel espacio curricular en el cual un profesional se encarga de impartir conocimientos a un número determinado de personas. El curso va en torno a un tema, al material que se utilizará, las estrategias pensadas para cada temática, a un saber pre-existente también formalizado. El curso forma parte de la educación formal ya que está sistematizado en torno a un tema, a una proyección temporaria, al material que se utilizará, a las estrategias prácticas pensadas para cada temática, a un saber pre-existente también formalizado.

#### 3.3.2. Concepto de taller.

El trabajo por talleres es una estrategia pedagógica que además de abordar el contenido de una asignatura, enfoca sus acciones hacia el saber hacer, es decir,

hacia la práctica de una actividad. Se enfatiza en la solución de problemas, capacitación, y requiere la participación de los asistentes. Es una metodología de trabajo en la que se integran la teoría y la práctica. Se caracteriza por la investigación, el aprendizaje por descubrimiento y el trabajo en equipo que, en su aspecto externo, se distingue por el acopio (en forma sistematizada) de material especializado acorde con el tema tratado teniendo como fin la elaboración de un producto tangible.

### 3.3.3. ¿Qué es un curso-taller?

El proyecto de intervención requiere de una estrategia que permita crear conocimientos teóricos y prácticos, ya que es una modalidad de enseñanza-aprendizaje caracterizada por la interrelación entre la teoría y la práctica, en donde el instructor expone los fundamentos teóricos y procedimentales, que sirven de base para que los alumnos realicen un conjunto de actividades diseñadas previamente y que los conducen a desarrollar su comprensión de los temas al vincularlos con la práctica operante. Bajo el enfoque actual de competencias, es considerado superior a los cursos puramente teóricos, ya que el curso-taller presenta el ambiente idóneo para el vínculo entre la conceptualización y la implementación, en donde el instructor permite la autonomía de los educandos bajo una continua supervisión y oportuna retroalimentación. Se apoya en:

Lluvia de ideas. Este proceso tuvo como finalidad hacer ejercicio de la creatividad de los alumnos y sacar el máximo provecho de ésta, es decir, se evitaron represiones que limiten los procesos de pensamiento. Esto ayudó a las actividades del proyecto de intervención a ser más cercanos a los intereses de los alumnos.

Mapa mental. Permitted la organización y representación de la información con el propósito de facilitar los procesos de aprendizaje de los alumnos con respecto al uso de las TIC. También permitió poner las cosas en perspectiva para analizar relaciones y priorizar una temática central.

Carteles. Este material gráfico permitió transmitir un mensaje, estaba integrado en una unidad estética formada por imágenes que causan impacto y por textos breves, que atrapa la atención y obliga a percibir un mensaje. Estaba definido

por las motivaciones e intereses de los alumnos que plasman su idea, con la intención que penetre la conciencia e induzca a adoptar la conducta sugerida por el cartel.

Video educativo. En la cual en primer momento, fue de tipo instructivo buscaba que los estudiantes dominen un determinado contenido. Y en segundo momento de tipo modernizadores, que presentan modelos a imitar o a seguir; y lúdicos o expresivos, destinados a que los estudiantes aprendieran y comprendieran el lenguaje de los medios audiovisuales de manera práctica.

Las estrategias de aprendizaje que le dan soporte al curso-taller, deben estar bien definidas, consistieron en una serie de procedimiento o conjunto de pasos o habilidades que los estudiantes adquirieron y emplean de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas.

#### 3.4 Concepto de cartas descriptivas.

La carta descriptiva es el documento en donde se indica con la mayor precisión posible las etapas básicas de todo proceso educativo sistematizado: En una carta descriptiva se anotan lo que se pretende lograr en el curso-taller, la manera de lograrlo y la forma en que se evaluará. Permite la coordinación de esfuerzos de profesores, directivos, administradores y alumnos, así mismo se facilita al maestro su función docente, sobre todo en profesores inexpertos. Permite que la información sea homogénea para distintos grupos, orienta sobre el proceso de formación de instructores y ubica a los alumnos que toman el curso-taller sobre lo que se espera de ellos.

Existen distintos modelos para elaborar una carta descriptiva, sin embargo hay que recordar que el modelo debe siempre ajustarse a las necesidades del maestro pues lo que se pretende es que le sea útil durante su labor educativa y no que solo la elabore para fines administrativos. Entre las características de una carta descriptiva hay datos de identificación, son los que informan acerca del curso, en estos datos se incluyen: nombre de la asignatura o curso de que se trata, institución en la que se imparte, área de conocimiento para la que fue creado, información sobre el número de horas, valor en créditos, clave del curso, etc.

Entre otras características están los propósitos generales: en ellos se comunican las finalidades del curso, su razón de ser y su relación con otros cursos. Objetivos generales: en los que se especifica lo que se pretende lograr al final del curso, contenido temático. Objetivos específicos de aprendizaje: en donde se detalla las conductas que deben presentarse en el estudiante, para lograr el objetivo general, la evaluación, material didáctico, los costos que tiene impartir el curso.

### 3.5 Evaluación de las actividades.

La evaluación del aprendizaje, es un proceso integral del progreso académico del educando, informa sobre conocimientos, habilidades, intereses, actividades, hábitos de estudio, etc. Es un procedimiento que permite obtener y procesar las evidencias para mejorar el aprendizaje y la enseñanza.

La evaluación es un procedimiento de recogida de información, no improvisado, que necesita organizar sus elementos, sistematizar sus fases, construir o seleccionar los instrumentos. Implica un juicio de valor, que significa que no basta recoger sistemáticamente la información, sino que ésta ha de valorarse y orientada hacia la toma de decisiones (Lema, 2000).

La evaluación requiere obtener evidencias para conocer los logros de aprendizaje de los alumnos o las necesidades de apoyo, requiere considerar diferentes elementos. Ésta también, permite valorar el nivel de desempeño y el logro de los aprendizajes esperados; además de identificar los apoyos necesarios para analizar las causas de los aprendizajes no logrados y tomar decisiones de manera oportuna.

#### 3.5.1 Tipos de evaluación

Se utilizó el tipo de evaluación según su finalidad y función, ésta engloba:

La evaluación diagnóstica. Sirvió para determinar la presencia o ausencia en los alumnos de capacidades, habilidades motrices o conocimientos con respecto al uso de las TIC. Así como también información sobre la motivación del alumno, sus intereses y las ideas que tenían sobre el uso de las nuevas tecnologías. Con esto se determinó el nivel previo de capacidades que el alumno tiene que poseer para iniciar

un proceso de aprendizaje y la clasificación de los alumnos por medio de características que están relacionadas con formas de aprendizaje.

Evaluación formativa. Sirvió como estrategia de mejora y para ajustar sobre la marcha, las actividades a realizar de cara a conseguir las metas o expectativas previstas sobre la adquisición de conocimientos y habilidades prácticas sobre el uso de las nuevas tecnologías.

Evaluación sumativa. Se utilizó al final del proyecto de intervención se aplicó más en la evaluación de productos, es decir, de procesos terminados, con realizaciones precisas y valorables. Esta evaluación no pretende modificar, ajustar o mejorar las actividades realizadas en el proyecto, sino simplemente determinar su valía.

### 3.5.2 Técnicas y herramientas de evaluación de las actividades

Las técnicas de evaluación son los procedimientos utilizados por el docente para obtener información acerca del aprendizaje de los alumnos; cada técnica de evaluación se acompaña de instrumentos de evaluación, definidos como recursos estructurados diseñados para fines específicos. En el proyecto en concreto se utilizaron la técnica para el análisis del desempeño, la cual consiste en la evaluación de la capacidad de los alumnos, requiere que el educando elabore una respuesta o un producto que demuestre su conocimiento, capacidades y habilidades. Esta técnica también puede ser útil para el enfoque de evaluación constructivista. Esta técnica permite evaluar el producto de las actividades diseñadas, un cartel dentro de criterios específicos, un ensayo, etc.

Los instrumentos de evaluación son formatos de registro de información que poseen características propias, sirven para recoger la información que se requiere en función de las características del aprendizaje que se pretende evaluar y de las condiciones en que habrá de aplicarse (Ver anexos G, H, I, J, K, L). Entre estos se encuentran:

La rúbrica. Sirvió como instrumento de evaluación, en ella se plasmaron una serie de indicadores que nos permitieron ubicar el grado de desarrollo de los

conocimientos, habilidades y actitudes, en una escala determinada. El diseño de la rúbrica consideró una escala de valor descriptiva, relacionada con el nivel de logro alcanzado.

La lista de cotejo. Sirvió como un instrumento de verificación. Es decir, como un mecanismo de revisión durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de ciertos indicadores prefijados y la revisión de su logro o de la ausencia del mismo, el cual consiste en un listado de aspectos a evaluar, al lado de los cuales se puede emitir un juicio, un comentario, un puntaje o una nota.

### 3.6 Fases o momentos del proyecto: “Las TIC un mundo por explorar”

Las actividades realizadas durante la aplicación del proyecto de intervención contaron con 3 fases de 5 sesiones que sirvieron para fortalecer la formación de los alumnos, ya que permitió la implementación de las estrategias didácticas pertinentes para el uso de las TIC en la escuela primaria Club de Leones N° 2.

FASES	OBJETIVOS
1. Conociendo las nuevas tecnologías.	Que los alumnos aprendan conocimientos teóricos y prácticos sobre lo básico de las nuevas tecnologías, así mismo las características de los diferentes dispositivos y sus funciones.
2. Nuevas tecnologías y su relación con el internet.	Aplicar las actividades pertinentes sobre el manejo de las nuevas tecnologías, el internet y los diferentes usos que se le pudo dar de manera segura para el aprendizaje en el aula.
3. Construyendo las TIC, en el proceso de enseñanza-aprendizaje.	Utilizar de manera significativa los distintos software de las nuevas tecnologías tomando en cuenta lo teórico y práctico y lo emplee en su proceso de aprendizaje.

A continuación, se presentan las cartas descriptivas, sus elementos y las características que le permitieron que se llevará a cabo de manera coordinada a la adquisición de los conocimientos que se pretendían:

**FASE UNO: EXPLORANDO CON LAS NUEVAS**

<b>SESIÓN UNO. “CONOCIENDO Y EXPLORANDO LAS TIC”</b>	
<b>FECHA:</b> 11/04/2016	<b>HORA:</b> 9:00am—10:30am
<b>OBJETIVO:</b> Que el alumno conozca el concepto de las TIC, identifique los diferentes recursos tecnológicos desarrollando una actitud positiva para seguir adquiriendo conocimientos, habilidades y experiencias sobre ésta.	
<b>CONOCIMIENTOS ESPERADOS:</b> Que el alumno emplee el conocimiento e ideas que tiene sobre el tema de las TIC, en su vida cotidiana y profesional.	<b>TEMA:</b> Las tecnologías de la información y comunicación.
<b>CONTENIDOS:</b> ¿Que son las TIC?. Ventajas y desventajas de las TIC. La informática y sus aplicaciones. Medios de comunicación en internet. Tecnología en el aula.	<b>ACTIVIDADES:</b> Inicio. Se da la bienvenida a los alumnos al taller y se hace la presentación de los talleristas, se les explicará el propósito de las sesiones. Para romper el hielo se hace la dinámica el barco se hunde. Desarrollo. Se les proyectará el vídeo las tecnologías hoy en día, la finalidad de ésta es que los alumnos tengan un conocimiento previo del tema, al finalizar se harán preguntas y se escucharán comentarios respecto al contenido del video. Al finalizar los alumnos hacen un círculo para realizar la dinámica me pica, me pica, el cual consiste en crear un listado de palabras relacionados con las TIC, que servirá para formar equipos. Cierre. Por equipos elaborarán un cartel donde expresen el uso positivo de las nuevas tecnologías que será expuesto frente a grupo.
<b>RECURSOS:</b> Laptop. Cañón. Video. Rotafolio. Cartulinas y plumones.	
<b>INDICADORES A EVALUAR:</b> El alumno participó activamente dando su opinión sobre el tema. Mostró disposición en la participación en la dinámica y elaboración de la lista de los recursos tecnológicos que conoce. En la elaboración del cartel incluye todos los elementos requeridos, que apoyan el contenido del mismo.	
<b>INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN:</b> Lista de cotejo para evaluar el trabajo en equipo. Rúbrica para evaluar exposiciones. Rúbrica para evaluar cartel.	



## SESIÓN DOS. “LA COMPUTADORA...UN JUEGO DE PALABRAS”

**FECHA:** 12/04/2016

**HORA:** 9:00am—10:30am

**OBJETIVO:** Que el alumno identifique los elementos básicos que componen la computadora para poder llevar a cabo la manipulación de ella en sus diferentes aspectos.

**CONOCIMIENTOS ESPERADOS:**

Que el alumno conozca de manera práctica los componentes de la computadora.

**TEMA:**

Las funciones y aplicaciones principales de la computadora.

**CONTENIDOS:**

¿Qué es la computadora?  
Funciones y herramientas básicas de la computadora.  
Componentes principales del computador (teclado, mouse, bocinas, CPU, monitor).  
Ventajas y desventajas de la computadora

**RECURSOS:**

Laptop.  
Cañón.  
Diapositivas del tema.  
Hojas impresas con las actividades.  
Lotería.

**ACTIVIDADES:**

**Inicio.** Bienvenida de los alumnos. Posteriormente se hace la dinámica la papa caliente, con la finalidad de saber los conocimientos previos que poseen los alumnos acerca de la computadora y sus funciones.

**Desarrollo.** Una vez realizada la dinámica, mediante diapositivas se presentara la información a los alumnos sobre el uso de la computadora donde se harán preguntas y se aclararan dudas. Para formar equipos se realizara la dinámica el barco se hunde. Cada grupo tendrá a disposición una computadora e indicaciones para realizar diferentes actividades para que interactúen y conozcan las diferentes partes de un ordenador.

**Cierre.** Para terminar la sesión y reforzar los conocimientos de los alumnos se realiza la actividad conociendo las partes de la computadora mediante un memorama.

**INDICADORES A EVALUAR:**

El alumno participó activamente en las dinámicas realizadas.  
Se expresó con claridad al dar su punto de vista.  
Mostró disposición para trabajar en equipo.

**INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN:**

Lista de cotejo para evaluar el trabajo en equipo.  
Rúbrica para evaluar exposiciones.

<b>SESIÓN TRES. “COMENZAR A ESCRIBIR”</b>	
<b>FECHA:</b> 13/04/2016	<b>HORA:</b> 9:00am—10:30am
<b>OBJETIVO:</b> Que el alumno conozca los diferentes herramientas de trabajo, usos y aplicaciones de la paquetería de office, para crear un documento de texto.	
<b>CONOCIMIENTOS ESPERADOS:</b> Que el alumno construya, reconozca y tome en cuenta las herramientas de trabajo al momento de crear un documento de la paquetería office.	<b>TEMA:</b> Las herramientas de trabajo de la paquetería de office: Word.
<b>CONTENIDOS:</b> ¿Qué es la paquetería office? Diferentes herramientas de trabajo. Como crear un archivo de trabajo Word. Funciones básicas del programa Word.	<b>ACTIVIDADES:</b> Inicio. Se da la bienvenida a los alumnos y se les proyecta un vídeo llamado realizando mi primer trabajo, para conocimientos previos. Se abre un espacio de preguntas y comentarios. Desarrollo. Posteriormente se les da a conocer el tema sobre las herramientas de trabajo, para que tengan un panorama más amplio de información, en el que los alumnos participaran dando su opinión. Cada alumno tendrá a disposición una computadora, la cual utilizaran para elaborar un documento de texto sobre el tema de las TIC, en el que se les enseñara a insertar imagen, texto, colores, tablas, entre otras herramientas que tiene Word. Cierre. Para finalizar la sesión los alumnos expondrán los trabajos que realizaron y así mismo contarán sus experiencias al hacer su primer trabajo utilizando las tecnologías.
<b>RECURSOS:</b> Laptop. Cañón. Diapositivas del tema. Hojas impresas.	
<b>INDICADORES A EVALUAR:</b> Trabajo en equipo con entusiasmo en las dinámicas realizadas. El alumno participó activamente dando su opinión sobre el tema y en la elaboración del documento de Word. Se expresó de manera clara al exponer su trabajo.	
<b>INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN:</b> Lista de cotejo para evaluar el trabajo en equipo. Rúbrica para evaluar exposiciones.	

<b>SESIÓN CUATRO. “MI PRIMERA PRESENTACIÓN EN POWER POINT”</b>	
<b>FECHA:</b> 14/04/2016	<b>HORA:</b> 9:00am—10:30am
<b>OBJETIVO:</b> Que el alumno utilice las herramientas de Power Point, al momento de crear un documento.	
<b>CONOCIMIENTOS ESPERADOS:</b> Que el alumno maneje de manera eficaz las herramientas de Power Point, con la finalidad de que lo aplique como un instrumento de trabajo.	<b>TEMA:</b> Las herramientas de trabajo de la paquetería de office: Power Point.
<b>CONTENIDOS:</b> ¿Qué son las presentaciones de Power Point, y para qué sirven? Usos y aplicaciones de la herramienta de trabajo sobre Power Point. Como hacer una presentación en Power Point.	<b>ACTIVIDADES:</b> Inicio. Se les da la bienvenida de los alumnos, y se hace una dinámica “conejos y conejeras”, para conocimientos previos de los alumnos, para conocer que tanto saben acerca del tema. Desarrollo. Posteriormente se hace la charla sobre el tema a exponer de las herramientas y aplicaciones de Power Point, se abre un espacio de preguntas y comentarios, para interactuar con ellos y conocer lo que piensan acerca de esta herramienta. Cierre. Para terminar la sesión por equipos crearan un archivo de trabajo en Power Point, en donde ellos elegirán el tema a realizar, así mismo interactuarán y conocerán los usos y los diferentes comandos que pueden utilizar para la elaboración de sus presentaciones en Power Point de trabajo.
<b>RECURSOS:</b> Laptop. Cañón. Diapositivas del tema. Rotafolio.	
<b>INDICADORES A EVALUAR:</b> Mostro disposición en la participación en la dinámica. El alumno participo activamente dando su opinión sobre el tema y elaborando su presentación de Power Point. Expuso de manera clara y concisa su trabajo.	
<b>INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN:</b> Lista de cotejo para evaluar el trabajo en equipo. Rúbrica para evaluar exposiciones. Rúbrica para evaluar presentaciones en Power Point.	

<b>SESIÓN CINCO. “HACIENDO MI PROPIO JUEGO INTERACTIVO”</b>	
<b>FECHA:</b> 15/04/2016	<b>HORA:</b> 9:00am—10:30am
<b>OBJETIVO:</b> Que el alumno conozca los diversos software educativos que se encuentran en el aula digital, y así mismo creen su propio juego interactivo de aprendizaje.	
<b>CONOCIMIENTOS ESPERADOS:</b> Que el alumno cree su propio juego interactivo, utilizando las herramientas de manera hábil y eficiente.	<b>TEMA:</b> Aula digital: Software educativos.
<b>CONTENIDOS:</b> ¿Qué es un software educativo? Como crear un juego interactivo. Aplicaciones y funciones sobre los juegos interactivos de aprendizaje. Ventajas y desventajas de los software educativos.	<b>ACTIVIDADES:</b> Inicio. Se les da la bienvenida a los alumnos al taller, se hace la dinámica “Juego de pelota” para la formación de equipos de cuatro personas. Desarrollo. Una vez hechos los equipos, se les mostrará a los alumnos mediante diapositivas el tema del software educativo para tener un panorama más amplio de información. Posteriormente se les proporciona una computadora por equipo en el cual verán un vídeo jugando aprendo, para que después se les enseñe como hacer su propio juego de aprendizaje. Cierre. Para finalizar esta sesión, compartirán su software educativo, pasándoselo a sus compañeros de otros grados, con la finalidad de que pueden tener un aprendizaje significativo a través del juego.
<b>RECURSOS:</b> Laptop. Cañón. Diapositivas del tema. Rotafolio. Cartulinas y plumones.	
<b>INDICADORES A EVALUAR:</b> El alumno participó activamente dando sus puntos de vista, comentarios. Mostro disposición y entusiasmo en las dinámicas realizadas. Trabajó en equipo y tuvo buena relación con sus compañeros de trabajo. En la elaboración del software educativo, incluye todos los elementos requeridos, que apoyan el contenido del mismo.	
<b>INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN:</b> Lista de cotejo para evaluar el trabajo en equipo. Rúbrica para evaluar exposiciones. Rúbrica para evaluar vídeo.	

## FASE DOS: EN EL MUNDO DEL INTERNET

<b>SESIÓN SEIS: “INTERNET: FUNCIONES Y APLICACIONES”</b>	
<b>FECHA:</b> 18/04/2016	<b>HORA:</b> 9:00am—10:30am
<b>OBJETIVO:</b> Que el alumno clasifique y priorice las diferentes actividades que puede realizar en el internet.	
<b>CONOCIMIENTOS ESPERADOS:</b> Que el alumno utilice eficazmente la información que obtiene del internet.	<b>TEMA:</b> El internet y su función como herramienta de trabajo.
<b>CONTENIDOS:</b> El internet y sus características básicas. Ventajas y desventajas del uso del internet. ¿Cómo fluye la información en internet?. Internet, como medio de comunicación. El internet en la educación.	<b>ACTIVIDADES:</b>  Inicio. Al iniciar la sesión, se divide a los participantes en cuatro grupos al azar, se les reparte una hoja de color al representante de cada equipo.  Desarrollo. Posteriormente se les explica que deben elegir un tema referente al internet y escribirlo en la hoja lo que piensan, opinan, alguna ventaja, etc. durante el tiempo que dura la música. Una vez acabada la canción, pasan la hoja a otro equipo de la derecha y se vuelve hacer lo mismo completar las ideas del equipo anterior mientras suena la música. Se repite hasta que todos hayan escrito en la hoja.  Cierre. Se inicia un debate entre todos con el objetivo de crear un decálogo sobre el uso adecuado de la información que se obtiene de internet.
<b>RECURSOS:</b> Diapositivas del tema. Hojas de colores. Reproductor de música. Bocinas.	
<b>INDICADORES A EVALUAR:</b> El alumno participó activamente dando su opinión sobre el tema. Mostro disposición en la participación de la dinámica y en la creación de las ideas del tema seleccionado. En la elaboración del decálogo del buen uso del internet incluye todos los elementos requeridos, que apoyan el contenido del mismo.	
<b>INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN:</b> Lista de cotejo para evaluar el trabajo en equipo. Rúbrica para evaluar la elaboración del decálogo.	

<b>SESIÓN SIETE: “BUSCANDO POR LA RED MUNDIAL”</b>	
<b>FECHA:</b> 19/04/2016	<b>HORA:</b> 9:00am—10:30am
<b>OBJETIVO:</b> Que el alumno de manera práctica aprenda a consultar información proveniente de los distintos buscadores del internet.	
<b>CONOCIMIENTOS ESPERADOS:</b> Que el alumno conozca las palabras claves para encontrar información veraz en internet.	<b>TEMA:</b> El internet como herramienta para encontrar información.
<b>CONTENIDOS:</b> ¿Qué es un buscador?. Tipos de buscadores. Ventajas y desventajas. Aplicación y usos.	<b>ACTIVIDADES:</b>  Inicio. Se da la bienvenida a los participantes y se inicia con la primera dinámica llamada el barco se hunde con la finalidad de formar cuatro equipos para trabajar con los buscadores, Google, Ask, Yahoo!, Bing.  Desarrollo. A cada equipo se le proporcionara la información de acuerdo al tema que se está viendo en la materia y utilizara cada uno de los buscadores para realizar el trabajo, los equipos tendrán 10 minutos para utilizar el buscador que se les facilito para posteriormente hacer rotativo cada uno de estos con la finalidad de conocer las diferencias y ventajas que tiene cada uno.  Cierre. Realizaran una presentación de Power Point para el análisis grupal de cada uno de los buscadores, ¿Cuál les gustó? y ¿por qué consideran que es el más adecuado para encontrar información?.
<b>RECURSOS:</b> Internet. Hojas blancas. Lapiceros. Diapositivas. Computadora.	
<b>INDICADORES A EVALUAR:</b> El alumno participó activamente en las actividades. Trabajaron en equipo para lograr la tarea asignada. Manejan de manera eficiente cada uno de los buscadores.	
<b>INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN:</b> Lista de cotejo para evaluar el trabajo en equipo. Rúbrica para evaluar exposiciones. Rúbrica para evaluar presentaciones en Power Point.	

<b>SESIÓN OCHO: “YO INTERNAUTA”</b>	
<b>FECHA:</b> 20/04/2016	<b>HORA:</b> 9:00am—10:30am
<b>OBJETIVO:</b> Que el alumno dominen el uso del internet para comunicarse y compartir información en el ciber espacio.	
<b>CONOCIMIENTOS ESPERADOS:</b> Que el alumno pueda comunicarse para compartir información por medio del internet.	<b>TEMA:</b> Redes sociales.
<b>CONTENIDOS:</b> ¿Qué es una red social?. Ventajas y desventajas de las redes sociales. Las redes sociales más populares. Las redes sociales en la educación. Redes sociales: como medio para la participación.	<b>ACTIVIDADES:</b> Inicio. Para iniciar se hace la dinámica el teléfono descompuesto, con la finalidad de que los participantes se den cuenta de cómo fluye la información entre las personas Desarrollo. Una vez realizado el juego, se procede a la presentación de la información teórica, para tener un amplio conocimiento acerca de lo que son las redes sociales y sus funciones, Así mismo, se crearan sus propias cuentas de Facebook con ayuda de un tutorial con la finalidad de que los participantes puedan darse cuenta de que las redes sociales no solo sirven para uso de chat, sino también para fines educativos. Cierre. Se creara un grupo en el Facebook en el cual cada alumno publicara las ventajas y desventajas que tiene el uso de las redes sociales en la educación.
<b>RECURSOS:</b> Internet. Diapositivas del tema. Computadora. Material didáctico.	
<b>INDICADORES A EVALUAR:</b> Participa activamente en las dinámicas realizadas. Contribuye en las actividades participando de manera oral. Consiguieron crear su cuenta de Facebook sin inconvenientes.	
<b>INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN:</b> Lista de cotejo para evaluar el trabajo en equipo. Rúbrica para evaluar exposiciones.	

<b>SESIÓN NUEVE: “HIPERMEDIA Y MULTIMEDIA”</b>	
<b>FECHA:</b> 21/04/2016	<b>HORA:</b> 9:00am—10:30am
<b>OBJETIVO:</b> Que el alumno ponga a prueba sus conocimientos y habilidades mediante la realización de un vídeo.	
<b>CONOCIMIENTOS ESPERADOS:</b> Que el alumno realice un video y lo comparta de manera efectiva en las redes sociales.	<b>TEMA:</b> Multimedia.
<b>CONTENIDOS:</b> Concepto de hipermedia. La hipermedia en la educación. ¿Para qué sirve la hipermedia? Definición de multimedia. Importancia, aplicaciones y usos de la hipermedia. Como crear un archivo de multimedia.	<b>ACTIVIDADES:</b>  Inicio. En un primer momento todos los participantes se ponen en círculo, con la finalidad de que expresen su conocimiento sobre el tema. Posteriormente se hace la dinámica encuentra a tu pareja, al azar se les reparte una paleta en la que al reverso tendrá el nombre de un elemento de la computadora, por medio de ésta encontraran a su pareja.  Desarrollo. Una vez encontrada su pareja de trabajo, realizaran la instalación del programa Movie Maker, ya que este software sirve para crear vídeos, posteriormente se procede a la realización del vídeo, paso por paso.  Cierre. Para concluir con la sesión, los vídeos realizados se subirán al canal de YouTube, con la finalidad de que los alumnos cada vez empapen con las Tic.
<b>RECURSOS:</b> Internet. Diapositivas del tema. Computadora y cañón. Paletas con nombres. Sillas.	
<b>INDICADORES A EVALUAR:</b> Participan oralmente y activa en las dinámicas. Trabaja en conjunto con su compañero para cumplir el trabajo. El vídeo cumple con las características que se le establecieron.	
<b>INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN:</b> Lista de cotejo para evaluar el trabajo en equipo. Rúbrica para evaluar vídeo.	



<b>SESIÓN DIEZ: “COMUNICACIÓN ELECTRÓNICA”</b>	
<b>FECHA:</b> 22/04/2016	<b>HORA:</b> 9:00am—10:30am
<b>OBJETIVO:</b> Que el alumno domine y pueda compartir información por medio del correo electrónico.	
<b>CONOCIMIENTOS ESPERADOS:</b> Que el alumno comparta información por medio del correo electrónico.	<b>TEMA:</b> El correo electrónico.
<b>CONTENIDOS:</b> Correo electrónico y sus aplicaciones. ¿Cómo crear un correo electrónico? Características básicas del correo electrónico. Barras de herramientas del correo electrónico. Tipos de correos electrónicos. ¿Qué podemos enviar por correo electrónico?	<b>ACTIVIDADES:</b>  Inicio. Para iniciar la sesión, acerca del tema se presenta el vídeo el correo electrónico en la educación, con la finalidad de que los participantes tengan un conocimiento previo. Posteriormente se abre un espacio para realizar preguntas y comentarios  Desarrollo. Seguidamente los asistentes pasan una computadora para interactuar con la información que se presentara a través de diapositivas interactivas. Este material servirá como guía para que los alumnos creen su propio correo electrónico.  Cierre. Para la finalizar la sesión, cada uno de los integrantes tendrá que agregar y enviar información a sus compañeros, con la finalidad de que interactúen entre ellos por este medio.
<b>RECURSOS:</b> Internet. Diapositivas del tema. Computadoras. Bocinas.	
<b>INDICADORES A EVALUAR:</b> Participan de manera oral para expresar sus opiniones. Siguieron de manera adecuada los pasos para realizar su correo electrónico. Comparten información a sus contactos de manera correcta.	
<b>INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN:</b> Lista de cotejo para evaluar el trabajo en equipo. Rúbrica para evaluar exposiciones.	

**FASE TRES: MI PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE CON LAS TIC.**

<b>SESIÓN ONCE. “¿Y TÚ QUIÉN ERES?”</b>	
<b>FECHA:</b> 25/04/2016	<b>HORA:</b> 9:00am—10:30am
<b>OBJETIVO:</b> Que los alumnos elaboren un vídeo donde hablen de su comunidad, su historia y sus costumbres.	
<b>CONOCIMIENTOS ESPERADOS:</b> Que los alumnos conozcan su comunidad, qué problemas afrontan y qué pueden hacer para contribuir a una solución.	<b>TEMA:</b> Mi comunidad.
<b>CONTENIDOS:</b> ¿Qué es la comunidad? Los grupos étnicos. Organización política y social. Festividades comunitarias. ¿A qué se dedican? ¿Qué oficios tienen? ¿Qué problemas enfrentan?	<b>ACTIVIDADES:</b>  Inicio. Se da la bienvenida a los alumnos y se les explica que se trabajará mediante la presentación de diapositivas el tema a exponer.  Desarrollo. Por equipos investigarán en internet como es la comunidad a la que ellos pertenecen, las características más relevantes y los problemas que enfrentan. Se presenta la información mediante un vídeo por parte de los equipos donde abarcarán los temas antes mencionados. (3 minutos por vídeo).  Cierre. Se concluye con una reflexión por parte del equipo moderador de la importancia de la comunidad y cómo ésta puede alcanzar mayor promoción usando las TIC.
<b>RECURSOS:</b> Diapositivas del tema. Computadora. Cañón. Videos de la investigación por equipo.	
<b>INDICADORES A EVALUAR:</b> El alumno participó activamente dando su opinión sobre el tema. Mostró disposición en la realización de la investigación y elaboración del vídeo El vídeo tiene los elementos necesarios para transmitir la información de manera eficaz.	
<b>INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN:</b> Lista de cotejo para evaluar el trabajo en equipo. Rúbrica para evaluar vídeo.	

<b>SESIÓN DOCE. ¿Y TÚ QUÉ OPINAS?</b>	
<b>FECHA:</b> 26/04/2016	<b>HORA:</b> 9:00am—10:30am
<b>OBJETIVO:</b> Que los alumnos elaboren una presentación en Power Point, sobre una problemática social que sea de análisis para dar soluciones pertinentes en su contexto.	
<b>CONOCIMIENTOS ESPERADOS:</b> Que los alumnos conozcan las diferentes problemáticas que enfrenta su comunidad y cómo éstos se han ido solucionando a lo largo del tiempo.	<b>TEMA:</b> Problemas comunitarios.
<b>CONTENIDOS:</b> Problemas comunitarios. ¿En qué consiste el analizar un problema de la comunidad? ¿Por qué debo analizar un problema de la comunidad? ¿Cómo se solucionan estos problemas? ¿Quiénes intervienen para su solución?	<b>ACTIVIDADES:</b> Inicio. Se da la bienvenida a los alumnos. Posteriormente se hace una dinámica de lluvia de ideas con la finalidad de recopilar los conocimientos previos sobre las diferentes problemáticas que los alumnos conocen. Desarrollo. Los alumnos integrados en sus equipos, tendrán que analizar la problemática a tratar y recabar desde Internet la mayor cantidad de información y posibles soluciones implementadas en algún otro caso. Se les explica la importancia de leer y que comprendan dicha información. Cierre. A partir de este análisis, se hará una presentación en Power Point donde se abarcará la problemática y cómo afrontarlo para darles una solución en su ámbito de competencia. (Salón de clases, escuela, casa, etc.)
<b>RECURSOS:</b> Laptop. Cañón. Diapositivas del tema. Diapositivas de la investigación.	
<b>INDICADORES A EVALUAR:</b> El alumno participó activamente dando su opinión sobre el tema. Mostró disposición en la realización de la investigación y elaboración del Power Point. En la presentación expositiva, mostró conocimiento sobre el tema a tratar.	
<b>INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN:</b> Lista de cotejo para evaluar el trabajo en equipo. Rúbrica para evaluar exposiciones.	

<b>SESIÓN TRECE. TRABAJANDO JUNTOS</b>	
<b>FECHA:</b> 27/04/2016	<b>HORA:</b> 9:00am—10:30am
<b>OBJETIVO:</b> Que los alumnos utilicen la computadora como una herramienta, que les permita reflexionar acerca de la importancia del trabajo en equipo.	
<b>CONOCIMIENTOS ESPERADOS:</b> Que los alumnos conozcan la importancia del trabajo en equipo y que lo apliquen en su vida diaria.	<b>TEMA:</b> Trabajo en equipo.
<b>CONTENIDOS:</b> El equipo de trabajo. Ventajas y desventajas de trabajar en equipo. Tipos de equipo de trabajo. Roles en el trabajo de equipo.	<b>ACTIVIDADES:</b>  Inicio. Se da la bienvenida a los alumnos con una dinámica de motivación yo salto y brinco. Posteriormente las computadoras serán el medio de trabajo de los equipos, en la cual se escribirá una frase referente al trabajo colaborativo y la importancia de confiar unos en otros.  Desarrollo. El grado de dificultad se eleva en la medida que de los 4 integrantes del equipo, a uno se le vendarán los ojos, al segundo, se le amarrará de las manos, el tercero se le vendará la boca y el cuarto será el distractor, el único que escribirá la frase será el que tenga vendado los ojos.  Cierre. Una vez escrita la frase se procederá a buscar información relevante de la misma en donde los alumnos por medio de su creatividad diseñarán un cartel alusivo al tema que será expuesto a sus compañeros.
<b>RECURSOS:</b> Laptop. Cañón. Diapositivas del tema. Computadora. Plumones. Cartulinas. Paliacates. Cuerdas.	
<b>INDICADORES A EVALUAR:</b> El alumno participó activamente dando su opinión sobre el tema. Mostró disposición en la realización de la investigación y elaboración de la frase en la computadora. En la elaboración del cartel, incluye todos los elementos requeridos que apoyan el contenido del mismo.	
<b>INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN:</b> Lista de cotejo para evaluar el trabajo en equipo. Rúbrica para evaluar un cartel. Rúbrica para evaluar exposiciones.	

<b>SESIÓN CATORCE. “PINTANDO MI UNIVERSO”</b>	
<b>FECHA:</b> 28/04/2016	<b>HORA:</b> 9:00am—10:30am
<b>OBJETIVO:</b> Los alumnos explicarán y expondrán los 10 conceptos principales que promueven los derechos de los niños, dando ejemplos concretos con relevancia para su vida diaria mediante la creación de un mapa conceptual donde expresen todas sus ideas.	
<b>CONOCIMIENTOS ESPERADOS:</b> Que los alumnos conozcan sus derechos y aprendan la elaboración de un mapa mental.	<b>TEMA:</b> Los derechos de los niños y las niñas.
<b>CONTENIDOS:</b> Los derechos humanos de las niñas y los niños. Conociendo mis derechos. Principales derechos de las niñas y los niños. Deberes y obligaciones de las niñas y los niños. Derechos de los niños ¿se cumplen todos?.	<b>ACTIVIDADES:</b>  Inicio. Se da la bienvenida a los alumnos, posteriormente se hace la dinámica se quema la papa, con la finalidad de formar equipos de trabajo.  Desarrollo. Se le proporciona una computadora a los alumnos que investigarán el tema sobre la Convención de los Derechos del Niño, para que ellos conozcan sus derechos y obligaciones. Elaborarán un mapa conceptual donde expresen las ideas principales en este organizador gráficos, donde expresen su análisis y la síntesis realizada para su elaboración.  Cierre. Los alumnos explicarán el mapa conceptual de manera expositiva, donde hablarán de la importancia de conocer sus derechos y como deben aplicarlos en su vida diaria. Por última actividad se les proyecta un vídeo conozcamos los derechos de los niños y las niñas, con el objetivo de retroalimentación del tema.
<b>RECURSOS:</b> Laptop. Cañón. Diapositivas del tema. Computadora. Mapas mentales. Internet.	
<b>INDICADORES A EVALUAR:</b> El alumno participó activamente dando su opinión sobre el tema. Mostró disposición en la realización de la investigación y elaboración del mapa mental. El mapa mental tiene los elementos necesarios para transmitir la información de manera eficaz.	
<b>INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN:</b> Lista de cotejo para evaluar el trabajo en equipo. Rúbrica para evaluar un mapa conceptual. Rúbrica para evaluar exposiciones.	

<b>SESIÓN QUINCE. “CAPSULA DEL TIEMPO”</b>	
<b>FECHA:</b> 29/04/2016	<b>HORA:</b> 9:00am—10:30am
<b>OBJETIVO:</b> Los alumnos reflexionarán acerca de su presente, conocerán su pasado e imaginen su futuro expresándolo en un vídeo que será subido a las diferentes redes sociales.	
<b>CONOCIMIENTOS ESPERADOS:</b> Que los alumnos conozcan la importancia del tiempo y de su desarrollo intelectual.	<b>TEMA:</b> El tiempo.
<b>CONTENIDOS:</b> Importancia de la organización del tiempo. Agenda personal. Lista diaria de actividades. Acciones que impiden aprovechar el tiempo adecuadamente.	<b>ACTIVIDADES:</b>  Inicio. Se da la bienvenida a los participantes, seguidamente se hace una dinámica para la formación de equipos, antes de empezar con el trabajo que harán, se les proyecta un cortometraje animado llamado el tiempo en el tiempo, con la intención de conocer sus conocimientos previos.  Desarrollo. Se elaborará una cápsula del tiempo con el fin de guardar mensajes y objetos del presente para ser encontrados por generaciones futuras. En Internet podemos encontrar cápsulas del tiempo en formato digital como pueden ser fotografías, audios, textos o vídeos. En nuestro caso cada alumno escogerá un objeto que considere valioso para él y dará su testimonio acerca de la importancia sentimental y de lo que representa en su vida. Esto será grabado en video y se subirá YouTube.  Cierre. Se grabará el vídeo y se subirá a las redes sociales.
<b>RECURSOS:</b> Laptop. Cañón. Diapositivas del tema. Cámara de vídeo (celular). Vídeo del recuerdo (realizado por los alumnos)	
<b>INDICADORES A EVALUAR:</b> El alumno participó activamente dando su opinión sobre el tema. Mostró disposición en la realización del video. El vídeo tiene los elementos necesarios para transmitir la información que se desea.	
<b>INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN:</b> Lista de cotejo para evaluar el trabajo en equipo. Rúbrica para evaluar un vídeo. Rúbrica para evaluar exposiciones.	

## CAPÍTULO 4

### LOGROS Y OBSTÁCULOS DEL PROCESO

Cuando se lleva a cabo la intervención según las circunstancias, normalmente se generan aspectos de beneficio o de perjuicio entorno a lo realizado, sobre al momento de haber aplicado un proyecto hacia determinado grupo social; en este caso hacia los alumnos del sexto grado grupo B, de la escuela primaria “Club de Leones N° 2”, de la ciudad de Valladolid Yucatán, donde fue desarrollado el proyecto de intervención. La institución facilitadora para la aplicación de éste, en el que parte de los logros concebidos como puntos fuertes y así como los débiles, se manifestaron en este lugar. En este apartado se informará de los logros y limitaciones obtenidos en el proyecto.

4.1 Resultados obtenidos de la aplicación en el proyecto de intervención: “Las TIC, un mundo por explorar”.

A continuación se describe los resultados obtenidos en cada una de las fases, mismas que fueron acompañadas con 15 sesiones, en las que posteriormente encontramos si existieron o no problemas durante la implementación de las actividades, así como aspectos positivos y negativos que se manifestaron durante el inicio, desarrollo y cierre de las acciones.

4.1.1 Fase una: Explorando con las nuevas tecnologías.

Esta fase, pretendió, que los alumnos aprendan conocimientos teóricos y prácticos sobre lo básico de las nuevas tecnologías, así mismo las características de los diferentes dispositivos y sus funciones (Ver anexo M).

- Sesión uno: “Conociendo y explorando las TIC”.

Se comenzó por hacer una dinámica de socialización para conocer a cada uno de los alumnos y así romper el hielo entre los participantes y el equipo tallerista.

Posteriormente se hizo la presentación del curso-taller, se dio a conocer mediante una exposición el objetivo de esta primera sesión fue que los alumnos conozcan el concepto de las TIC e identifiquen los diferentes recursos tecnológicos y que desarrollen una actitud positiva para seguir aprendiendo, adquiriendo conocimientos, habilidades, experiencias sobre ésta. Esto nos permitió comprometer a los participantes en el desarrollo, de acuerdo a los resultados del instrumento para la evaluación, si se implantó como se había planeado, si las actividades fueron adecuadas y tenían relación con el objetivo, saber si al finalizar se pudo obtener el aprendizaje pretendido.

Continuando con las actividades se presentó un vídeo introductorio llamado “Las tecnologías hoy en día”, para conocimientos previos de los alumnos; después se hicieron preguntas para la participación y socialización del tema en el que daban sus puntos de vista de acuerdo a las experiencias que ellos tenían en su casa, escuela o con sus amigos y así se fue generando que los educandos participen, ya que enriquece el aprendizaje. Así mismo, se dio a conocer el tema en diapositivas mediante la exposición plenaria sobre las TIC, para tener una información amplia y clara acerca de esto y así evitar confusiones, de esta manera mediante la charla ellos expresen su aportación; el objetivo no solo es que vean lo teórico sino lo práctico. Una vez dado el tema la siguiente actividad fue que se les repartió unos papelitos que tenía una palabra escrita por ejemplo: mouse, teclado, bocinas, programas, entre otros, que hacía referencia a alguna parte de la computadora, y así se tenían que reunir los alumnos que saquen la misma palabra para la formación de equipos.

En cuanto a la participación y trabajo en equipo, los alumnos estaban con la mayor disponibilidad para realizar las actividades. Fueron activos durante todo el proceso, mostraban el interés por la calidad del trabajo y las ganas para realizarlo, esto fue siempre un aspecto positivo para el logro de los objetivos, así mismo se les enseñaba que tenían que trabajar, colaborar, apoyar y convivir con todos sus compañeros y no estar con los mismos de siempre, inculcarles esto mantiene la armonía y la cohesión grupal sin causar conflictos.



Una vez formados en equipos se realizaron carteles alusivos al tema de las tecnologías de la información y comunicación donde los alumnos fueron creativos y describían excelente el contenido, de manera que se podía apreciar a distancia, así mismo, tenía buena presentación y tamaño lo que llamaba considerablemente la atención y sus elementos están bien organizados. Se prestó cuidado al balancear la imagen con el texto, de igual manera los alumnos podían contestar con precisión la mayoría de las preguntas relacionadas a los hechos en el cartel y los procesos usados para crearlo. Algunos equipos no lograron terminar los carteles, por lo que la siguiente sesión se tuvo que utilizar un mínimo de quince minutos para que concluyan y expongan el trabajo realizado a sus compañeros.

Al final estas actividades permitieron a los alumnos alcanzar el objetivo de la sesión. Se logró que Trabajaran en equipo, reflexionaran sobre la importancia y la responsabilidad de cuidar los medios tecnológicos y que ellos aprendan a utilizar los programas que hoy en día tenemos a nuestro alcance, ya que las tecnologías no son solamente para distraerse, sino para el proceso formativo de aprendizaje.

Durante el desarrollo de las actividades, los principales limitantes que se presentaron están relacionadas por una parte con el espacio que fue reducido para 29 alumnos para hacer dinámicas grupales, por lo que los juegos se hicieron en la cancha, así mismo no se contaba con suficientes computadoras en buen estado, estaban en reparación y eso impedía realizar algunas actividades programadas, otra limitante era el tiempo destinado para la aplicación, solo se contaba con una hora para realizar cada sesión. De igual manera se tuvieron fortalezas, los alumnos tenían una noción o idea de los usos básicos sobre cómo utilizar las computadoras y algunos programas; sin embargo, lo que nosotros pretendimos es que se refuercen esos conocimientos que tienen para convertirlos en aprendizajes significativos.

- Sesión dos: “La computadora...un juego de palabras”.

En esta ocasión primeramente los alumnos culminaron sus carteles y luego pasaron a explicar lo que contenía dicho trabajo. Posteriormente, se dio inicio a la segunda sesión, en el que el objetivo fue que los alumnos identifiquen los elementos básicos que contiene los programas como es Word y Power point, para poder llevar a

cabo la manipulación de ella en sus diferentes aspectos. Así mismo se les presentó el tema en diapositivas para tener un panorama más amplio de información, se les dio a conocer temas como ¿Qué son los programas de office?, ¿Cuáles son las funciones principales?, ventajas y desventajas, para poder generar la participación de los alumnos, la cual era activa durante todo el proceso, de igual manera proporcionaba ideas útiles en las discusiones.

Las dinámicas realizadas como el “Barco se hunde”, sirvió para formar equipos de trabajo, después se les proporcionó una computadora para realizar diversas actividades, se les dio a cada equipo una hoja impresa que contenía varias tareas para realizar en el programa de Word, como es el insertar una tabla, una imagen, cambiar el tipo de letra, número, color, diseño, márgenes, corregir la gramática y ortografía, una vez que conozcan e interactúen con estos elementos es más fácil que ellos realicen los trabajos con mayor rapidez al relacionarse con ellos, saber y conocer las funciones que tiene permitió que los alumnos conozcan y aprendan de manera más integral los elementos que contiene dicho programa.

Para terminar la sesión y determinar si se cumplió el objetivo, los alumnos crearon un memorama recordando las partes de la computadora para esto se les proporcionó materiales para que ellos lo realicen de acuerdo a su creatividad e imaginación, ya que después entre todos los compañeros se compartieron el trabajo realizado. Esto sirvió para el análisis de conceptos e imágenes, en el que los estudiantes trabajaron en conjunto. De igual manera demostraron su interés por la calidad del trabajo y el producto final que presentaron. .

- Sesión tres: “Comenzar a escribir”.

En esta sesión el objetivo fue que los alumnos construyan, reconozcan y tomen en cuenta las herramientas de trabajo al momento de crear un documento de la paquetería office, ya que en la sesión anterior se enseñaron los elementos que contiene el programa de Word. Primeramente se les dio la bienvenida y se les dio a conocer el propósito y las actividades que se van a realizar. Así mismo se les dio la bienvenida a los alumnos y se les proyectó un video llamado “Realizando mi primer trabajo”, para conocimientos previos, después se abrió un espacio donde los

alumnos abordaron sus preguntas, comentarios, dudas, etc., en el que los alumnos participaron dando su opinión en el orden en que se les daría sus respuestas.

Posteriormente se les dio a conocer el tema sobre las herramientas de trabajo del programa de paquetería office, para que conozcan más acerca de esto, se abordaron temas como diferentes herramientas de trabajo, como crear un archivo de trabajo y funciones básicas del programa Word. Seguidamente a cada alumno se le repartió unos papelitos que estaba escrito un número, en el que tenía que buscar a los que tengan el mismo número, esto se hizo con la finalidad de formar equipos de trabajo.

Una vez realizado esto, cada trina de trabajo tuvo a disposición una computadora para realizar un mapa conceptual, abordando los términos sobre tecnología, medios de comunicación, aprendizaje en línea, con la finalidad de que pongan en práctica lo antes visto en la sesión anterior, así mismo cada quien puso de su imaginación y creatividad. De igual manera, esto nos permitió que ellos analicen la información pertinente para elaborar su trabajo, se notó su gran habilidad para el manejo de las herramientas de este programa, ya que se entendía en su mayor totalidad e inspiraba para leerlo. Se logró cumplir con el objetivo de la sesión, los alumnos manejaron bien los conceptos, insertaron imágenes adecuadas al tema haciendo un texto llamativo para sus compañeros. Se presentó un trabajo legible con ideas claras pero con algunas faltas ortográficas. al finalizar los alumnos expusieron sus trabajos y contaron sus experiencias al hacer su primer trabajo utilizando las nuevas tecnologías.

- Sesión cuatro: “Mi primera presentación en Power Point”.

En esta sesión, el objetivo fue que los alumnos manejen de manera eficaz las herramientas de Power Point, con la finalidad de que lo apliquen como un instrumento de trabajo. Como primera actividad se les dio la bienvenida a los alumnos al taller, se hizo la dinámica conejos y conejeras con la finalidad de formar equipos de trabajo y que se adquiriera mayor confianza entre los alumnos. Posteriormente se hizo la charla sobre el tema a exponer que trato sobre las herramientas y aplicaciones de Power Point, en el que también se propiciaba un

espacio para preguntas, comentario o ideas que quieran expresar para interactuar con ellos y conocer lo que piensan acerca de esta herramienta de trabajo. Para tener un amplio panorama de información, se les presentó un vídeo sobre el Power Point y sus usos, con la finalidad de que los alumnos vean cuales son las ventajas y desventajas que posee esta herramienta.

Una vez dado el tema, así formados en equipos se les proporcionó una computadora en el que tenían que elaborar una presentación de Power Point sobre el tema de los planetas, sistema solar y vía láctea. En esta ocasión se adecuó la sesión, a los temas que estaban viendo con la maestra y fue con la intención de recuperar conocimientos. De esta manera los alumnos realizaron sus trabajos en el que aprendieron a utilizar las herramientas básicas como fue crear una diapositiva, insertar una imagen, colores, diseño, tablas, texto entre otros, en el que se percató que no se les hizo difícil ni complicado, así mismo con el apoyo del equipo tallerista se les fue dando ideas y ayudándolos en lo que se requiera.

Los alumnos al realizar su trabajo en equipo se apoyaban, colaboraban mutuamente, así mismo proporcionaban ideas útiles en las discusiones del trabajo, de igual manera su participación se centraba en la responsabilidad y compromiso para que el trabajo esté listo y se cumpla con las tareas específicas que son establecidas en el equipo. Una vez realizados los trabajos en equipo, la siguiente actividad fue exponer la presentación de Power Point que ellos elaboraron y se dio a conocer a todos sus compañeros.

Era muy notorio que cada uno de los integrantes de los equipos trabajó en conjunto, de igual manera al momento de exponer el volumen era cambiante, a medida que avanzaban en la presentación. El objetivo planteado se cumplió ya que no solo demostraron dominio de la herramienta, sino que desarrollaron habilidades expositivas. Para finalizar la sesión, se creó una carpeta donde guardaron sus trabajos que ellos realizaron, con la intención de dárselo a su maestra para evidencia.

- Sesión cinco: “Haciendo mi propio juego interactivo”.

La última sesión de la primera fase, tuvo como objetivo que los alumnos conozcan los diversos software educativos que se encuentran en el aula digital y pudieran construir su propio juego interactivo utilizando las herramientas de manera hábil y eficiente.

Como primera actividad se les dio a conocer el objetivo y posteriormente se les repartieron unos papeles que tenían escrito un número y ellos tenían que encontrar a los compañeros que poseían el mismo número. Esto se hizo con la finalidad de formar equipos de trabajo, posteriormente se les presentó el vídeo jugando donde se dio la oportunidad de una pequeña charla, en ella, se dio a conocer diversos temas relacionados con los juegos interactivos, entre estos ¿Qué es un software educativo?, como crear un juego interactivo, las aplicaciones que permiten construir juegos interactivos, así como las ventajas y desventajas de los software educativos. Después los alumnos se organizaron en equipos, donde se les repartió los juegos sopa de letras y un memorama sobre el tema de democracia y participación ciudadana que ayudaron a la maestra reforzar conocimientos y al equipo de trabajo un tema para realizar el juego interactivo.

Por equipos, se les asignó una computadora, para que realicen su juego interactivo mediante la herramienta de Power Point, en el que se les enseñó, a poner imágenes, música, hipervínculos, texto, de manera que ellos lo hacían de acuerdo a su creatividad y habilidad. Para finalizar esta última sesión, la intención fue de hacer un repaso de los conocimientos que ellos ya habían adquirido a lo largo de esta primera fase, que no ayudo a cumplir con el objetivo planteado para esta sesión..

#### 4.1.2 Fase dos. Nuevas tecnologías y su relación con el internet.

En esta fase, se pretendió que los alumnos realizaran actividades pertinentes sobre el manejo de las nuevas tecnologías, el internet y los diferentes usos que se le puede dar de manera segura, para el aprendizaje en el aula (Ver anexo N).

- Sesión seis: “Internet: funciones y aplicaciones”

En esta sesión el objetivo fue que los alumnos clasifiquen y prioricen las diferentes actividades que pueden realizar en el internet. Vivimos en una sociedad considerada la era de la Información donde la importancia que tienen estos dispositivos en nuestra vida traspasan fronteras y nos acercan el conocimiento. Este conjunto de aparatos, redes y servicios se integran en un sistema de información interconectado llamado internet. Por tal motivo es indispensable que los niños aprendan sobre su uso, ventajas y desventajas, esta sesión tuvo como fin que los niños experimenten el uso de las nuevas tecnologías como herramientas de trabajo permitiendo que poco a poco se vaya creando una sociedad la cual pueda acceder a cualquier información que le permitirá conocer y sobre todo tener un aprendizaje significativo para poder potencializar su aspecto crítico.

Es de vital importancia que el alumno clasifique y priorice las diferentes actividades que puede realizar en el internet, al igual que la gran ayuda que proporciona el uso de las nuevas tecnologías como una herramienta que le permitirá a los niños adquirir conocimientos de la internet siempre tomando en cuenta las consecuencias del manejo de estas tecnologías. En primer momento se conformaron equipos al azar, a los cuales se les proporcionó hojas de colores para que de acuerdo a sus conocimientos previos vayan escribiendo sobre lo que consideran que es el internet, sus características básicas, al igual que sus ventajas y desventajas.

Una vez que terminaron de escribir sobre estos términos, se inició un debate en el cual tuvo como propósito que los niños participaran activamente expresando las ideas que previamente ya habían escrito en las hojas de colores para que en conjunto se vayan analizando y de esta manera adquirieran ideas más claras de lo que es el internet y cuál es la mejor manera de encontrar y utilizar eficazmente la información. Posteriormente en conjunto y de acuerdo al análisis de cada una de las opiniones de los alumnos en equipos se fue creando un decálogo sobre el uso adecuado de la información que se obtiene de internet. Ya que el impacto que han tenido todas estas nuevas tecnologías en la vida diaria de las personas es tal, que incluso se han llegado a modificar patrones políticos, sociales, económicos, laborales y jurídicos, debido a la velocidad con la que se puede obtener, analizar, manipular,

procesar, almacenar y distribuir la información, lo cual se evidencia al momento en el que los alumnos se expresan sobre lo que acontece en su alrededor.

Cada uno de los decálogos que fueron presentando los alumnos contenía ideas claras de lo que es el Internet, sus funciones y la manera más adecuada en la que deberían de usarla. Al igual demostraron que fueron adquiriendo conocimientos generales ya que la información la iban presentado de forma lógica e interesante para cada uno de los asistentes, lo cual nos permitió como equipo reflexionar sobre la importancia de las nuevas tecnologías en la educación, cumpliendo los objetivos de la sesión.

- Sesión siete: “Buscando por la red mundial”.

Es esta sesión el objetivo fue que el alumno de manera práctica aprenda a consultar información de distintos buscadores del internet. Durante numerosas ocasiones, se desarrollan en las escuelas actividades con las TIC sin disponer de ideas claras y definidas de cómo organizar a los alumnos para poder trabajar por medio de estas nuevas tecnologías, al igual que no se les enseña sobre los diferentes buscadores y por consiguiente las frases correctas para encontrar la información más pertinente para su acervo educativo, lo que propicia que sea más bien un trabajo por parte del alumno de ensayo y error, de probar y experimentar en la sala de informática.

Por tal motivo, la dinámica el barco se hunde dio la pauta de organizar a los alumnos en equipos para que en trabajo colaborativo vayan conociendo los diferentes buscadores tales como: Google, Yahoo! Y Firefox, ya que si bien en el internet se puede encontrar toda la información que se desee, hay que tener el cuidado de explicarles a los alumnos que estamos en una institución educativa y que al usar el internet existen ciertas páginas a la que ellos no pueden acceder puesto que en ocasiones tienen contenido no apropiado para la edad en la que los alumnos se encuentran. Sin embargo, un par de niños no se quedaron atrás he intentaron encontrar páginas para adultos, lo cual nos sirvió como pauta para hacerles reflexionar sobre la importancia de estas nuevas tecnologías para su educación y lo útil que les puede ser para su vida diaria, si aprenden a darle un buen uso, puesto

que estas herramientas no solamente son para su diversión o distracción como solían pensar.

Posteriormente por medio de la búsqueda de información pertinente al tema la edad media que fue proporcionado por la maestra del grupo, los equipos formados previamente fueron creando una serie de diapositivas las cuales debían contener unos criterios básicos tales como: Título del tema, investigación, fotografía relacionada con el tema, estos últimos con la finalidad de que alumno poco a poco se vaya relacionando con las diferentes herramientas con que cuenta Power Point y las diferentes maneras en las que se puede realizar una exposición, en la que el alumno dé a conocer información sobre un tema en específico, ya que si bien durante la primaria sabemos que la mayoría de las veces la educación es unidireccional, es decir de maestro hacia alumno, es en la secundaria donde tendrán que aplicar cada una de estas habilidades digitales para alcanzar los objetivos que se buscan.

Se cumplió el objetivo de la sesión, se pudo observar su eficacia para encontrar información y las diferencias creativas que tuvieron los niños en la elaboración de sus diapositivas, unas más organizadas que otras pero cada uno de los trabajos contenían información clara y pertinente al tema. Al igual que siempre fue un trabajo colaborativo y se pudo evidenciar al momento en que sin decirles, se fueron turnando para que cada quien tuviera la oportunidad de utilizar la computadora y aplicara sus conocimientos prácticos.

- Sesión ocho: “Yo internauta”.

En esta sesión el objetivo fue que el alumno domine el uso del internet para comunicarse y compartir información en el ciber espacio. Los avances tecnológicos son el plato fuerte de cada día, lo que hace importante lograr que el alumno domine el uso del internet para comunicarse y compartir información en el ciber espacio por medio del Facebook, WhatsApp, Twitter, ya que el Internet es una de las redes más grandes de telecomunicaciones a nivel mundial y su importancia radica en que a través de ella podemos obtener información rápida y eficaz sobre diversos temas, sin tener que moverse de la casa o del lado de su computadora, esto entre infinidades



de aplicaciones que podemos utilizar como herramientas de trabajo, que son demasiado útiles al momento de estar trabajando en la educación de los niños.

La Internet es el resultado de comunicar varias redes de computadoras. Usando una computadora ya sea en la escuela, casa o trabajo, es posible acceder a cientos de miles de computadoras alrededor de todo el mundo para poder obtener información o simplemente estar en contacto con diversas personas, por tal motivo en un primer momento se realizó la dinámica teléfono descompuesto, la cual tuvo la finalidad de que los participantes se den cuenta de cómo fluye la información entre las personas y la importancia de estos medios para su vida cotidiana y educativa sin olvidar que estas redes sociales deben de utilizarse con demasiada precaución y responsabilidad. Sin embargo, no se puede dejar a un lado la explicación conceptual de ¿Qué es una red social?, las ventajas y desventajas que posee y por su puesto cómo éstas son beneficiosas para su educación, puesto que por este medio se puede obtener y compartir información. Por lo consiguiente la viabilidad de que en equipos tomara cada quien su turno para crear su cuenta de Facebook ayudados por sus compañeros y los asesores para posteriormente hacer una publicación en el perfil del compañero Mario Noh Balam en la que dieran a conocer las ventajas y desventajas de las redes sociales. Sin embargo esta actividad se cambió y se les permitió que escribieran una pequeña evaluación de lo que les había parecido las sesiones aplicadas hasta ahora por parte del equipo interventor, y, así verificar que cuentan con los elementos básicos para comunicarse por la red social.

Cabe mencionar que los alumnos se encontraban entusiasmados por estar ingresando a una red social de la cual ya habían escuchado y que varios de sus compañeros ya contaban con su cuenta. Fueron ellos mismos los que fueron creando sus cuentas siguiendo los pasos que previamente se les había explicado y solo se les iba guiando si se les presentaba alguna complicación aunque en varias ocasiones se pudo observar que entre ellos mismos se ayudaban y explicaban el funcionamiento de la página.

- Sesión nueve: “Hipermedia y multimedia”.

En esta sesión el objetivo fue el alumno ponga a prueba sus conocimientos y habilidades mediante la realización de un vídeo. Enseñar con nuevas tecnologías de la información y de la comunicación hoy significa incluirlas al acervo educativo borrándose la idea de que solamente son un complemento que no es demasiado útil dejando a un lado a las aulas digitales, sino también integrarlas realmente en todas las áreas curriculares con fines específicos, para que los estudiantes sean operadores más hábiles, tengan la capacidad de acceder a recursos actualizados, puedan actuar como verdaderos realizadores, creadores y productores de videos en donde utilicen la multimedia e hipermedia como medios para dar a conocer información promocional.

Es importante explicar que la hipermedia y multimedia como medio y programa sucesivamente son útiles para la creación de archivos audio visuales, los cuales por medio de hipermedia se pueden dar conocer a todo aquel que tenga acceso a la Web, es por tanto la necesidad de que los alumnos conozcan la función de cada uno de ellos y saber cuáles son los conocimientos previos con los que vienen, para que posteriormente el niño ponga a prueba sus conocimientos y habilidades mediante la realización de un video. Por lo tanto, se repartieron paletas con nombres iguales de componentes de la máquina para conformación de equipos, y, en conjunto se realizó un guion, el cual tuvo como fin último promocionar a la escuela, mencionando lo que ellos consideraban como lo mejor de la escuela, para de esta forma poder hacerla atractiva para la gente que desea una buena educación para sus hijos. Por medio de un vídeo y usando como herramienta para su creación el programa Movie Maker para editar el vídeo previamente grabado y agregarle información pertinente de la institución.

El trabajo de edición fue algo complicado para los alumnos puesto que para realizarlo se necesita del conocimiento total del programa o en su caso al menos conocer las herramientas básicas para agregar imágenes, videos y títulos. Sin embargo, con mucha paciencia y con una constante supervisión y ayuda por parte del equipo interventor los alumnos pudieron realizar el video con las características que se les pidió que contuviera, los cuales fueron; Nombre del trabajo y de la

institución, agregar su vídeo y al final agregar una imagen en la cual pusieron los integrantes del equipo que lo creó.

Para lograr transmitir efectivamente a los alumnos el uso de las herramientas tecnológicas los vídeo realizados se intentaron subir al canal de YouTube, este último no pudo llegar a su conclusión puesto que fue limitado por la baja señal del internet, sin embargo la finalidad de que los alumnos se socializaran en el manejo de las nuevas tecnologías como recurso para transmitir información educativa o promocional, fue adquirido al momento en el que ellos mismos siguieron las instrucciones para subir el vídeo, se pudo notar la participación activa de los alumnos en la realización de los guiones y al grabar el vídeo.

- Sesión diez: “Comunicación electrónica”.

En esta sesión el objetivo fue que el alumno domine y pueda compartir información por medio del correo electrónico. En un primer momento se presenta por medio del vídeo el correo electrónico en la educación un acercamiento a las funciones, ventajas y desventajas de ésta, así como la importancia de este programa para que el alumno comparta información con sus compañeros y maestros. Por lo tanto, de acuerdo a una actividad previa que habían realizado los alumnos con la maestra, el cual fue la creación de un poema se les planteó que con base a los equipos de la sesión anterior escogieran el que consideren como el mejor trabajo para que posteriormente escribir en una hoja de Word. Así de esta manera poder enviarle en un dato adjunto el archivo a la maestra usando el correo electrónico.

Para poder enviarle su trabajo a la maestra, antes tuvieron que crear su cuenta de correo electrónico, por lo cual nos dimos a la tarea de dividirlos en equipo para que en conjunto y apoyo de sus compañeros fuera más fácil seguir las instrucciones y resolverse sus dudas entre ellos, puesto que algunos de los alumnos ya contaban con el conocimiento para la creación de una cuenta de email, lo que permitió que el trabajo se agilizará para el equipo interventor puesto que solamente estuvimos apoyándolos en mayor grado a los que era la primera vez que realizaban su cuenta.

Por último, a cada uno de los equipo se les proporcionó el nombre de la cuenta de la maestra y de esta manera pudieron enviarle su trabajo para que sea verificado por este medio. De esta manera se pudo contar con los recursos necesarios para poder hacerles ver las diferentes maneras de cómo pueden entregar sus trabajos a sus maestros sin necesidad de que sea en estado físico, sino que de igual forma se puede de manera digital y utilizar a las nuevas tecnologías como medios para poder potencializar la comunicación alumno-maestro y tener una buena educación.

#### 4.1.3 Fase tres. Construyendo las tic, en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Esta fase, tuvo como fin último que los alumnos utilicen de manera significativa los distintos software de las nuevas tecnologías tomando en cuenta lo teórico y práctico para emplearlo en su proceso de aprendizaje (Ver anexo O).

- Sesión once: “¿Y tú, quién eres?”.

Esta actividad tuvo como objetivo que el niño comprenda el significado de la comunidad, su historia y sus costumbres. Se formaron equipos de trabajo para investigar sobre estos aspectos. A cada grupo se le asignó una computadora para realizar dicha tarea, el análisis de la información obtenida fue de manera individual, se buscaba que identifiquen en qué consistía la identidad personal y su relación con la identidad comunitaria, sus usos y costumbres.

El análisis de la información permitió a los alumnos conocer de una manera más palpable conceptos que les ayudaran a esclarecer y determinar quiénes son y cómo se forman sus identidades. El primer término de análisis fue la comunidad, que es vista como aquella que comparte cosas en común. Las comunidades cuentan con lugares de diversión donde hay cines, restaurantes, parques y lugares donde los vecinos se reúnen para compartir actividades culturales en común. Por lo general en una comunidad se crea una identidad común, mediante la diferenciación de otros grupos o comunidades. Por otra parte, las costumbres son formas de comportamiento que están extendidas en una comunidad. Las mismas se deben generalmente a la recurrencia de los mismos a lo largo de los años por distintos

motivos. La tradición es el conjunto de bienes culturales que se transmite de generación en generación dentro de una comunidad. La tradición, por lo tanto, es algo que se hereda y que forma parte de la identidad.

Una vez que se llegó a un consenso sobre estos términos, se procedió a contestar la pregunta ¿quién soy?, contestaron que la identidad juega un papel importante ya que ésta es empleada para referir la conciencia que un individuo dispone sobre sí mismo y que entonces por ella se diferencia del resto de las personas. La identidad de alguien está conformada por rasgos heredados e innatos pero también es innegable que la experiencia y el contexto en el que se desenvuelve la persona también presentan influencia en esa conformación de la identidad. Es la serie de características, rasgos, informaciones, que singularizan o destacan a algo o alguien entre otros y que además contribuyen a la confirmación de afirmar que es lo que se dice que es alguien.

Se pretendía realizar un vídeo donde por equipos se expresara lo que significa para ellos la comunidad, qué características tiene y cómo ellos se identificaban con la misma. Pero, una vez obtenida la información pertinente, los alumnos sugirieron crear unos carteles donde plasmarían sus ideas de la comunidad. Para esto cada equipo procedió a diseñar sus carteles con las ideas más relevantes que consideraron para su diseño. Esta actividad nos permitió, determinar el grado de compromiso y trabajo en equipo que presentaban para el diseño del cartel. Esto se vio reflejado en esta actividad gracias a las sesiones anteriores que nos permitieron corregir errores, permitiendo que esta sesión sea más fluida.

Con respecto a los carteles tuvieron títulos llamativos, pero también contenía información clara y precisa de lo que se deseaba expresar, las ideas estaban bien organizadas y transmitían el mensaje que se quería dar a conocer, tenían la creatividad justa para elaborar el cartel, pero sobre todo le daba respuestas a las interrogantes antes mencionadas sobre la comunidad y en especial quién era cada quién. La reflexión que nos deja como equipo, es que cuando vez a los niños como individuos pensantes, que toman sus propias decisiones y que se apropian del conocimiento, como si tuvieran el sistema operativo integrado. Nos hace reflexionar que la educación es un arma muy poderosa y que como maestros o en la función

que desempeñemos en el área educativa, darles el poder de análisis, para que piensen y opinen cómo les gustaría aprender, para que adquieran el compromiso de vivir en esa comunidad escolar, que es el inicio para la vida en sociedad.

- Sesión doce: ¿Y tú qué opinas?

En esta sesión el objetivo fue determinar en qué grado conocen su comunidad, qué problemas afronta y qué pueden hacer para contribuir a una solución. Se caracterizó por el trabajo en equipo, realizando la investigación pertinente de las características propias de su comunidad y los problemas que enfrenta, se llegó a la conclusión que la escuela es un buen punto de inicio para el análisis, en ésta se refleja una gran diversidad cultural por los padres de los niños que son militares y que provienen de diferentes lugares de nuestro país. Entre los principales problemas que enfrenta la escuela se encuentra el acoso escolar, pérdida de valores, no se respeta a las personas mayores, esto nos permitió imaginar diferentes escenarios comunitarios, los cambios en la estructura familiar y la incorporación de la mujer en el mundo laboral, que implica menor tiempo de convivencia y de comunicación entre padres-hijos. Este fue el primer paso, para hacer un análisis más profundo de los problemas comunitarios.

Los equipos se distribuyeron heterogéneamente, ya conformados discutieron y analizaron uno de los problemas que más daña a la sociedad, la desigualdad de oportunidades entre hombre y mujeres en tres escenarios: familia, trabajo y comunidad. Se llegó a la conclusión que la familia representa una serie de particularidades que la hacen el centro de análisis, en ésta los padres salen a trabajar y las madres realizan las labores del hogar, evidenciando que aún existe diferencias entre hombres y mujeres en el seno del hogar. Con respecto a las oportunidades de trabajo se hizo hincapié que aunque el género femenino está ganando espacios, son los hombres que aún perciben un mayor sueldo y más oportunidades de desarrollo.

Es la comunidad el espacio donde se dan las interacciones, donde se pueden superar las desigualdades, la escuela es uno de los ámbitos de esta comunidad donde los individuos desarrollan pensamiento crítico y esa libertad de tomar

decisiones que contribuyan a eliminar las desigualdades entre hombres y mujeres. Este pequeño ejercicio se valida como herramienta de trabajo con niños y niñas para conocer su percepción y conocimiento del entorno comunitario, los problemas que enfrenta y en especial para que desarrollen su pensamiento crítico y reflexionen sobre estas temáticas. La actividad tiene potencial como ejercicio que arroja información preliminar acerca de la comunidad de trabajo. Por lo tanto los niños actúan como informadores del tema, tanto en el ámbito de la escuela, la familia y lo relacionado con la comunidad.

El siguiente paso después de hacer un análisis por equipos de los problemas comunitarios, fue la realización de una presentación de Power point donde de manera estructurada y con ideas que ellos consideraron como importantes, fueron realizando las diapositivas que les ayudarían a exponer y presentar dichas ideas frente a su grupo. Enfrentaron una serie de problemáticas al momento de expresarse o hablar, ya que aunque tenían la información y las ideas, tenían temor de hablar frente a sus compañeros a diferencia de sus diapositivas que fueron hechas de manera interesante, amena, demostraban creatividad y originalidad.

Con respecto al trabajo en grupo, algunos de los integrantes no se les miraba conectividad con los demás, el volumen de su voz no era aceptable, era muy débil para ser escuchado por todos los miembros de la audiencia, tienen mala postura y no miran a las personas durante la presentación, con respecto en el uso del tiempo terminan muy pronto o no logra terminar su presentación el tiempo asignado. La reflexión que nos deja esta sesión, es que los alumnos al momento de investigar por internet son ágiles, lo que demuestras que las nuevas tecnologías la usan de manera natural, por lo tanto, realizar presentaciones de Power Point no representó ningún problema. Es en la comunicación o exposición frente al grupo donde se puede hacer el análisis que los alumnos aún carecen de competencias comunicativas o hablar frente a un grupo cuando se trata de información escolar, pero al momento del relajo todo el grupo participa de igual manera.

- Sesión trece: Trabajando juntos.

Esta sesión tuvo como objetivo poder realizar actividades de trabajo colaborativo de manera vivencial, así como también que conozcan la importancia del trabajo en equipo. Se crearon cuatro equipos de trabajo, para que los equipos puedan ser capaces de resolver problemas de la manera más efectiva posible se necesitó desarrollar algunas condiciones: Ambiente o clima grupal favorable al trabajo colectivo, relaciones interpersonales que permitan reducir al máximo la intimidación y al máximo la confianza y comunicación en el grupo, establecimiento de acuerdos acerca de la forma en que se resolverán los problemas, libertad del grupo para fijar sus objetivos y tomar decisiones.

Siempre se buscó trabajar en un clima de igualdad, esto contribuyó a aumentar la efectividad del grupo. Hay muchas maneras de contribuir para dar sensación de igualdad en un grupo por ejemplo desde la disposición de las sillas hasta el uso de nombres con el que cada integrante se sienta cómodo en lugar de usar apellidos o títulos y jerarquías. El clima permisivo y la informalidad ayudan a crear un clima en el que la gente se siente cómoda, lo que permite tener una mejor resolución de problemas o al menos se generar el trabajo productivo.

La comunicación es vital dentro de un grupo para que este pueda funcionar de manera adecuada. Cuanto mejor es la comunicación, mayores garantías tenemos de un buen funcionamiento grupal. El rol que un alumno debe desempeñar para el funcionamiento dinámico de su grupo nada tiene que ver con su responsabilidad intelectual, aún cuando la expresión de los conocimientos adquiridos es siempre grupal. Todos los roles tienen un cierto sentido funcional para el grupo.

Para un adecuado trabajo en equipo, es necesario dirigirse al otro, y otros de modo que cree un clima favorable a la comunicación, tanto por la forma como por el fondo, hay que expresarse teniendo en cuenta a las otras personas, ser lo más simple, claro y concreto en el lenguaje, procurar ser objetivo en las intervenciones y tener alguna cosa que decir.



Las características que poseen los alumnos son importantes para poder hacer trabajos en equipo. Entre estas se distinguieron:

El preguntón eterno. Solo quiere hacerse notar o hacer prevalecer su opinión, buscando apoyo en el grupo.

El tímido. Es una persona que tiene ideas pero le cuesta o no se atreve a formularlas.

El distraído. Salta de un tema a otro. Desvía a los demás de sus objetivos hablando de cualquier cosa en cualquier momento.

El gran tipo. Es el “siempre listo” del grupo, siempre quiere ayudar. Está seguro de sí y de su posición en el grupo. Dispuesto a oír a los demás y dejarse convencer.

El de buen humor. Posee la cualidad de hacer reír con la talla oportuna el comentario cómico y contagia con su optimismo.

El tipo concreto. Es el que recurre a la experiencia vivida, a lo real. A veces sus ejemplos son de tipo casero, muy simples.

Entre las características que los alumnos presentaron, observamos por ejemplo la existencia de alumnos preguntón eterno, estas características se presentaban en algunos alumnos quienes siempre daban una opinión acerca del tema que se habla esperando que el grupo aceptara su idea y buscar la manera de sobre salir en el grupo, es decir solo trataban de llamar la atención de los demás.

Otra de las características que se vieron es el de los alumnos de tipo concreto, estos son los alumnos que casi no hablan en el grupo pero que al momento de opinar lo hacen de manera adecuada y precisa, se centra realmente en el problema o tema de que se expresa, estos alumnos no suelen hablar mucho en el salón ya que sienten miedo por sus compañeros en el salón que no se respetan y no les gusta que se burlen de ellos, por ese motivo no hablan mucho en el salón pero cuando se les cuestiona responden de manera acertada a lo que se les pide. Por esto, es necesario conocer las características que poseen los alumnos para potenciar el trabajo en equipo.

- Sesión catorce: “Pintando mi universo”

En esta sesión, tuvo como objetivo dar a conocer los derechos humanos que poseen los niños. Los alumnos analizaron la importancia de que estos sean respetados y aplicados de manera constante, que sus padres también deben ser informados que existen estos derechos para que no sean violados indiscriminadamente por ellos. Son los padres los primeros responsables en garantizar a los niños estos derechos. Algunos de ellos como los derechos a la protección, la comprensión, la tolerancia, la paz o la educación deben comenzar en el seno de la familia.

Se pretendió crear unas diapositivas donde los alumnos enunciaran los derechos que poseen, pero se replanteó esa idea en el entendido de crear compromisos propios y se sacaron ideas generales a lo que los niños se comprometían. Las cuales se enuncian a continuación:

- Nuestros padres y maestros deben apoyarnos para terminar nuestros estudios.
- En la escuela, nadie puede imponernos castigos o avergonzarnos frente a los demás.
- Nuestra educación debe respetar lo que somos y tenemos.
- La educación que recibimos debe desarrollar todas nuestras capacidades.
- Padres y maestros tienen obligación de educarnos de acuerdo a sus conocimientos y costumbres, y transmitirnos el progreso social y científico.
- Debemos tener tiempo para el descanso, recreación y actividades artísticas.
- Todos debemos recibir el mismo trato, sin importar nuestro color, sexo, religión o nivel socioeconómico.
- Debemos ser respetados sin importar las opiniones o actividades de nuestros padres.
- Los adultos deben respetar nuestra vida privada y nuestra reputación.
- Debemos recibir protección contra abusos y malos tratos.
- Se deben tomar en cuenta nuestras opiniones.

- No debemos hacer trabajos superiores a nuestras fuerzas y capacidades económicas.
- Nuestros cuerpos merecen ser respetados.
- Podemos decir lo que pensamos y sentimos en todas las situaciones que nos afectan, pero respetando a los demás.
- Somos libres para pensar, creer y elegir (libertad de expresión).
- Todos tenemos derecho a las mismas oportunidades.
- Nuestros maestros deben ser honestos y responsables, y tienen la obligación de llegar con su clase preparada.

La reflexión que nos deja como equipo es que los derechos del niño deberían aplicarse poniendo en lo más alto el interés de los niños. Por esto, para las sociedades que lo disfrutan, que los aplican, que los tienen en cuenta, que forman parte de su vida cotidiana, son un ejemplo a seguir. Para los que necesitan de estos derechos como la protección de los niños durante los conflictos armados, del derecho a la libertad de conciencia, a la familia, a la protección contra el descuido o trato negligente, mucho ánimo y coraje para denunciarlo.

- Sesión quince: “Cápsula del tiempo”

Repasar nuestra historia es muy emocionante. Existen una serie de elementos que hacen que la memoria perdure, fotografías, videos, cartas u otros documentos que registran lo que hemos pasado, los buenos y malos momentos que vivimos. Este ejercicio surgió de la necesidad de tener un momento valioso y que se quede a lo largo del tiempo, para esto se le pidió a los alumnos que produzcan un video donde ellos promocionen la escuela, el cual fue subido a internet lo que permitió con el paso del tiempo que ellos puedan recordar este pequeño instante que significará un recuerdo hermoso.

Para las personas, sus recuerdos son lo más valioso que poseen, y perderlos sería una de las peores cosas que podrían suceder. En el área histórico-social estamos buscando que, a través de este ejercicio, el estudiantado se involucre en una dinámica de reflexión donde se fomentó la visión sobre la comunidad y el ser

mismo. El ejercicio de la cápsula del tiempo se efectuó para establecer el sentido de identidad y pertenencia, en particular entre los alumnos; pues se establece un compromiso por llegar al final de la secundaria y seguir en contacto mediante las redes sociales y de manera personal.

La reflexión que nos deja como equipo, es que el trayecto fue largo, cansado, pero enriquecedor, que hizo que nuestras habilidades como interventores se desarrollaran al máximo, al resolver problemas de diversa índole que se nos presentaron en el camino, pero la satisfacción más grande radica en que los alumnos a los cuales se les impartió el proyecto de intervención crearon entre ellos lazos de compañerismo, trabajo en equipo y la voluntad de seguir aprendiendo sobre la importancia de las nuevas tecnologías, como una herramienta que les facilita la vida, les permite comunicarse y buscar información sobre diversos temas que les ayudarán en el proyecto de vida académico que deseen.

La importancia del proyecto radica en que para llevarlo a cabo se despertaron muchas voluntades, se cambiaron puntos de vista y perspectivas, maestros, alumnos, directivos e interventores trabajaron en conjunto para lograr que este concluyera en tiempo y forma, dejando enseñanzas para cada involucrado que perdurará a lo largo del tiempo.

## CAPÍTULO 5

### EVALUACIÓN GENERAL DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN.

En este capítulo, se presenta la evaluación del proyecto, las características de la misma, sus tipos y cómo evaluar el proyecto de desarrollo educativo. Es un punto clave en el desarrollo de cualquier proyecto, y tiene repercusión directa en el trabajo y la mejora de la institución. Hay dos razones fundamentales por las que es necesario evaluar: supone hacer un análisis de nuestra intervención y, por lo tanto, es un momento de reflexión que culmina el proceso de aprendizaje: nos lleva, en consecuencia, a mejorar y a progresar. El fin último de la evaluación es la mejora del trabajo de la institución y de sus propuestas.

#### 5.1 Objetivo general de la evaluación.

La evaluación es hoy quizá uno de los temas con mayor protagonismo del ámbito educativo, y no porque se trate de un tema nuevo en absoluto, sino porque administradores, educadores, padres, alumnos y toda la sociedad en su conjunto, son más conscientes que nunca de la importancia y las repercusiones del hecho de evaluar o de ser evaluado.

Existe quizá una mayor consciencia de la necesidad de alcanzar determinados niveles de calidad educativa, de aprovechar adecuadamente los recursos, el tiempo y los esfuerzos y, por otra parte, el nivel de competencia entre los individuos y las instituciones también es mayor. Es por eso que surge la inquietud de analizar cómo se da este proceso en el aula escolar, el impacto y la reacción que presenta en los alumnos y en los padres de familia. A partir de la visión y conceptualización que se tenga sobre la evaluación, se determina el método o herramienta que se empleará para llevar a cabo este proceso, dicho de otra manera la conceptualización será determinante para elegir el método de evaluación y el impacto que tendrá.

La decisión de qué se evalúa supone la consideración de aquello que resulta relevante, significativo, valioso del contenido de enseñanza y del proceso de aprendizaje de los estudiantes; es decir, qué contenido deben haber aprendido, cuáles son los indicios que mejor informan sobre el aprendizaje. Al comenzar un proceso de evaluación ya existen prejuicios sobre lo que resulta relevante o no. La determinación de qué evaluar durante el proceso está en estrecha relación con el conocimiento de los mecanismos del aprendizaje, es decir, de cómo éste se produce, cuáles son sus regularidades, sus atributos y sus condiciones en el contexto de la enseñanza (Bhola, 1992).

En contraposición pareciera que, el único objetivo de la evaluación a lo largo del tiempo, ha sido el de otorgar una nota. Lamentablemente esta visión simplista, precaria y estrecha de la evaluación, no tienen cabida en una organización escolar que pretenda ofrecer un buen servicio educacional. Un profesional de la enseñanza sabrá extraer múltiples utilidades de los resultados de un programa de evaluación aplicado a su grupo escolar. Sin entrar a considerar el aprovechamiento que pueda significar para el psicólogo escolar, el orientador, los padres o la administración de la escuela.

La evaluación constituye una actividad que permitió:

- Saber cuáles competencias fueron cumplidos a través del ciclo didáctico proyectado. La posibilidad de logro de las competencias concretas que el docente selecciona como tarea previa a la enseñanza, no constituye más que una hipótesis que sólo será válida con la confrontación de los resultados obtenidos.
- Intentar un análisis de las causas que pudieron haber motivado deficiencias en el logro de las metas propuestas. Los resultados que se deriven de un proceso de evaluación representarán un estímulo para que se busque explicación a las deficiencias observadas. Pasará revistas a las principales causas, y las analizará con agudo sentido crítico.
- Adoptar una decisión en relación a la causal que concurrió al logro parcial de los objetivos revistos. De nada serviría saber el porqué de la precariedad del rendimiento si no se intentan remediar la situación.

- Aprender de la experiencia y no incurrir, en el futuro, en los mismos errores. Si se ha descubierto que los métodos adoptados no han favorecido sólidos aprendizajes, sería muy poco inteligente persistir en el uso de los mismos.

Desde este punto de vista la evaluación contribuye a la constante reelaboración de estrategias e impide la fijación de pautas rígidas e inamovibles en la conducción del proceso educativo.

## 5.2 Enfoque de evaluación.

La evaluación que se utilizó fue de tipo cualitativa, aquella donde se juzga o valora más la calidad tanto del proceso como el nivel de aprovechamiento alcanzado que resulta de la dinámica del proceso de enseñanza-aprendizaje. La misma procura lograr una descripción holística, esto es, que intenta analizar exhaustivamente, con sumo detalle, tanto la actividad como los medios y el aprovechamiento alcanzado por el proyecto de intervención.

## 5.3 El modelo evaluación.

El modelo que se plantea, es el basado en la toma de decisiones. Este modelo hace referencia a aspectos habituales dentro de los sistemas de evaluación en relación con la naturaleza del objeto a evaluar, su fundamentación, su contexto, su puesta en funcionamiento, los recursos disponibles y los resultados o productos logrados. La evaluación se estructura y organiza en relación con las decisiones que se han de tomar a lo largo del desarrollo de un proyecto. A continuación, se resumen los conceptos clave del modelo cuyo proceso se articula básicamente en tres pasos:

Delimitar. Permite determinar lo que se debe mejorar en las actividades

Obtener. La toma de decisiones surgió con el análisis al recoger y procesar la información.

Aplicar: Reevaluar las actividades, fue la única manera de mejorar la aplicación del proyecto de intervención.

#### 5.4 Herramienta de evaluación del proyecto.

Recoger y seleccionar información para la evaluación exige una reflexión previa sobre los instrumentos que mejor se adecuan. Estos deben cumplir algunos requisitos:

- Ser variados.
- Ofrecer información concreta sobre lo que se pretende.
- Utilizar distintos códigos de modo que se adecúen a estilos de aprendizaje.
- Que se puedan aplicar a situaciones cotidianas de análisis del proyecto.
- Ser funcionales, que permitan transferencia de aprendizaje a contextos distintos.

La evaluación del proyecto se presenta a continuación:

	NIVELES			
INDICADOR	EXCELENTE	SUFICIENTE	INSUFICIENTE	DEFICIENTE
<b>CAPÍTULO 1</b>  Contiene el nombre del capítulo y los subcapítulos, así como los datos generales del contexto comunitario en el cual se realiza el trabajo, se encuentran los datos de la institución educativa y el diagnóstico que se realizó en la institución y su informe, se enuncia el problema a trabajar.	X			



El diagnóstico fue excelente, se aplicó en dos momentos, el primero fue de manera general, donde se determinó el problema a trabajar y el segundo momento, con el diagnóstico específico, en el cual se arrojaron las causas que originan el problema. Esto nos permitió contar con toda la información necesaria para la toma de decisiones, conocer el contexto a trabajar en sus tres ámbitos, comunitario, institucional o áulico, el enfoque, el método a utilizar, nos permitió desarrollar los instrumentos necesarios para la recogida y el análisis de la información. De este primer paso, surge el proyecto de intervención, para dar respuesta a la problemática detectada.

INDICADOR	NIVELES			
	EXCELENTE	SUFICIENTE	INSUFICIENTE	DEFICIENTE
<p><b>CAPÍTULO 2</b></p> <p>Contiene el nombre del capítulo, así como también se describe el problema detectado y los efectos que tiene, se encuentra la justificación del trabajo, así como los objetivos general y específicos, se llevó a cabo la delimitación del trabajo (espacial, temporal y curricular) y se presenta la fundamentación teórica.</p>	X			

La problematización del proyecto de intervención consideramos que fue excelente ya que investigamos todos los elementos pertinentes para sustentar el proyecto. La justificación nos permitió, una acertada argumentación en cuanto a los aspectos teóricos y prácticos del proyecto, nos dio la oportunidad para crear el marco teórico adecuado para el mismo y logró que nuestros objetivos del proyecto sean pertinentes

	NIVELES			
INDICADOR	EXCELENTE	SUFICIENTE	INSUFICIENTE	DEFICIENTE
<b>CAPÍTULO 3</b> Contiene el nombre del capítulo, así como la descripción de la estrategia que se utilizará para la intervención, contiene las cartas descriptivas, se describe la evaluación las actividades de la intervención.	X			

La estrategia utilizada fue excelente, se buscaba que los alumnos adquirieran conocimientos teóricos y habilidades prácticas y el curso taller nos permitió lograr estos propósitos, este nos dio la pauta para el diseño de las cartas descriptivas, creando actividades que potenciaran el aprendizaje de los alumnos, creando sus propios conocimientos y logrando competencias en el área de las nuevas tecnologías. Para la evaluación de los aprendizajes o de las actividades planteadas en las cartas descriptivas se utilizaron diversos instrumentos que nos permitieron emitir juicios de valor, con el propósito de alcanzar los aprendizajes esperados en cada alumno.

	NIVELES			
INDICADOR	EXCELENTE	SUFICIENTE	INSUFICIENTE	DEFICIENTE
<b>CAPÍTULO 4</b> Contiene el nombre del capítulo, se presentan los resultados obtenidos de las cartas descriptivas, por fases del proyecto o por sesiones.	<b>X</b>			

La presentación de resultados del proyecto de intervención es excelente, para esto se realizó el análisis de las actividades por sesión, en esta se refleja el trabajo a lo largo de las fases del proyecto, también se describen las acciones realizadas por día, la toma de decisiones, la adecuación de actividades y el aprendizaje logrado por los alumnos en cada sesión. Pero por sobre todo, como nosotros vivimos cada actividad realizada.

	NIVELES			
INDICADOR	EXCELENTE	SUFICIENTE	INSUFICIENTE	DEFICIENTE
<b>CAPÍTULO 5</b> La evaluación utilizó los instrumentos adecuados para determinar si los objetivos planteados se alcanzaron en el proyecto de intervención.	<b>X</b>			

La evaluación fue excelente, se crearon los instrumentos necesarios para darle seguimiento tanto a las actividades, como al proceso de desarrollo del proyecto. Esto solo fue posible a que trabajamos como equipo, obteniendo buenos resultados no solo en cuanto a sistematización de datos, o diseñar un plan de evaluación, si no que nos deja experiencias y conocimientos, ya que cada uno de nosotros aportó ideas, que hizo que se enriquezca más el trabajo, al igual que nos deja un gran conocimiento al haber diseñado sesiones y talleres para los alumnos, actividades en donde se fomente la participación, el trabajo en equipo y la convivencia. La evaluación es nuestro punto fuerte ya que tenemos el enfoque teórico y el práctico que nos facilitó el trabajo y la obtención de excelentes resultados del proyecto de intervención.

La intervención educativa realizada en la escuela Club de Leones N° 2, nos brindó la oportunidad de desarrollar habilidades y actitudes que debe poseer el interventor, que inicio desde la elaboración del diagnóstico general en primer momento y el específico como segundo paso, donde se determinó el problema y sus causas, tomando la decisión del proyecto de intervención que ayudó a cambiar la realidad educativa. Entre lo negativo, se encuentran las escuelas tradicionalistas con ideas cerradas que aún no reconocen el trabajo del interventor educativo por desconocer las características de los proyectos y las ventajas que ofrece al proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que afecta la práctica del interventor educativo.

## CONCLUSIÓN

La carrera educativa es de todos, cada sujeto involucrado en cada acción debe realizar lo que lo compete de la mejor manera, en este caso como interventores tuvimos la tarea de elaborar un proyecto de desarrollo educativo con el propósito de poner en práctica todos los conocimientos adquiridos a lo largo de la licenciatura. Proyecto en el cual todos comparten en profundidad e intención las experiencias y conocimientos, existiendo de esta manera humildad para reconocer lo valioso de la práctica de otros y aprender de ellos. Todos participaron con entusiasmo y activamente. El trabajo funciona como un equipo, se trabaja colaborativamente, bien organizado y efectivo, con base en metas y centrado en que todos colaboren productivamente.

Las prácticas profesionales, fueron el proceso de consolidación de las competencias sobre el diseño y evaluación de un proyecto de intervención, que nos permitió conocer la realidad socioeducativa y dar respuestas a las necesidades detectadas, logrando de esta manera ampliar, aplicar y consolidar las competencias desarrolladas a través de la carrera para concretar la teoría y la práctica y reconocer sus límites en la realidad. Entre los propósitos que tiene la licenciatura es: crear ambientes de aprendizajes, realizar diagnósticos educativos, diseñar programas y proyectos, asesorar a individuos, grupos e instituciones. Identificar, desarrollar y adecuar proyectos educativos y evaluar instituciones, procesos y sujetos.

Para la realización de un proyecto de desarrollo educativo, en un primer momento se produjo un diagnóstico institucional en el cual se debe trabajar de manera imparcial sin ideas preconcebidas, ni influencias externas que intervengan en las decisiones a tomar, porque para poder observar las problemáticas de la institución y como afectan a ésta, se requiere de un juicio crítico, esto nos asegura que el diagnóstico y desarrollo de las estrategias sean acertados, estableciendo así la base primordial para determinar el problema real del contexto comunitario e

institucional, cumpliendo todos los pasos y una adecuada sistematización de la información obtenida a través de los instrumentos que se realiza como es la guía de observación, encuesta, entrevista, diario de campo, listas de cotejo, rúbricas, escala de estimación.

Es de esperarse que para la realización del diagnóstico, se requiera de conocimientos adicionales para poder fundamentar y justificar su importancia, por esto se recomienda no estancarse solo con lo que se sabe y desarrollar en cada uno de nosotros a un investigador que cuestione la realidad en la que está inmerso, pero por sobre todo, que desarrolle las habilidades y competencias de interpretación que hacen a un buen interventor. Está claro que al realizar el diagnóstico institucional, nos permitió afianzar nuestros conocimientos y consolidar lo aprendido a lo largo de seis semestres, que tuvo como fin último otorgarnos las herramientas necesarias para la creación de este diagnóstico conjugando lo teórico y práctico.

Realizar este diagnóstico, nos deja grandes aprendizajes, ya que se logró identificar y visualizar aspectos de la teoría que hemos venido analizando a lo largo del tiempo y que utilizábamos de manera limitada en trabajos realizados anteriormente, los instrumentos utilizados y la forma de indagar en el contexto es más variada y con mucho más precisión ya que fue un trabajo supervisado en todos los aspectos.

En el diagnóstico específico se buscó Identificar los factores que afectan la escasa competencia que se tiene sobre el uso de las TIC, en la escuela. La elaboración del plan de trabajo tuvo múltiples contra tiempos, cuando pensamos como estudiantes nos enfrentamos a un plan mal hecho y sin ideas claras, es decir muy general que no se expresaba lo que este segundo momento requería, un plan más descrito en el que como profesionistas cualquiera que lo lea lo pueda comprender. Fue un proceso complejo que al final nos dejó un aprendizaje significativo y fortaleció nuestro aprendizaje como interventores.

El proyecto de desarrollo educativo tiene una secuencia lógica en cuanto a los capítulos abordados, un aspecto relevante después de realizar el diagnóstico institucional es determinar por medio de un diagnóstico focalizado las causas que originan la escasa competencia que se tiene sobre el uso de las TIC, en los alumnos

de sexto grado de la escuela Club de Leones N° 2. Se analizó cuáles son los diferentes causas que generan la problemática, donde se pudo determinar que es indispensable la creación de un proyecto de intervención, en el que primeramente se creó la metodología a utilizar en la intervención, es decir, la manera de cómo se llevaron a cabo las actividades, para ello se diseñaron las cartas descriptivas que fueron utilizados en la estrategia de curso-taller, en donde el alumno no solo adquiere conocimientos teóricos, sino que lo refuerza mediante actividades prácticas.

Dentro de estas estrategias hay que buscar la formación de los alumnos hacia las nuevas tecnologías, ya que se desarrollan mediante el enfoque por competencias, en el que deben tener las herramientas necesarias y desarrollar habilidades, así mismo estar construyendo y descubriendo nuevos conocimientos mediante el manejo del modelo constructivista y sin dejar de siempre prestar atención a los recursos económicos y materiales con los que contábamos en ese momento para tener una idea clara de que es lo que nos faltaba y en dicho caso hacer la gestión adecuada para poder alcanzar nuestro objetivo planteado.

El proyecto que se llevó a cabo fue una experiencia más para nosotros como interventores, pues a través de esto cada uno de los integrantes adquirió conocimientos para trabajar con alumnos ya que nuestra área de trabajo lo podemos desarrollar en instituciones educativas y otras instancias, al igual que nos permite contrastar la teoría con la práctica, a través del trabajo con las comunidades educativas que nos ayuda a conocer más la vida y las problemáticas que viven en estos contextos para buscar estrategias de intervención.

Llevar una buena administración realmente no es sencillo, hay que tomar en cuenta los recursos, analizar los resultados obtenidos después de la aplicación tomando en cuenta las fortalezas y debilidades de los interventores y de la institución donde se llevó a cabo el proyecto. Las ideas de los maestros siempre fueron abiertas y se nos dio la oportunidad de llevar a cabo las actividades de acuerdo a como nosotros las consideramos pertinentes, este fue un trabajo continuo con los docentes para poder explicarles desde un principio la labor de un LIE, ya que algunos no conocían las características de los proyectos que los interventores plantean y sobre

todo del avance que se puede lograr en los procesos de enseñanza-aprendizaje en los alumnos.

Es importante mencionar, que el tiempo es un factor que limita ya que para llevar a cabo las actividades que se presentan en la planeación en tiempo y forma se utilizaron otros espacios para cumplir las expectativas trazadas y sobre todo una buena organización y trabajo de equipo. Esto nunca debe ser una limitante para realizar el proyecto de desarrollo educativo de manera sistemática y metódica, al igual que la recogida y análisis de la información, por lo que se puede decir, que aún con el factor tiempo en contra se pudo realizar el trabajo de la manera más eficiente posible enmarcando la administración y gestión educativa como una herramienta necesaria para poder completar un buen trabajo en el cual se alcance lo antes establecido en el plan y programa.

Entre los instrumentos que se utilizaron para que nos arroje información fueron las entrevistas y las encuestas para que de esta manera nos diéramos cuenta en qué grado conocen y utilizan las nuevas tecnologías los alumnos y docentes dentro de la institución educativa. Este tema fue de mucha importancia, en la actualidad la sociedad de la información en la que estamos inmersos requiere nuevas demandas de los ciudadanos y nuevos retos a lograr a nivel educativo, puesto que las TIC en un principio fueron integrándose en los centros educativos de forma lenta, ya que dichos recursos son costosos.

Sin embargo, esto no es impedimento para enseñar con base a las nuevas tecnologías por el simple motivo de que hoy en día es fácil acceder a una red inalámbrica y sobre todo contar con un celular, tablet, laptop, computadora, televisión, entre otras tecnologías que se han desarrollado a pasos agigantados con el objetivo de crear un país desarrollado y tecnológico sin tomar en cuenta que no solamente es contar con la tecnología, sino saber emplearla en las diferentes áreas educativas. Por ello la importancia de crear un proyecto en el cual se les enseñó a los alumnos las diferentes aplicaciones, software que pueden manejar y así adquirir habilidades que le permitieron desarrollar un aprendizaje significativo.



Ya transcurrido un año y medio de la puesta en marcha del proyecto, fue posible lograr esta mirada sobre todo lo diferente o novedoso que ingresa a la escuela y que por diferentes motivos no se da un uso adecuado. Se ha pasado de un primer tiempo de experimentación al logro de los objetivos planteados que dan cuenta del por qué resulta indispensable hoy incluir de manera sistemática las TIC en los procesos escolares de aprendizaje y enseñanza, ya que no se trata solamente de poner más computadoras en las escuelas o ponerlas en red sino de generar espacios y estrategias adecuados para capitalizar su potencial en pos de la mejora del aprendizaje y la enseñanza. Las instituciones no deberían hablar solamente del problema de equipamiento sino que muchas veces se cuenta con el adecuado, pero se carece de una finalidad clara con respecto a su valor en la escuela.

## BIBLIOGRAFÍA

- ÁLVAREZ, M. (1998). *“Los modelos de intervención en orientación”* en: Manual de orientación y tutoría. Editorial Praxis Barcelona, España.
- ANDER-EGG, Ezequiel (1995). *“Técnicas de investigación social”* en: Diagnostico socioeducativo; Antología LIE, Hidalgo: UPN.
- BATTRO, Antonio (2007). *La educación digital una nueva era del conocimiento*. Editorial EMECE, Buenos Aires, Argentina.
- BLÁZQUEZ, Florentino (2010). *Profesores y alumnos en la sociedad de la información. Una reconsideración de sus respectivos papeles*. En revista interuniversitaria de la universidad de Extremadura, España.
- CABERO, Julio (2004). *Las nuevas tecnologías de la información y comunicación: Aportaciones a la enseñanza*. Editorial Paidós. Madrid, España.
- DE KETELE, Jean (1984). *Observar para educar*. Editorial Narcea. Madrid, España.
- GÓMEZ, Marcelo (2006). *Introducción a la metodología de la investigación científica*. Editorial Brujas. Córdoba, Argentina.
- GRASSO, Livio (2006). *Encuestas: elementos para su diseño y análisis*. Editorial Brujas. Córdoba, Argentina.
- HERNÁNDEZ, Sampieri (1998). *“Metodología de la investigación”* en: Elementos básicos de la investigación cualitativa; Antología LIE, Hidalgo: UPN.
- INEGI. (2010) *Censo de población y vivienda*. México.

- JARA, óscar (1994). "*Para sistematizar experiencias*" en: Seminario de titulación; Antología LIE, Hidalgo: UPN.
- KANT, Immanuel (1987). *Ideas para una historia universal en clave cosmopolita y otros escritos sobre filosofía de la historia*. Editorial Tecnos. Madrid, España.
- KLAFKI, Wolfgang (1971). "La teoría crítica en la teoría educativa y los diseños curriculares" en: Ensayo teoría crítica-constructivista. Revista Universidad de Alcalá, España.
- LEMA, Y. (2000). "La evaluación de aprendizajes en un currículo por competencias" en: Evaluación Educativa; Antología LIE, Hidalgo: UPN.
- MARTÍNEZ, Miguel (1996). *La investigación cualitativa etnográfica en educación*. Editorial Trillas, México DF.
- SUNKEL, Guillermo (2006). *Desafíos para las políticas públicas en américa latina*. División de desarrollo social CEPAL, Naciones Unidas.
- TAYLOR, Stephen. (1986). "*Introducción a los métodos cualitativos de investigación*" en: Elementos básicos de la investigación cualitativa; Antología LIE, Hidalgo: UPN.
- TOBÓN, Sergio. (2007). *El enfoque complejo de las competencias y el diseño curricular por ciclos propedéuticos*. Editorial ECOE, Bogotá, Colombia.
- .VERDUGO, Miguel. (2004). *Apoyos, autodeterminación y calidad de vida*. Universidad de Salamanca, España.
- BHOLA, H. (1992). "Paradigmas y modelos de evaluación" en: Evaluación Educativa; Antología LIE, Hidalgo: UPN.

# Anexos

## ANEXO A

### PLAN DE DIAGNÓSTICO FOCALIZADO.

¿Qué?	Identificar los factores que afectan la escasa competencia que se tiene sobre el uso de las TIC en la escuela Esc. Club de Leones N°2.	
Sujetos de investigación.	Alumnos.	Maestros.
¿Cómo?	Se revisó documentos y material bibliográfico. Se realizó una serie de encuestas. Se elaboró una guía de observación. Se hizo un registro en el diario de campo.	Se revisó documentos y material bibliográfico. Se realizó una serie de encuestas y cuestionarios. Se elaboró una guía de observación. Se hizo un registro en el diario de campo.
¿Dónde?	La escuela club de leones N°2. Indagar en los libros y planes de programas. La red (Internet). La biblioteca de la dirección.	La escuela club de leones N°2. Indagar en los libros y planes de programas. La red (Internet). La biblioteca de la dirección.
¿Quiénes?	Equipo de prácticas: Nayely Alejandra Méndez Ricalde. Juan Ramón Herrera Nájera. Mario Francisco Noh Balam.	Equipo de prácticas: Nayely Alejandra Méndez Ricalde. Juan Ramón Herrera Nájera. Mario Francisco Noh Balam.
¿Con que?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora e impresiones.</li> <li>• Cámara fotográfica.</li> <li>• Encuestas.</li> <li>• Diario de campo.</li> <li>• Internet.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora e impresiones.</li> <li>• Cámara fotográfica.</li> <li>• Encuestas.</li> <li>• Diario de campo.</li> <li>• Internet.</li> </ul>
¿Para qué?	Conocer el grado de competencia con el que cuenta el alumno en el uso de las TIC. Para determinar que causas ocasionan un bajo nivel en el aprovechamiento de las nuevas tecnologías. Para identificar si se utilizan estrategias en el proceso de enseñanza – aprendizaje basados en las nuevas tecnologías.	Para identificar si el maestro conoce las competencias que poseen sus alumnos en el uso de TIC. Se desea detectar los problemas que tienen los profesores al momento de utilizar las TIC. Para indagar sobre el material didáctico digital basado en las TIC que apoye a los profesores para mejorar o reforzar el proceso de enseñanza- aprendizaje.
¿Cuándo?	Del 28 de septiembre al 16 de octubre del 2015.	Del 28 de septiembre al 16 de octubre del 2015

## ANEXO B

### Plan 2011

Los estándares curriculares de habilidades digitales presentan la visión de una población que utiliza medios y entornos digitales para comunicar ideas e información, e interactuar con otros. Implican la comprensión de conceptos, sistemas y funcionamiento de las TIC; es decir, utilizar herramientas digitales para resolver distintos tipos de problemas.

#### GUÍA DE OBSERVACIÓN.

##### MAESTROS

1. Los docentes deben tener conocimientos sólidos de los estándares curriculares (plan de estudios) de sus asignaturas como también, conocimiento de los procedimientos de evaluación estándar. Además, deben estar en capacidad de integrar el uso de las TIC por los estudiantes y los estándares de éstas, en el currículo.
2. Los docentes saben dónde, cuándo (también cuándo no) y cómo utilizar la tecnología digital (TIC) en actividades y presentaciones efectuadas en el aula.
3. Los docentes conocen el funcionamiento básico del hardware y del software, así como de las aplicaciones de productividad, un navegador de Internet, un programa de comunicación, un presentador multimedia y aplicaciones de gestión.
4. Los docentes están en capacidad de utilizar las TIC durante las actividades realizadas con: el conjunto de la clase, pequeños grupos y de manera individual. Además, deben garantizar el acceso equitativo al uso de las TIC.
5. Los docentes tienen habilidades en TIC y conocimiento de los recursos Web, necesarios para hacer uso de las TIC en la adquisición de conocimientos complementarios sobre sus asignaturas, además de la pedagogía, que contribuyan a su propio desarrollo profesional.
6. Los docentes tienen un conocimiento profundo de las políticas educativas nacionales y de las prioridades sociales. Además, poder definir, modificar y aplicar en las aulas de clase prácticas pedagógicas que respalden dichas políticas.
7. Los docentes tienen una variedad de aplicaciones y herramientas específicas y deben ser capaces de utilizarlas con flexibilidad en diferentes situaciones basadas en problemas y proyectos. Los docentes deben poder utilizar redes de recursos para ayudar a los estudiantes a colaborar, acceder a la información y comunicarse con

expertos externos, a fin de analizar y resolver los problemas seleccionados. Los docentes también deberán estar en capacidad de utilizar las TIC para crear y supervisar proyectos de clase realizados individualmente o por grupos de estudiantes.

8. Los docentes deben ser capaces de generar ambientes de aprendizaje flexibles en las aulas. En esos ambientes, deben poder integrar actividades centradas en el estudiante y aplicar con flexibilidad las TIC, a fin de respaldar la colaboración.
9. Los docentes tienen que estar en capacidad de diseñar comunidades de conocimiento basadas en las TIC, y también de saber utilizar estas tecnologías para apoyar el desarrollo de las habilidades de los estudiantes tanto en materia de creación de conocimientos como para su aprendizaje permanente y reflexivo.
10. Los docentes son capaces de desempeñar un papel de liderazgo en la formación de sus colegas, así como en la elaboración e implementación de la visión de su institución educativa como comunidad basada en innovación y aprendizaje permanente, enriquecidos por las TIC.

### Guía DE OBSERVACIÓN (ALUMNOS).

1. Los estudiantes participan procesando inteligentemente la información. Son responsables de los resultados y utilizan el computador como herramienta para adquirir conocimiento o para aumentar su productividad con el fin de alcanzar esos resultados.
2. Los estudiantes integran las ideas nuevas a su acervo de conocimientos previos, dándoles sentido y significado.
3. Los estudiantes trabajan en una comunidad de aprendizaje en la que cada miembro realiza su contribución tanto para alcanzar las metas establecidas por el grupo, como para maximizar el aprendizaje de los otros. Utiliza la computadora para realizar conferencias o usa el software que apoya el trabajo en equipo.
4. Los estudiantes están tratando de alcanzar logros y objetivos claros en el conocimiento. Las computadoras ayudan a los estudiantes a organizar sus actividades y a utilizar el software que les facilite alcanzar los logros y objetivos que se han propuesto.
5. Los estudiantes se benefician por pertenecer a comunidades constructoras de conocimiento, en las que sus miembros se enriquecen con el intercambio permanente

de ideas y de conocimientos. Internet, correo electrónico y las videoconferencias permiten expandir estas comunidades constructoras de conocimiento, más allá de las paredes del aula.

6. Los estudiantes llevan a cabo tareas o proyectos que tienen que ver con situaciones de la vida real o donde éstas son simuladas mediante actividades enfocadas a la solución de problemas. El software para hacer simulaciones permite reconstruir escenarios que puedan ser analizados por los estudiantes.
7. Los estudiantes hacen una reflexión de los procesos que llevaron a cabo y de las decisiones que tomaron buscando articular lo que han aprendido. Como resultado, pueden utilizar las computadoras como herramientas para enriquecer y demostrar sus conocimientos.
8. Producir documentación en diferentes formatos y publicarla para su difusión.
9. Trabajar en forma independiente y a distancia, en la resolución de distintas actividades.
10. Colaborar con otros alumnos intercambiando conocimientos.
11. Participar en proyectos institucionales a distancia.
12. Buscar información significativa.



## ANEXO C



# UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL UNIDAD 31 A, MERIDA YUCATAN SUBSEDE VALLADOLID



Esta encuesta tiene como finalidad analizar el uso de las TIC (Aula digital), entre los alumnos de educación primaria de la escuela club de leones n°2. Su único objetivo es el de detectar áreas de especial dificultad y necesidades formativas para el uso y manejo adecuado del aula digital. (Muchas gracias por su colaboración).

A continuación le presentamos una serie de ítems relacionados con sus competencias informáticas. Complete la tabla teniendo en cuenta el siguiente criterio:

	<b>1. siempre 2. Algunas veces. 3. nunca.</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
1.-	Haz visto si los maestros utilizan las TIC.			
2.-	Manejas adecuadamente las TIC.			
3.-	El maestro se ha puesto de acuerdo con otro profesor para que realicemos actividades en las que intervengan las TIC.			
4.-	Se nos permite entrar a la biblioteca o aula digital cuando lo requerimos y nos dejan manejar los aparatos tecnológicos que se encuentran en dicho lugar.			
5.-	Cuando estoy fuera de la escuela utilizo algún dispositivo tecnológico.			
6.-	Alguna vez he utilizado la computadora y el cañón para hacer alguna presentación durante la clase.			
7.-	Investigo sobre temas relacionados con las materias utilizando las TIC.			
8.-	El maestro nos da ejemplos de las diferentes maneras en las que podemos aprovechar las TIC.			
9.-	Considero que la escuela cuenta con los recursos tecnológicos necesarios para un mejor aprovechamiento escolar.			
10.-	Considero que sería de mayor provecho contar con un maestro que nos enseñe sobre las TIC.			

## ANEXO D



# UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL UNIDAD 31 A, MERIDA YUCATA SUBSEDE VALLADOLID



Esta encuesta tiene como finalidad analizar el uso de las TIC (Aula digital), entre los maestros de educación primaria de la escuela club de leones n°2. Su único objetivo es el de detectar áreas de especial dificultad y necesidades formativas para el uso y manejo adecuado del aula digital. (Muchas gracias por su colaboración). A continuación le presentamos una serie de ítems relacionados con sus competencias informáticas. Complete la tabla teniendo en cuenta el siguiente criterio:

1. Muy de acuerdo    2. Algo de acuerdo    3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo  
4. Algo en desacuerdo    5. Muy en desacuerdo

1.- Considera que sus alumnos cuentan con las competencias adecuadas para usar las TIC en su proceso enseñanza-aprendizaje.	1	2	3	4	5
2.- Cuando se les presenta a los alumnos una situación desconocida que involucra el uso de las tics, recurre a cuestionarme, recurre a sus a sus compañeros o investiga por cuenta propia.					
3.- considera importante que sus estudiantes utilicen las tics de manera cotidiana.					
4.- Considera importante para el proceso de enseñanza- aprendizaje que sus alumnos estén en constante acceso al aula digital.					
5.- Sus alumnos conocen acerca de las nuevas tecnologías y sus funciones.					
6.- Acceden y navegan por Internet sin complicaciones.					
7.- Sus estudiantes utilizan las nuevas tecnologías como herramienta para adquirir conocimiento o para aumentar su productividad con el fin de alcanzar los resultados que esperan.					
8.- Las nuevas tecnologías ayudan a los estudiantes a organizar sus actividades y a manejar los programas que contienen con el fin de alcanzar los logros y objetivos que se han propuesto.					
9.- Sus alumnos utilizan otras formas y programas de comunicación (foros de discusión, chats, Facebook, whasap, Skype...).					
10.- Considera que sus alumnos se interesan por aprender cada día más sobre el uso de las nuevas tecnologías.					



## ANEXO E

### UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL UNIDAD 31 A, MERIDA YUCATAN SUBSEDE VALLADOLID



Este cuestionario es anónima y personal, tiene como propósito, conocer la opinión de los docentes, de la Escuela Club de Leones N°2, con respecto al uso de las tic`s, la cual nos dará la oportunidad de tener información veraz y oportuna para el desarrollo de nuestro diagnostico focalizado.

A continuación le presentamos una serie de preguntas relacionados con sus competencias tecnológicas.

1.- Desde su punto de vista, el uso de las nuevas tecnologías ¿puede contribuir a mejorar la calidad educativa?.

2.- ¿Cuáles deben ser las competencias que debe de adquirir el alumno y que usted como docente debe poseer en el uso de las TIC's para un buen proceso de enseñanza-aprendizaje?.

3.- ¿Qué recursos tecnológicos considera indispensables de gestionar para la impartición de una buena clase basada en las TIC?.

4.- Cuándo enfrento una situación desconocida que involucra el uso de las TIC ¿Cómo lo soluciona?.

5.- Como docente ¿Qué estrategias considera que se debe utilizar para el fomento y uso de las nuevas tecnologías?

ANEXO F

<b>TRIANGULACIÓN</b>				
<b>OBJETIVO: IDENTIFICAR LOS FACTORES QUE AFECTAN LA ESCASA COMPETENCIA QUE SE TIENE SOBRE EL USO DE LAS TIC EN LA ESCUELA ESC. PRIM. CLUB DE LEONES N°2.</b>				
<b>OBSERVACIÓN MAESTRO</b>	<b>ENCUESTA MAESTROS</b>	<b>CUESTIONARIO MAESTROS</b>	<b>OBSERVACIÓN ALUMNOS</b>	<b>ENCUESTAS ALUMNOS</b>
Los alumnos carecen de las competencias necesarias por el escaso uso que los maestros le dan a las nuevas tecnologías	El no utilizar adecuadamente las nuevas tecnologías en función de los objetivos que se quieren alcanzar y el no utilizar las herramientas adecuadas repercute que los alumnos no adquieran conocimientos significativos.	Los alumnos no cuentan las habilidades prácticas y teóricas sobre el uso de las tic.	Los alumnos no saben que competencias deben dominar para el adecuado uso de las nuevas tecnologías.	No hay trabajo en equipo entre maestros, lo que dificulta la creación de estrategias en el uso de las tic.
La falta de conocimiento y la aplicación práctica son aspectos técnicos que influyen en los alumnos cuando el maestro no domina el uso de las tic.	El no proporcionar a los alumnos elementos necesarios ocasiona que el alumno no utilice las nuevas tecnologías, no maneje adecuadamente la información que le da validez a su aprendizaje, no use los programas básicos como Word, Power point, Excel, etc., o buscar y guardar información como textos e imágenes.	El alumno empieza a conocer y explorar sobre las nuevas tecnologías por ser algo novedoso en su proceso de enseñanza-aprendizaje, pero carecen de las herramientas necesarias para desarrollar sus habilidades.	La falta de computadoras ocasiona conflicto entre los alumnos	No tienen acceso periódicamente al aula digital.

<p>Los docentes conocen lo que son las TIC, pero carecen de habilidades para aplicarlo en el salón de clase, lo que repercute en el escaso conocimiento de las nuevas tecnologías por parte del alumno.</p>	<p>El no distinguir que las nuevas tecnologías van más allá del uso de la computadora, crea que no se usen otras herramientas que están en manos de los alumnos como Tablet y celulares.</p>	<p>No se crean estrategias, por el poco acceso que se tiene aula digital.</p>	<p>Los alumnos se dan cuenta que el maestro carece de las habilidades necesarias para enseñar con las nuevas tecnologías.</p>	<p>Escasa habilidad práctica y conocimiento teórico sobre el uso de las tic.</p>
<p>Los alumnos no tienen la adquisición de conocimientos necesarios al momento de realizar la búsqueda, recopilación y el manejo de la información sobre el tema que desean tratar, porque es un reflejo del docente.</p>	<p>Cuando mis alumnos enfrentan a una situación que involucre las tic, se debe indagar y pedir apoyo de las personas que conocen sobre el tema, aunque esto no se logra de manera habitual.</p>	<p>El alumno desarrolla habilidades prácticas dejando de lado los conocimientos teóricos.</p>	<p>La información que se recaban los alumnos con la aplicación de las nuevas tecnologías no se usa de manera adecuada para integrarlo como aprendizaje significativo.</p>	<p>No se cuenta con la infraestructura necesaria para satisfacer la demanda de aprendizaje de los alumnos.</p>
<p>Las estrategias que se implementan no consideran la aplicación de las nuevas tecnologías como complemento para alcanzar los objetivos que se perciben para el aprendizaje del alumno, lo que limita el acceso al aula digital.</p>	<p>No se aplican o se crean estrategias que involucren las tic, en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los alumnos.</p>	<p>La mayoría de los maestros expreso que sus alumnos cuentan con una disposición necesaria cuando se trata de utilizar las nuevas tecnologías, sin embargo también son conscientes que los alumnos no las utilizan adecuadamente y se desvían en su uso.</p>	<p>Se tiene conocimiento práctico que no se complementa con el conocimiento teórico</p>	<p>No se vinculan las estrategias con el aprendizaje en el uso de las tic.</p>
<p>El escaso uso de las nuevas tecnologías repercute en un mal manejo de estas por parte no solo de los docentes sino igual por parte de los alumnos.</p>			<p>Acceso limitado al aula digital a los alumnos.</p>	

## ANEXO G

### Lista de cotejo para evaluación del trabajo en equipo

Marque con una  $\checkmark$  los criterios que el estudiante demostró y con una x aquellos aspectos en los que aún debe mejorar.

Criterios	Nombre del estudiantes			
	Juan.	Mario.	Nayely.	Diego.
1. Colabora y apoya a sus compañeros.				
2. Mantiene la armonía y cohesión grupal sin causar conflictos.				
3. Proporciona ideas útiles en las discusiones.				
4. Ofrece soluciones a los problemas que surgen.				
5. Su participación se centra en el trabajo a realizar.				
6. Su participación es activa durante todo el proceso.				
7. Cumple con las tareas específicas que son establecidas en el equipo.				
8. Demuestra interés por la calidad del trabajo y el producto final.				
9. Maneja el tiempo y cumple puntualmente con cada etapa del proceso				
10. Identifica los aspectos que puede mejorar en el trabajo colaborativo.				

**ANEXO H**  
**RÚBRICA PARA EVALUAR UN VIDEO.**

criterio	Muy Satisfactorio 5%	Aceptable 3%	No Aceptable 1%	Puntos.
DURACION	Se apega al tiempo establecido por el maestro	Excede o tiene menor tiempo (+/- 1 min) establecido de duración.	Excede o tiene menor tiempo (+/- 2 min) establecido de duración	
CONTENIDO	Abarca cada uno de los puntos temáticos requeridos por el maestro	Abarca parcialmente los puntos temáticos requeridos por el maestro	Abarca pocos o ninguno de los puntos temáticos requeridos por el maestro.	
ORIGINALIDAD	Completamente autentico	El trabajo está basado parcialmente en ideas ya existentes	El trabajo es una copia de otra idea	
AUDIO	La calidad del audio es: clara, el volumen adecuado y no existen interrupciones auditivas.	La calidad del audio es: parcialmente clara, el volumen varia de manera notoria e impide en ocasiones la comprensión y tiene pocas interrupciones	La calidad del audio es: de poca claridad, el volumen no es suficiente o no se percibe del todo e impide la comprensión y tiene muchas interrupciones.	
CALIDAD DE IMAGEN	La imagen es: Clara, bien definida, cuenta con suficiente luz, tiene una secuencia lógica y edición apropiada	La imagen es: clara, la iluminación es buena en la mayoría de las secciones del video, tiene una secuencia lógica y la edición es muy básica o simple	La imagen es: poco clara, no hay secuencia lógica, la iluminación no es adecuada y no está editado	
<b>TOTAL DE PUNTOS</b>				

## ANEXO I

### RÚBRICA PARA EVALUAR EXPOSICIONES

<b>Criterio</b>	<b>Muy Satisfactorio 5%</b>	<b>Aceptable 3%</b>	<b>No Aceptable 1%</b>	<b>Puntos.</b>
Trabajo en Equipo	Es muy notorio el trabajo en equipo realizado por todos los integrantes.	Algunos de los integrantes del grupo no se les mira conectividad con los demás del grupo	Los integrantes grupo ha trabajado por separado cada tema o subtema.	
Volumen de voz	El volumen es lo suficientemente alto para ser escuchado por todos los miembros.	El volumen es cambiante a medida que avanza en la presentación	El volumen no es aceptable, es muy débil para ser escuchado por todos los miembros de la audiencia.	
Postura del cuerpo y contacto visual	Siempre tiene buena postura y se proyecta seguro de sí mismo. Establece contacto visual con todos en el salón durante la presentación	Casi siempre tiene buena postura y establece contacto visual con todos en el salón durante la presentación.	Tiene mala postura y/o no mira a las personas durante la presentación.	
Habla claramente	Habla claramente y es entendible.	Habla Claramente pero mientras avanza se pierde la claridad.	A menudo habla entre dientes o no se le puede entender.	
Conocimiento del tema	Demuestra un conocimiento completo del tema.	Demuestra un buen conocimiento del tema.	No parece conocer muy bien el tema.	
Contestar preguntas	El estudiante puede con precisión contestar todas las preguntas planteadas sobre el tema	El estudiante puede con precisión contestar la mayoría de las preguntas planteadas sobre el tema	El estudiante no puede contestar las preguntas planteadas sobre el tema por sus compañeros de clase	
Uso del tiempo	Utiliza el tiempo adecuadamente y logra discutir todos los aspectos de su trabajo.	Utiliza el tiempo adecuadamente pero al final tiene que cubrir algunos tópicos con prisa	Confronta problemas mayores en el uso del tiempo (termina muy pronto o no logra terminar su presentación el tiempo asignado	
Organización	Se presenta la información de forma lógica e interesante que la audiencia puede seguir.	Se presenta la información utilizando una secuencia lógica que la audiencia puede seguir.	La audiencia no puede entender la presentación debido a que no sigue un orden adecuado	
<b>TOTAL DE PUNTOS</b>				



ANEXO J  
RÚBRICA PARA EVALUAR UN CARTEL

CATEGORÍA	4 excelente	3 bien	2 suficiente	1 deficiente	Puntos
<b>Título</b>	El título es bastante creativo, describe bien el contenido y se puede apreciar a distancia.	El título describe bien el contenido y se aprecia a simple vista.	El título describe bien el contenido.	El título es muy pequeño y/o no describe bien el contenido del cartel.	
<b>Calidad de la construcción</b>	El cartel tiene buena presentación y tamaño, muestra una considerable atención en su construcción, y sus elementos están bien organizados. Se prestó cuidado al balancear la imagen con el texto.	El cartel refleja que se prestó atención en su construcción. Es de buen tamaño, sus elementos están organizados, aunque pudo cuidarse más el balance entre la imagen y el texto.	El cartel refleja cierta atención en su construcción y tamaño, pero la forma en que se organizaron el texto y la imagen no fue cuidada del todo, faltó balancear más estos componentes	El cartel refleja que no se prestó atención en su construcción y tamaño. Refleja descuido en el balance entre la imagen y texto.	
<b>Creatividad</b>	El cartel refleja un excepcional grado de creatividad de los estudiantes en su creación (color, tamaño), es muy atractivo y original	El cartel refleja creatividad de los estudiantes en su creación (color y tamaño), es atractivo y original.	El cartel refleja cierta creatividad de los estudiantes en su creación (color y tamaño), es un tanto atractivo.	El cartel refleja poca creatividad de los estudiantes con respecto a su creación (color y tamaño) y es poco atractivo y original	
<b>Contenido y precisión</b>	6 o más hechos precisos fueron expuestos en el cartel.	5 ó 6 hechos precisos fueron expuestos en el cartel.	3 hechos precisos fueron expuestos en el cartel.	Menos de 2 hechos precisos fueron expuestos en el cartel.	
<b>Conocimiento Ganado</b>	El estudiante puede contestar con precisión todas las preguntas relacionadas a los hechos en el cartel y los procesos usados para crearlo.	El estudiante puede contestar con precisión la mayoría de las preguntas relacionadas a los hechos en el cartel y los procesos usados para crearlo.	El estudiante puede contestar con precisión aproximadamente el 75% de las preguntas relacionadas a los hechos en el cartel y los procesos usados para crearlo	El estudiante no parece tener conocimiento sobre los hechos o los procesos usados en la creación del cartel.	

ANEXO K  
RÚBRICA PARA VALORAR UN “MAPA CONCEPTUAL”

Categoría.	Desempeño.			
	Excelente (5)	Bueno (3)	Deficiente (2)	
Lectura del mapa.	Se entiende en su totalidad e inspira leerlo.	Se puede leer la mayor parte del mapa.	No se puede leer el mapa.	
Manejo de conceptos.	Identifica en su totalidad y maneja los conceptos.	Identifica la mayoría de los conceptos.	No identifica ningún concepto.	
Jerarquización de la información	Se distinguen los tres niveles de información y hace referencia a la técnica para construir un mapa.	Se distinguen dos o más niveles de información.	No se aprecia el nivel macro, meso y micro de la información .	
Estilo y limpieza.	Presenta limpieza, buena redacción y sin faltas ortográficas.	Presenta limpieza y es legible pero tiene alguna falta ortográfica.	Presenta borraduras y la letra no es legible.	
Diversidad de materiales	Usa materiales novedosos que hacen llamativo el mapa.	Usa materiales que hacen llamativo el mapa.	No son creativos .	

## ANEXO L

### RUBRICA PARA PRESENTACIONES DE POWER POINT

CATEGORÍA	Excelente 5	Bien 4	Suficiente 3	Deficiente 1	Total
<b>Título</b>	El título es bastante creativo, describe bien el contenido y se puede apreciar a distancia.	El título describe bien el contenido y se aprecia a simple vista.	El título describe bien el contenido.	El título es muy pequeño y/o no describe bien el contenido del cartel.	
<b>Calidad de la construcción</b>	El trabajo tiene buena presentación y tamaño, muestra una considerable atención en su construcción, y sus elementos están bien organizados. Se prestó cuidado al balancear la imagen con el texto.	El trabajo refleja que se prestó atención en su construcción. Es de buen tamaño, sus elementos están organizados, aunque pudo cuidarse más el balance entre la imagen y el texto.	El trabajo refleja cierta atención en su construcción y tamaño, pero la forma en que se organizaron el texto y la imagen no fue cuidada del todo, faltó balancear más estos componentes	El trabajo refleja que no se prestó atención en su construcción y tamaño. Refleja descuido en el balance entre la imagen y texto.	
<b>Creatividad</b>	La presentación de power point refleja un excepcional grado de creatividad de los estudiantes en su creación (color, tamaño), es muy atractivo y original	La presentación de power point refleja creatividad de los estudiantes en su creación (color y tamaño), es atractivo y original.	La presentación de power point refleja cierta creatividad de los estudiantes en su creación (color y tamaño), es un tanto atractivo.	La presentación de power point refleja poca creatividad de los estudiantes con respecto a su creación (color y tamaño) y es poco atractivo y original	
<b>Contenido y precisión</b>	6 o más hechos precisos fueron expuestos en la presentación.	5 ó 6 hechos precisos fueron expuestos en la presentación.	3 hechos precisos fueron expuestos en la presentación.	Menos de 2 hechos precisos fueron expuestos en la presentación.	
<b>Conocimiento Ganado</b>	El estudiante puede contestar con precisión todas las preguntas relacionadas a los hechos en la presentación, y los procesos usados para crearlo.	El estudiante puede contestar con precisión la mayoría de las preguntas relacionadas a los hechos en la presentación, y los procesos usados para crearlo.	El estudiante puede contestar con precisión aproximadamente el 75% de las preguntas relacionadas a los hechos en la presentación, y los procesos usados para crearlo	El estudiante no parece tener conocimiento sobre los hechos o los procesos usados en la creación en la presentación.	

ANEXO M  
FASE UNO.



Establecimiento de compromisos e intercambio de ideas con los alumnos.

ANEXO N  
FASE DOS.



Las redes sociales y su importancia en el intercambio de información.

ANEXO O  
FASE TRES.



El trabajo colaborativo la base del aprendizaje significativo.