

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**  
UNIDAD AJUSCO  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN E INNOVACIÓN PEDAGÓGICA  
(LEIP)

**“CAMPAMENTO URBANO DIGITAL PARA PROMOVER EL  
USO CREATIVO, INFORMADO Y SEGURO DE LA  
TECNOLOGÍA ENTRE LOS ADOLESCENTES DE LA  
LOCALIDAD PUERTO YUCALPETÉN ”**

LÍNEA DE FORMACIÓN:

INTERVENCIÓN SOCIOEDUCATIVA DESDE LA PEDAGOGÍA SOCIAL

**OPCIÓN: PROYECTO DE DESARROLLO EDUCATIVO**

QUE PARA SU REGISTRO SE ENTREGA A LA COMISIÓN DE TITULACIÓN

PRESENTA:

**SUSANA NATALY GÓMEZ GONZÁLEZ**

ASESORA:

**DRA. ELIZABETH ROJAS SAMPERIO**

CIUDAD DE MÉXICO, OCTUBRE 2019.

## *Dedicatoria*

*El presente trabajo está dedicado a la memoria de mi padre Victor Gómez Mendoza, quien me dio la vida y me permitió vivir una infancia feliz, plena y memorable, repleta amor, gratas experiencias e innumerables enseñanzas. Fue mi padre quien me impulsó a soñar, a confiar en mí y a cumplir mis sueños.*

*Doy gracias a mi madre quien se convirtió en mi mayor pilar, que siempre se esforzó para sacarme adelante y darme una vida llena de valores, amor y sabios consejos.*

*A mi esposo quien es la persona que ilumina mi vida, que con su apoyo he podido lograr mis metas, a través de sus consejos, su amor y paciencia.*

*A mis hijos Tadeo, David y Mari Jose quienes son mi mayor motor e inspiración, que a través de su amor, energía y confianza me ayudan a trazar mi camino.*

*A mi querida Universidad Pedagógica Nacional y mi asesora la maestra Elizabeth Rojas, por permitirme concluir con una etapa de mi vida y cumplir mi más grande sueño.*

## ÍNDICE

Introducción	4
Capítulo 1: Diagnóstico integral y construcción del problema	6
1.1 Papel de la investigación acción y de la pedagogía social.	9
1.2 Los espacios internos y los contextos de la localidad Puerto Yucalpetén	11
1.3 Instrumentos aplicados para la evaluación diagnóstica.	19
Capítulo 2: La dimensión del problema del uso de la tecnología y su influencia entre los jóvenes.	30
2.1 Problema de investigación	34
2.2 Campamento urbano digital, una alternativa al problema del uso inadecuado de la tecnología entre los jóvenes.	34
Capítulo 3: Campamento Urbano Digital una alternativa innovadora para promover el uso creativo, informado y seguro de las tecnologías.	37
3.1 Propósito y temario de la propuesta innovadora.	43
3.2 Secuencia didáctica	46
3.3 Diario de campo: Fase de seguimiento y evaluación.	59
Capítulo 4: Reflexión en torno al trabajo de intervención socioeducativa.	67
Referencias Bibliográfica	70
Anexo A. Instrumentos aplicados para la construcción del diagnóstico	72
Anexo B: Cuadro comparativo entre alfabetización digital y ejes procedimentales para la instrucción estratégica.	77

## **INTRODUCCIÓN**

Este proyecto de intervención está conformado por tres capítulos, el primero, trata de un diagnóstico integral con jóvenes de la localidad de Puerto Yucalpetén, para identificar una problemática que pueda ser solucionada con un conjunto de actividades integradas en una propuesta de Intervención socio-educativa que sirva como una alternativa para emplear el tiempo que usan los jóvenes jugando con la tecnología, para que cambien este uso por uno creativo, seguro e informado de las TIC.

El tema seleccionado se relaciona con la Pedagogía Social, cuyos intereses están centrados en la mejora de grupos sociales; la pedagogía social se dirige a la búsqueda de problemas sociales que puedan ser resueltos o, en alguna medida mejorar la situación de los participantes, por medio de intervenciones de carácter pedagógico. La metodología para acceder a estos grupos es la Investigación Acción.

El planteamiento de la investigación-acción propone realizar un trabajo en el sitio dónde se suscita una problemática que puede ser intervenida por lo que, el conjunto de acciones es claramente supervisado por el propio investigador, quien es un participante en el escenario investigado y, por lo tanto, aplica técnicas interpretativas de la información que obtiene.

Para realizar este proceso la primera actividad implica seleccionar un grupo social, que en este caso fue un grupo de jóvenes vecinos del lugar que suelen estar en la calle jugando con los dispositivos móviles. Para trabajar con ellos, se llevó a cabo un diagnóstico, para identificar los espacios internos y los contextos en los que se desarrolla la dinámica social donde se encuentra el grupo social referidos. Los jóvenes fueron reclutados a un centro interactivo y se aplicó con ellos un instrumento para conocerlos y saber cómo emplean los medios electrónicos y la satisfacción que obtienen de este uso, para identificar posibles formas de mejorar el uso de la tecnología, evitando que constituyan una pérdida de tiempo.

A partir de lo anterior, se identificó una problemática derivada de los instrumentos aplicados a los jóvenes.

El segundo capítulo, conceptualiza y aborda la dimensión del problema del uso de la tecnología sólo como recurso de diversión, su influencia entre los jóvenes y la animación socio-cultural como una metodología para abordar la problemática.

Esta problemática será abordada en una intervención. Fue facilitado el Centro Interactivo Ampliación Piloto, el cual cuenta con una sala de tecnología y éste fue el lugar donde se realizó la intervención. En el tercer capítulo se presenta de manera general la propuesta innovadora que permite ofrecer una solución al problema diagnosticado. El informe de la intervención será motivo del siguiente trabajo.

## **CÁPITULO 1. Diagnóstico integral y construcción del problema**

En el año 2013 ingresé a la LEIP Licenciatura en Educación e Innovación Pedagógica impartida por la Universidad Pedagógica Nacional; oferta educativa que capturó mi interés de inmediato debido a su modalidad en línea, pues la flexibilidad de tiempos y espacios me permitían continuar atendiendo mis actividades cotidianas; pero que a su vez me llevaría a enfrentarme a uno de los más grandes retos de toda mi vida (académicamente hablando) pues sería la primera vez que me enfrentaría a una nueva experiencia de aprendizaje auto dirigido.

Emplear las TIC (Tecnologías de Información y comunicación) en mi formación a nivel profesional, me llevó en primer instancia a dudar de la efectividad de este plan innovador de estudios y su principio de autoformación. A medida en que me fui adentrando en los módulos que conforman la licenciatura, pude aniquilar toda clase de dudas con respecto a mi formación profesional en línea; LEIP me empoderó en la construcción de mis aprendizajes.

Las habilidades de aprendizaje auto dirigido que desarrollé en LEIP, la interacción colaborativa y asincrónica que realicé con mis compañeros y tutores, la mediación que tuve entre los contenidos aprendizajes; y los recursos multimedia y digitales con los que disponía en cada módulo; hicieron de mi formación profesional la más maravillosa experiencia de aprendizaje; pues los aportes de las TIC en mi formación me dejaron asombrada y despertaron en mí un creciente deseo por aprender más. Al mismo tiempo esto me llevó a reflexionar en torno a lo siguiente:

¿Cuántas personas en mí día a día conocen los grandes aportes que el internet y las TIC (Tecnologías de Información y Comunicación) ofrecen a la sociedad en general para traerle mejoras a su vida personal y social?

Por otra parte al convivir con 4 sobrinos adolescentes y ser testigo de sus innumerables conflictos familiares generados por un “mal manejo” (según sus padres) de sus dispositivos móviles, que los mantiene atados a estos aparatos por horas; despertaron en mí una enorme inquietud de conocer la relación que los

adolescentes crean entre las TIC, su entorno y la construcción de su identidad individual y grupal; así como el desarrollo de habilidades digitales y de comunicación que adquieren con el uso constante de estas herramientas.

En el presente capítulo trabajaré en el desarrollo de un diagnóstico inicial y la construcción de mi problema de investigación. Para ello me daré a la tarea de observar de manera objetiva el rol que desempeñan los adolescentes de mi localidad en el medio digital que les rodea.

Mi objeto de estudio será indagar el hecho educativo que les permite a los adolescentes constituir el uso lúdico de las TIC en su vida cotidiana; según opiniones emitidas por mis 4 sobrinos adolescentes: “los jóvenes usan la tecnología en su mayoría para mantenerse comunicados en segundo lugar para buscar información...”

Si el uso que los adolescentes dan a las tecnologías es en su mayoría es para comunicarse y conectarse con otros, entonces el uso del lenguaje y la comunicación como proceso educativo me permitirán estudiar y analizar la constitución de la conducta humana de los jóvenes para poderles ofrecer mejoras en este proceso, para que les permita hacer uso de todos los beneficios y ventajas que las TIC les ofrece y no solo limitarlo a una práctica lúdica.

Para darme a la tarea de analizar este grupo en concreto, es preciso estudiar y analizar las construcciones simbólicas del lenguaje (como ya se mencionó), pues desde siempre el ser humano se ha caracterizado por su uso y expresión del lenguaje; la palabra hablada es la que, de cierta manera, permite exteriorizar las simbologías y configuraciones del pensamiento, con las cuales el hombre trata de explicar la realidad que le rodea.

Estos elementos propios del lenguaje muestran la manera cómo el hombre se relaciona consigo mismo, con los demás y con su propia realidad. Permite comprender el lugar que ocupa como individuo y en su vida colectiva.

De este modo comunicarnos con una persona es adentrarnos en su propia configuración de la realidad, es sumergirnos en su esencia misma; para poder así comprender la definición que establece entre hombre-mundo.

La naturaleza del hombre también es indisoluble con la del pensamiento creativo, constructivo y crítico; por ello, siempre tiende a irse perfeccionando y corrigiendo todas y cada una de las esferas de su vida. Todas estas correcciones lo encaminan a la construcción de su propia definición y la del entorno en el que se encuentra inmerso.

Somos seres inacabados y por ello mantenemos una lucha constante por definir y conseguir nuestra permanencia en esta vida. Dicha permanencia es expresada de muy diversas formas, pues en cada expresión se lleva implícita la esencia propia de todos y cada uno de los hombres. A este conglomerado de visiones y expresiones le podemos denominar cultura colectiva.

Conocer y comprender las estructuras construidas por el hombre para explicar la realidad, nos permite de algún modo intervenir en la mejora de los contextos y componentes sociales; pues los procesos de comunicación son esenciales para el desarrollo social e individual de las personas, sin ellos simplemente no podríamos satisfacer nuestra imperiosa necesidad de aprender, ni de actuar racionalmente en este intercambio adaptativo con el medio socio-histórico y natural.

Seguramente se preguntarán ¿Por qué resulta importante investigar, analizar e intervenir en los contextos sociales? porque de ello depende la conservación de los elementos que conforman una cultura, por ello, damos continuidad al objetivo de seguir creando formas propias de acción en las que se exprese la esencia misma de los miembros que conforman los grupos sociales. Conservar es permanecer y lo que el hombre quiere en esta vida, es que sus diversas expresiones perduren para las futuras generaciones.

El contexto en el que se encuentran los jóvenes (mi objeto de estudio) se caracteriza por la presencia de dispositivos tecnológicos; hoy en día contar con un teléfono inteligente ya no es considerado un lujo, sino que es un objeto necesario

que nos mantiene comunicados e interconectados. En los próximos días me daré a la tarea de observar cómo es que los chicos emplean su tiempo libre digital y si esta interacción social del lenguaje digital les permite construir su propia identidad, el flujo de ideas y conocimientos.

### **1.1 Papel de la Investigación acción y de la pedagogía social**

Una forma de acercarnos al análisis e intervención en la realidad es por medio de una investigación sobre los procesos reflexivos con los cuales se ha ido construyendo esta realidad. Una herramienta adecuada para realizar la investigación y lograr una intervención es desarrollando una Investigación Acción Participativa (I.A).

De acuerdo con Contreras (1994) la I.A emplea no sólo las técnicas y recursos para mejorar la práctica social; sino que también, permite recolectar evidencias de la realidad con las cuales podemos desarrollar los procesos reflexivos que dan sentido a la realidad.

Los proyectos I.A ayudan a interpretar, comprender y conocer las diferentes maneras de expresar una cultura; dicho conocimiento ayuda a diseñar estrategias para emprender una intervención pedagógica que permita un cambio significativo o radical en la práctica de determinado grupo.

Tratar de entender la realidad no es otra cosa más que explorarla a partir del significado que ésta expresa por medio de sus implicados. Las diversas concepciones de la realidad hacen que se generen disonancias entre lo que se pretende y lo que la realidad refleja. Según Contreras (1994), las perspectivas dispares reflejan que los hechos y circunstancias se expresan mostrando la pluralidad de entendimientos.

Teniendo en cuenta estas disonancias es cómo podemos desarrollar nuestro análisis y reflexión para el desarrollo de alguna propuesta con la que podamos mejorar significativamente la práctica social.

Una de las prácticas sociales a la que los jóvenes se enfrentan hoy en día es al uso lúdico de la tecnología; es decir, el uso de la tecnología como un pasatiempo, limitando sus grandes aportes al hecho comunicativo y social. El presente trabajo parte justamente del deseo por mejorar significativamente esta práctica para poder así intervenir en los procesos educativos que los adolescentes dan a la TIC y que sean ellos mismos mediante un proceso reflexivo, quienes otorguen un cambio significativo, o más bien, radical en el uso lúdico que atribuyen a los medios digitales.

Por otro lado, la pedagogía social permite acercarnos a los grupos sociales que se encuentran en estado vulnerable y gracias a la intervención social podemos ayudar para que ellos decidan mejorar su calidad de vida. El objetivo de la intervención pedagógica es proveer a los jóvenes del Puerto Yucalpetén de un pensamiento crítico que les dé la oportunidad de tomar decisiones acertadas para el buen uso de la Tecnología Información y comunicación.

De acuerdo con la Secretaría de Educación Pública (SEP) y los Aprendizajes claves para la educación integral: plan y programas de estudio para la educación Básica (129:2017). Generar en los Jóvenes condiciones para que desarrollen habilidades de pensamiento cruciales para el manejo y el procesamiento de la información, es promover un uso consciente y responsable de las TIC.

En los Aprendizajes claves se busca que el uso que los niños, niñas y jóvenes de nuestro país da a las Tecnologías de Información y comunicación, trascienda ampliando su utilización con fines educativos para que promuevan soluciones creativas a diversas problemáticas. De ahí la importancia y mi profundo interés por dar a conocer entre los adolescentes de mi localidad los modelos de uso que le pueden atribuir a las TIC y con ellos obtener múltiples beneficios a nivel personas, social y académico.

## **1. 2. Los espacios internos y los contextos de la localidad Puerto Yucalpentén**

En el primer módulo que cursé en la Licenciatura de Educación e Innovación Pedagógica trabajé con las formas en las que el sujeto se constituye mediante procesos educativos en ámbitos escolares y de su vida cotidiana.

Aprendí que las experiencias educativas que vivimos en familia, la comunidad y las instituciones son procesos educativos en los que adquirimos y compartimos aprendizajes, los cuales nos ayudan a conformar nuestra identidad y autoimagen; así como la relación que establecemos con nuestro entorno social.

Por esta razón es importante que en este trabajo comience a hablar sobre los espacios internos y contextos de la localidad de Puerto Yucalpentén. De este modo me adentraré en la interacción social que los jóvenes desarrollan, su manera de socializar e interactuar y de este modo conocer el hecho educativo que hay a partir del uso lúdico que dan a las tecnologías.

Yo también formo parte de esta comunidad, llevo 9 años viviendo aquí y aunque no conozco en su totalidad a los vecinos, por medio de la observación ubico a aquellos padres de familia que cuentan con hijos en edad adolescente; además de convivir con 4 sobrinos adolescentes. Como ya había mencionado fueron mis sobrinos quienes me motivaron a hacer de los adolescentes mi objeto de estudio. Fueron mis sobrinos quienes me permitieron formular mis primeras hipótesis sobre el uso que los jóvenes dan a la tecnología y a partir de ahí salir a las calles a confirmar o desechar la idea de que los jóvenes usa las TIC para fines lúdicos únicamente.

La localidad en donde se desarrolla esta investigación está ubicada al poniente de la CDMX en la colonia Ampliación Piloto Adolfo López Mateos en la Delegación Álvaro Obregón. Justo en la calle de Puerto Yucalpentén habitan alrededor de 30 adolescentes entre 11 y 15 años a los cuales me di a la tarea de observar de manera muy general para poder realizar una descripción detallada de los sujetos,

el espacio en el que se encuentran, los objetos que emplean, las acciones que realizan, el tiempo que invierten, y algunas situaciones o sentimientos detectados durante mi observación; de dicha observación puedo destacar lo siguiente:

1. Pocos de los jóvenes se conocen, interactúan o hablan entre sí. Se les observa caminar solos o con algún acompañante. Aquellos que van solos, algunos de ellos llevan audífonos en sus oídos.
2. Observé a unos primos sentados afuera de su casa consultando su celular, ambos reían de aquello que observaban en el dispositivo, se veían entretenidos.
3. Salí alrededor de las 3:00 pm y observé que varios a esa hora regresan de la escuela, de los 8 chicos que vi, portaban los uniformes que pertenecen a secundarias aledañas a la Zona. La secundaria Técnica No. 88 y la secundaria Federal diurna No. 243. Tres de esos jóvenes prefirieron no llegar directamente a sus casas, permanecieron en una banqueta platicando y riendo; amenizaban su encuentro con el altavoz de un celular, escuchando música que a los tres se veía les agradaba. Los otros cinco chicos iba por su lado, algo que despertó mi interés es que algunos caminaban “texteando” con su celular y otros usando sus auriculares caminaban.
4. Un sábado llamo mucho mi atención ver a un pequeño grupo de 4 amigos que se reunieron afuera de la casa de uno de ellos a jugar con sus teléfonos celulares, se veía que intercambiaban juegos, aplicaciones o algo así, se mostraban muy entretenidos, llegué a escuchar que se pasaban “tips”. Duraron bastante tiempo ahí, después solo se dedicaron a platicar y a escuchar música con el altavoz.
5. En este tiempo de observación llegué a frecuentar varias veces la tienda de abarrotes y un par de ocasiones escuché a algunas señoras decir: “Ya no sé qué hacer, mi niño se mete en su celular y no quiere hacer nada más” “Desde que hay celulares los niños ya no juegan como antes”. “Mi hijo va mal en la escuela, no quiere hacer nada de tarea, nada más se la pasa en el celular”. Estas mujeres parecían coincidir en que el tiempo que sus niños

emplean en la tecnología es preocupante y de cierto modo molesto para ellas. Lo que me hizo pensar en que si estas mujeres establecen límites en el uso de estos aparatos con sus hijos; del mismo modo, me puse a pensar ¿Cuál es la razón por la que estos jóvenes usan las tecnologías para entretenerse y no para hacer tareas?

6. Una tarde acudí al “café internet” de la localidad, ocupé un equipo de cómputo, para poder observar durante una hora la actividad dentro de este lugar. La mayoría de las personas que acuden son jóvenes, algunos acuden a revisar Facebook, otros veían videos en youtube y unos tantos hacían ambas cosas mientras chateaban. En este lugar también prestan una consola para jugar x-box la cual también estaba ocupada con un grupo de amigos, los cuales estaban muy divertidos jugando.

Captó mi interés un joven que acudió con su madre, ambos ocuparon un equipo y buscaban información de la segunda guerra mundial; la madre regañaba al menor porque según ella no se apuraba, el menor le pedía asesoría a la mamá para seleccionar la información; pero ambos se notaban nerviosos y un tanto confundidos, pues se observaba que no sabían manejar el buscador de internet; ambos duraron un buen rato bajando imágenes y mientras el menor anotaba en su cuaderno conceptos que su mamá le dictaba.

Una jovencita también acudió a hacer tarea; pero ella no quiso intentar buscar la información y fue directamente con el encargado a preguntarle ¿Cuánto me cobras por bajarme información de la célula y algunas imágenes? A lo que le encargado le respondió \$10. Ella asintió con la cabeza. Lo que me hizo pensar ¿Por qué ella no busca esa información?

Con todas estas observaciones recolectadas y al percatarme de la gran influencia que tiene las TIC entre los adolescentes busqué en internet sobre la influencia de las tecnologías entre los jóvenes y encontré un dato interesante:

“Los niños y adolescentes del presente siglo reciben el nombre de Nativos Digitales, se les nombra así, debido a que son personas nacidas después de la

generación del milenio (entre 1993-2010), como una generación que se caracteriza por haber adoptado la tecnología desde la primera infancia y les ha generado gran dependencia con relación a este objeto. Se encuentran más inclinados al mundo virtual, manteniéndose alejados de las relaciones interpersonales. Están más identificados con las tecnologías que los posicionan en un lugar más importante que generaciones atrás...”

Me di cuenta que esta dependencia tecnológica es una característica inherente a la cultura de hoy en día, pues los recursos tecnológicos se instauraron de un momento a otro, sin previo aviso y sin instructivo alguno. Los jóvenes conocen y emplean la tecnología, porque crecieron con ella y muchos de sus conocimientos los han adquirido por propia cuenta; explorando y dejándose llevar por un ímpetu aventurero y curioso a la vez. Pero ese ímpetu tiene sus limitaciones debido a que no reciben orientación en torno a su uso.

Durante un promedio de 5 días, recorrí las calles observando a los jóvenes y tratando de entablar un diálogo con ellos, de carácter informal, pues al estar en la calle, se mostraban desconfiados para entablar una plática muy larga.

Gracias a ello, pude constatar que los adolescentes efectivamente pasan un tiempo libre digital, que los mantiene comunicados e interconectados con otras personas con las que comparten gustos e intereses. Esta actividad comunicativa es empleada para intercambiar ideas y establecer relaciones con otras personas. De ahí que tanto les agradece estar de alguna manera “atados” a sus dispositivos.

Lo que ellos realizan de manera inconsciente es una práctica social del lenguaje que como en los Aprendizajes Clave para la Educación Integral del Plan y Programa de Estudio para la Educación Básica (2017, 157) sostiene la idea de que el lenguaje se adquiere y se educa en la interacción social y que mediante intercambios orales, de lectura o de escritura el individuo puede integrarse y entender su entorno.

En el uso del lenguaje y la comunicación se revelan pensamientos y sentimientos que nos permiten conocer las intenciones de las personas, sus experiencias de vida y también quizás su proyecto de vida.

Gracias a las herramientas digitales el hecho comunicativo ha logrado expandir sus prácticas y romper barreras de espacio y tiempo.

Ante este hecho me surge una interrogante ¿Pueden los jóvenes comprender la dimensión social del lenguaje en toda su magnitud empleando las Tecnologías de Información y Comunicación? Esto solo se puede lograr si los jóvenes desarrollan también habilidades digitales que les permita ampliar sus intereses y resolver sus necesidades comunicativas. Situación que será el objeto de análisis de la presente intervención.

Los adolescentes procedentes de la localidad Puerto Yucalpetén, saben usar la tecnología y la emplean a diario; pero nadie les ha dado orientación con respecto a hacer un uso más eficiente de sus aparatos que, además de entretenerlos y comunicarlos, les permita desarrollar habilidad de pensamiento, manejo de información y un aprendizaje permanente.

Por otra parte, así como esta comunidad alberga un buen número de adolescentes, también es poseedora de un Centro Interactivo “Ampliación Piloto”; en este centro se imparten diversos talleres, la mayoría de ellos destinados a adultos mayores, niños y adultos. Al momento de este diagnóstico, no cuenta con actividades destinadas para adolescentes y jóvenes.

El objetivo de este centro es que los miembros de la comunidad “Puerto Yucalpeten” interactúen entre sí por medio de actividades culturales, recreativas y artísticas. Este lugar a pesar de no ser muy grande, cuenta con equipos de cómputo, acceso a internet y una cancha de futbol. Por desgracia estas instalaciones se encuentran inhabilitadas, pues no hay audiencia que desee emplearlas.

Al enfrentarme al problema del uso de las tecnologías entre los jóvenes y contar con un fabuloso Centro Interactivo, me surge el deseo por intervenir a estos jóvenes, apoyándome de los recursos con los que cuenta la comunidad y del tiempo libre de los adolescentes; es decir, de aquel que les resta una vez que vuelven de la escuela.

Para conocer aún más el espacio interno y los contextos en los que se desarrolla esta dinámica social, realicé también la aplicación de instrumentos propicios para la recolección de datos, de esta manera pude identificar la dinámica social con relación al uso de las TIC entre los jóvenes de entre 11 y 15 años. Los seleccionados fueron la entrevista digital y presencial.

Estos instrumentos están basados en la metodología de investigación cualitativa, según Herbert Blumer (citado por Álvarez-Gayou 2003) la investigación cualitativa suele basarse en los siguientes principios:

1. Se investiga el entorno del mundo real, en vez de hacer en entornos creados para fines de la investigación.
2. Se estudian los entornos sociales con intervención mínima del investigador.
3. Se utilizan estrategias flexibles para la obtención de datos y la decisión de los datos a investigar se va tomando en el curso de la investigación.
4. Se investigan los procesos de interacción social en el momento que se presentan, en vez de basarse en entrevistas o cuestionarios diseñados para documentar actitudes y personalidades.
5. Se trata de comprender a las personas dentro del marco de referencia de ellas mismas. Un investigador cualitativo se identifica con las personas que estudia para comprender como ven las cosas.
6. El investigador observa para producir datos descriptivos, usar la expresión oral y escrita, el investigador se dedica a construir conocimientos.
7. Todas las perspectivas son valiosas; se da voz a las personas que raramente son escuchadas.
8. Conocer a las personas en lo individual y experimentar lo que ellas sienten en sus luchas cotidianas en la sociedad.

9. Observando a los jóvenes en su vida cotidiana, escuchándolos hablar y conociendo los documentos que producen, de esta manera se obtiene información y conocimiento directo de la vida social.
10. Finalmente, cabe señalar que, los investigadores cualitativos son artífices alentados a crear su propio método. Siguen directrices, pero no reglas. Nunca el investigador es esclavo de un procedimiento o una técnica.

Con base en la metodología cualitativa trabajé el desarrollo de mi diagnóstico, porque considero que las competencias que un joven del siglo XXI deben estructurarse a partir de una investigación humanista que ponga de relieve el valor y necesidades de las personas.

Los principios antes mencionados los apliqué de la siguiente manera:

- 1.- Las observaciones se realizaron in situ, ya que acudí a las calles donde los jóvenes solían pasearse para “reclutarlos” hacia el Centro y poder realizar con ellos actividades que les permitieran mejorar el uso de las tecnologías.
- 2.- Aunque, en el terreno educativo, el investigador se posiciona como un experto en contenido. En este caso, fue necesario conocer diversas estrategias para el uso de la tecnología, que pudieran resultar novedosas y a la vez, útiles en su formación como estudiantes y personas a los jóvenes con los que se llevó a cabo la investigación.
- 3.- Al principio el instrumento más empleado, por las propias condiciones de los jóvenes fue la observación. No tenía un plan previo para ello, pero sí sabía que buscaba observar cuando estaban empleando alguna herramienta, lo que hacían con ella y la manera en que interactuaban con otras personas al estar en presencia de una herramienta tecnológica.
- 4.- Una vez observados y reclutados, los jóvenes siguieron bajo la lupa, considerando que se promovieron actividades para que establecieran relaciones con sus pares.

5.-El trabajo con los jóvenes fue constante. No sólo para conocerlos y animarlos a acudir al Centro, sino, una vez en el centro, motivarlos a realizar aprendizajes que pudieran ser transferidos a su vida escolar y a su vida misma.

6.- En mi experiencia, la plataforma educativa en la que cursé la licenciatura fue un medio que me permitió aprender y establecer relaciones con mis compañeros. Otros medios de aprendizaje son todos aquellos cursos gratuitos que ofrecen algunos sitios en internet a los que cualquiera puede acceder. Sin embargo, los jóvenes, no logran identificar estos y otros recursos que les pueden servir para desarrollar habilidades de pensamiento, comunicación e información. Creo que si se les informa y forma, ellos pueden tomar mejores decisiones para ampliar el uso que dan a las tecnologías.

7.- Los jóvenes fueron constantemente escuchados, pues el trabajo en el centro se basó en el diálogo y la confianza entre todos para poder formar un grupo, y no sólo una reunión de personas.

Fue importante escuchar y generar empatía para que las personas fueran un libro abierto en la investigación, de este modo el diseño de mi diagnóstico pudo considerar todos y cada uno de los datos obtenidos, para que en este sentido el desarrollo de la intervención se logré adecuar a las necesidades detectadas por los mismos actores del proyecto.

El conocimiento y reconocimiento del contexto en el cual se desenvuelven los participantes, me lleva a reflexionar los referentes que estos sujetos tiene en común y aquellos que los diferencian. De esta manera podré generar un espacio de aprendizaje, que integre diversos elementos que comparten los adolescentes; con ello podré generarles ambientes de aprendizaje que sean de su interés y agrado para facilitarles la construcción de un nuevo conocimiento.

### 1.3 Instrumentos aplicados

En la siguiente tabla presento los instrumentos con los que trabajé; así como, las personas a las que fueron dirigidos: (véase anexo A)

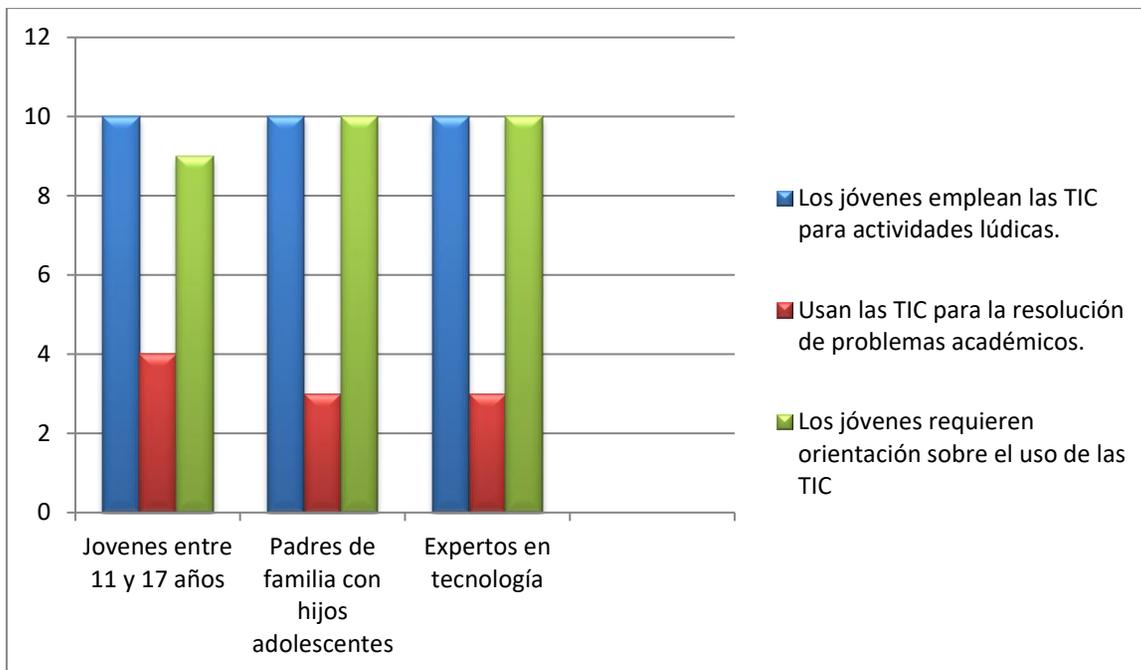
SUJETOS	Expertos en Pedagogía y en tecnología	Usuarios jóvenes (entre 11 y 15 años)	Padres de familia de jóvenes
INSTRUMENTOS	Cuestionario electrónico	Cuestionario	Cuestionario

Todos los instrumentos aquí seleccionados tienen por finalidad ayudar a cumplir con un análisis de la realidad; por lo que, con base en éstos se diseñó una alternativa que brinde solución a la situación antes mencionada. Del mismo modo están ordenados por bloques. En cada bloque pretendo dar solución a una serie de interrogantes con las cuales se desea conocer el contexto a investigar.

Cada una de estas técnicas e instrumentos anteponen los gustos, necesidades e intereses de los participantes; por lo que los datos derivados de éstas permitieron sistematizar la información y por ende diseñar una Intervención acorde a las necesidades detectadas por el grupo; así como sus alternativas para solucionarlo. Del mismo modo se pretende otorguen una respuesta a las siguientes interrogantes:

- 1.- ¿Pueden los jóvenes comprender la dimensión social del lenguaje en toda su magnitud empleando las Tecnologías de Información y Comunicación?
- 2.- ¿El adolescente conoce no solo la destreza técnica de las Tecnologías sino también su utilización con fines educativos?

La aplicación de los instrumentos dio los siguientes resultados:



La obtención de los resultados está basada tanto en los cuestionarios que apliqué, así como, en las entrevistas que realicé a algunos jóvenes y padres de familia de la localidad puerto Yucalpetén.

Mi trabajo comenzó un lunes por la mañana en donde me decidí ir a tocar a la puerta de la casa de vecinos, de los cuales yo sabía de antemano tenían hijos jóvenes.

El propósito principal de estas visitas fue el de Indagar sobre dos aspectos importantes:

1. ¿Cuál es la forma en la que ellos (papás e hijos) consideran que el uso de las TIC favorece, o bien perjudica el desempeño escolar y social entre los jóvenes?
2. ¿Sobre qué aspectos consideran necesarios que los jóvenes requieren orientación o apoyo con respecto al uso que le dan a la tecnología?

De la misma manera estas entrevistas me ayudarían a conceptualizar la realidad de mi objeto de estudio, pues al adentrarme en su grupo primario podría conocer también los roles que desempeñan y algunas de sus necesidades grupales y de pertenencia.

En el módulo 2 de la Licenciatura en Educación e Innovación Pedagógica aprendía a conceptualizar la realidad de los sujetos a partir de sus procesos educativos y grupales. Conocer el bagaje personal que posee cada persona nos permite conocer y saber más acerca de su identidad, su cultura, su entorno social y sus procesos educativos. Mucho de este bagaje se puede obtener adentrándonos al grupo o grupos en los que se desenvuelve el sujeto. “Las personas son lo que son en gran parte por los grupos a los que hemos pertenecido; es decir, estamos hechos en gran medida de los otros” (Barreiro, 2005, 9).

Los grupos nos permiten representarnos una nueva configuración de dependencia o implicancia mutua. En los grupos las personas adoptan determinados roles lo que va a ir permitiendo satisfacer ciertas necesidades humanas; tales como nuestras necesidades de pertenencia, confirmación, afirmación y el fortalecimiento de nuestra autoestima, ya que nos ayudan a gestarnos una imagen de sí mismos. (10: 2005)

Los seres humanos somos seres en relación, no nos desarrollamos como individuos aislados, esto se debe a que aislados se resta la posibilidad de comunicarnos, recibir estímulos y afecto por parte de otros, lo que propicia una nueva configuración de nuestra autoimagen. La autoimagen se va modificando de acuerdo con ciertos procesos internos en los que incidieron nuevos significados o valorización de los otros (compañeros, amigos, figuras de autoridad, etc...). (11:2005)

Conocer al grupo familiar de los adolescentes de Puerto Yucalpetén me permitirá conocer aquellas conductas y necesidades que han generado que los adolescentes empleen las TIC de manera lúdica y la falta de interés de estos por emplearlas en el desarrollo de otras habilidades como las de información y pensamiento.

Antes de realizar las visitas fue importante indagar sobre las habilidades digitales que un adolescente debe tener y con base en los planes y programa de estudio de la SEP (77,2017) un estudiantes de nivel secundaria debe tener por habilidad comparar y elegir los recursos tecnológicos que tiene a su alcance y que sepa aprovecharlos con una variedad de fines, de manera ética y responsable. Que sepa usar diversas formas de comunicarse y obtener información, seleccionarla, organizarla, analizarla y evaluarla.

En este sentido al entrevistarme con los jóvenes es necesario comparar las habilidades digitales que poseen con las habilidades que la SEP menciona que un adolescente debe poseer. De este modo conoceré si ya las han adquirido o aún están en proceso y a partir de ahí planear y organizar mi propuesta de intervención. Así mismo me permitirá conocer la relación que las conductas dictadas por el entorno familiar y social y la manera en cómo los sujetos construyen sus aprendizajes.

Primero me di a la tarea de visitar la casa de una vecina amiga mía, a la cual le expliqué que estaba por concluir mi licenciatura y que por ello estaba realizando un proyecto de desarrollo educativo, el cual tiene que ver con el uso que le dan los adolescentes a las tecnologías.

Le pedí me apoyara proporcionándome alguna información al respecto, le solicité que me platicara la forma en la que ella considera que el uso de las Tecnologías de información y Comunicación favorece, o bien perjudica el desempeño escolar y social de sus hijos (Fernando 13 años y Bruno 11 años).

Ella me refirió que siente que la tecnología afecta más a sus hijos en el ámbito social, pues desde que cuentan con dispositivos móviles, se la pasan pegados a ellos y que solo observa que juegan, chatean y sobre todo ven videos en youtube; por lo tanto ya no salen, ni socializan con niños de su edad.

En cuanto a los trabajos escolares, ella me dijo que son pocos los maestros que les solicitan trabajos en computadora; pero que cuando eso ocurre, los niños no saben usar bien sus aparatos y que tiene que pagar grandes cantidades de dinero en los café internet para que les den asesoría o les realicen las tareas. Admitió que ella desconoce el uso de las TIC y que por ello no puede apoyarles en sus tareas.

Una vez que ella me hizo este comentario le pregunté si es que ella consideraba necesario que sus hijos reciban orientación con respecto al uso que le dan a la tecnología, de este modo puedan realizar sus tareas sin problema y ampliar los aportes que las TIC les pueden ofrecer. Ante dicha interrogante ella me respondió que sí considera necesario que sus hijos sean orientados, le comenté que quizás se realizaría algún curso o taller para orientar el uso de las TIC y ella se vio entusiasmada e interesada en que sus hijos participaran.

Después de esta entrevista ella me permitió conversar con sus hijos, a ambos niños, les pregunte lo mismo y ellos me expresaron que se encuentran muy interesados con el uso de las TIC, que saben descargar muchos juegos y que la mayor parte del tiempo se la pasan jugando y descargando videos musicales, en el caso de Fernando, me expresó tener mucho interés por grabar videos en youtube, expresó saber usar algunas herramientas; pero reconoce necesita aprender más, pues como como él bien lo expresa: *“La tecnología no solo es jugar y ya, también me gustaría aprender a investigar para hacer mis tareas...”*

Ambos jovencitos se mostraron interesados en participar en alguna actividad que tuviera que ver con el uso de las TIC.

Fue esta familia quien me refirió visitar otras casas de jóvenes que ellos también conocían; me pidieron ir a la casa de su amigo Gama, un chico que es compañero de clases. Por lo que esa misma tarde, visité la casa de Gamaliel (13 años de edad).

Tanto Fer como Bruno me orientaron para llegar a la casa de Gama, una vez ahí, toqué la puerta y me abrió una señora mayor, quien dijo ser la abuelita de Gama; le comenté que estaba realizando una investigación y que me interesaba platicar con ella y con Gama sobre el uso que el niño da a los recursos tecnológicos. La señora muy amable me invitó a pasar y me comentó que era ella quien se hacía cargo de Gama todos los días, pues su mamá trabaja hasta tarde y que Gama es adicto a la computadora, pues expresó que se la pasa horas jugando y eso a ella le molesta, pues no le ayuda en la casa. Me dijo que lo peor del caso es que se la pasa metido en la computadora; pero que en la escuela le dan queja de que no hace tareas.

La señora expresa estar muy inconforme con el uso que el jovencito da a la tecnología, pues dice ella: *“Eso del internet es pura pérdida de tiempo, de que mi nieto se sienta frente la computadora, no hay quien lo pare... y cuando no está ahí metido lo noto ansioso y desesperado por jugar... eso es un vicio...”*

También me expresó: *“Yo me siento inútil, pues no le entiendo a nada de eso y luego el chamaco me engaña diciendo que tiene que prender la computadora para hacer tarea, pero es mentira, pues de repente miro de re-ojo lo que hace y nada más está a las risas...”*

La señora me comentó que ella considera que su nieto necesita que alguien lo apoye para hacer sus tareas y deje de perder el tiempo en la computadora.

En ese momento entrevisté a Gama y el jovencito me refirió que le gusta mucho jugar en la computadora y ver videos; que no sabe hacer trabajos en ella o investigar porque nadie le ha enseñado.

Gamaliel comentó: *“ En la escuela ni nos enseñan nada de computación, luego nos piden investigar en Internet; pero no sé cómo bajar las tareas, por eso siempre*

*espero a mi mamá, con ella voy al Internet de la esquina y le pagamos al señor para que me imprima la tarea...”*

En cuanto a la pregunta de si considera requerir orientación con respecto al uso de las TIC, Gama respondió que sí; pues así su mamá gastaría menos en el Internet.

Después de visitar a Gama visité la casa de Leonardo 13 años y Fernanda 12 años. Ambos son primos, viven en el mismo domicilio y van a la misma secundaria.

Al llegar al domicilio me recibió la señora Laura (mamá de Leo) ella me atendió en la puerta de su casa, me expresó que no le permite usar aparatos tecnológicos a su hijo, sólo le permite escuchar música de su celular. Ella dijo ser muy estricta en cuanto al uso de la computadora, pues no le gusta que pierda el tiempo jugando; la señora expresó lo siguiente:

*“No me gusta que mi hijo use la computadora, pues está expuesto a muchos peligros... no dejo que tenga redes sociales, ni vea videos, pues en internet uno encuentra de todo y creo que no tiene la edad para ver muchas cosas que ahí circulan...” “el celular solo lo usa un rato en la tarde y sólo para escuchar música... y para investigar tareas vamos al internet; porque yo no sé hacer trabajos en la computadora”.*

En la entrevista con Leo, el niño confirmó lo que su mamá me había expresado con anterioridad, el jovencito expresó: *“Yo quiero aprender a usar la computadora; pero mi mamá no me deja, todo le da miedo... yo me siento mal porque mis amigos y mis primos luego hablan de cosas o videos que yo no he visto y no sé de qué hablan...” “yo creo que aquí en mi casa debería aprender a hacer mis trabajos por que en la escuela no me enseñan nada...”*

Ambos expresaron que sería bueno aprender a usar las TIC, pues es importante aprender a usar la tecnología de manera adecuada y no solo para jugar.

Ahí también se encontraba la mamá de Fernanda, prima de Leo y ella me comentó que su niña tiene acceso a toda la tecnología, que desde chiquita la deja usarla y que no ve nada malo en que la niña la emplee.

La señora expresó: *“Mi niña le halla muy bien al aparato ese... sabe jugar, buscar direcciones, mejor ella que yo...”* *“Sabe buscar información en google; lo que sí le falla es trabajar en Word, a eso no le sabe mucho...”*

Fernanda me expresó que es muy buena buscando información, que le gusta ver tutoriales; la jovencita dijo lo siguiente: *“Me gusta mucho navegar en internet, creo que uno aprende muchas cosas, yo aprendí a hacerme peinados o luego veo tutoriales para hacer mi tarea”.* También expresó: *“A mí sí me gustaría aprender a usar mejor el internet, pues uno encuentra cosas interesantes, pero luego por miedo de que no sé usar la compu, no me meto a algunas páginas...”*

Al día siguiente visité la casa de los hermanos Alex (16 años) y Lalo (14 años). Me recibió su mamá, la señora Edith. Platicué un buen rato con ellos, pues la señora me comentó algunas actividades que realiza, algunas cosas que les gusta hacer a sus hijos y una que otra anécdota de los muchachos. En cuanto a la entrevista; la señora me dijo que considera importante el uso de la tecnología; pero que por desgracia en las escuelas públicas no les enseñan a usarla, por lo que ella siente que los jóvenes se encuentran en desventaja, pues lo que saben es por cuenta propia.

La señora explicó : *“Mis hijos son muy curiosos, además sus tíos les apoyan en la realización de sus tareas; pero siento que les falta más, pues cada vez se enfrentan a tareas más complejas... a mí me preocupa que entren a la prepa y no sepan mucho para hacer tareas...”*

Por su parte Alex me expresó que le encanta la música hip- hop y que suele ver vídeos y bajar música, me expresó no tener problema para hacer su tarea; pero

también afirmó: *“Si me piden una tarea la sé hacer; pero siento que aún puedo hacerlo mejor, usar otros métodos, otras herramientas; pero necesito un curso o alguien que me diga como...”*

En cuanto a Lalo, él se mostró más interesado por descargar música y videos, él expresó: *“uno de mis tíos tiene un negocios de música de Hip-hop, él graba pistas y me enseña... eso lo sé hacer bien...”* *“Se me dificulta usar la compu para las tareas, pues no se hacer lo que me piden; pero luego veo tutoriales y ya con eso...”*

Después de entrevistarlos a ellos, acudí a la casa de Ximena (13 años). Ella está en primero de secundaria, su mamá me comentó que ha observado que el Internet ayudó a su hija a desarrollar talentos, ella explicó lo siguiente:

*“A mi niña le gusta ver mucho youtube, ahí ve tutoriales para hacer manualidades, le gusta mucho, hace algunas, las que no salen tan caras de material... es muy buena haciendo esas cosas... estas cosas le ayudaron para ser más cuidadosa en sus cuadernos, todo lo decora...”*

*“Creo que si le enseñamos a usar mejor la computadora, puede hacer más cosas; pero ni su papá, ni yo sabemos...”*

Conversando en entrevista con Ximena, ella me refirió lo siguiente: *“Me gusta ver vídeos, me gustan los vídeos donde enseñan a hacer cosas, ropa, accesorios o experimentos... en vacaciones hicimos slime...”* *“Lo que se me dificulta es escribir en la computadora, me tardo mucho haciéndolo... La computadora es buena si uno la sabe usar bien... yo no sé...”*

Una vez que entrevisté a Ximena me dirigí a la casa de otro joven, Brandon (17 años), cursa el primer semestre de preparatoria, no tuve oportunidad de platicar con sus padres, pues ambos trabajan, lo cuida su abuelo. El señor me permitió

entrevistar a Brandon; el joven me platicó que desde que entró al bachillerato, le dejan muchos trabajos de investigación y que se le dificulta usar la computadora; pues normalmente la utiliza para hacer otras cosas y no tarea, el joven expresó: *“no soy bueno para buscar en Internet, eso me ha dificultado hacer mis tareas... cuando iba en la secundaria no hacía nada de eso, por eso no me preocupé en aprender...”* *“yo creo que saber usar la tecnología ayuda a que mejoremos nosotros, las cosas que hacemos...”*

Por último visité a Alejandra (15 años) y su hermana Elisa (13 años) ambas estudian la secundaria; al llegar a su casa, su mamá no se mostró muy interesada en ayudarme en mi investigación; pues no ahondó en detalles, sus respuestas fueron muy breves. Ella me comentó que las niñas usan la tecnología para pasar el tiempo, que cuida mucho lo ellas ven en Internet, pues considera que existe mucha inseguridad.

Por su parte, Alejandra me comentó que le gusta escuchar música y ver vídeos, no hace tareas, que es muy raro que le pidan trabajos en computadora. En cuanto a su hermana Elisa ella me dijo que le gusta revisar Facebook, ver videos y escuchar música. Ambas coinciden en no necesitan ayuda para emplear sus aparatos electrónicos, pues dicen saber lo necesario.

Así fue como empezó mi trabajo de Investigación Acción participativa; visitando casas de vecinos, tocando de puerta en puerta, entrevistando familias, platicando con las personas, acercándome a los jóvenes. Obtuve muy buenas respuestas en mí búsqueda, todas ellas muy semejantes, en donde admite que los jóvenes no emplean la tecnología para generar conocimiento sino que más bien el uso que le dan es social y ocasional y que en el caso de algunos hay poco o nulo interés por aprender a usar correctamente la tecnologías.

También observé que los padres de familia se mostraban más interesados en que sus hijos participaran en algún curso o taller; pues ellos también querían participar, se mostraban interesados y curiosos por aprender algo nuevo.

No sólo fueron estos jóvenes a los que entrevisté, hubo otros a los que abordé en la calle y les pedí ayudarme a responder un cuestionario impreso. Una tarde, dediqué algunas horas para aplicar cuestionarios. Me acomodé afuera de una tienda y esperaba que llegara algún candidato para poder aplicar mi instrumento de investigación. Generalmente, los adolescentes iban acompañados, por un hermano, mamá o papá. A ese acompañante le pedía autorización para aplicar mi cuestionario. De las personas que accedieron a responder, obtuve respuestas muy parecidas a la de los jóvenes que había entrevistado previamente en sus domicilios. La mayoría de estos adolescentes invierte su tiempo libre en el uso de herramientas tecnológicas; pero lo hacen de manera limitada, con fines de entretenimiento.

A partir de este trabajo de investigación, logré conocer más a fondo las necesidades de los jóvenes de mi localidad. Corroboré que el ser humano es en efecto un aprendiz permanente, y que una actividad tan rutinaria, como se ha convertido el uso de las Tecnologías y que pareciera ser una actividad de escaso rango intelectual, requiere que el sujeto que las emplea adquiera cierto adiestramiento, que lo desarrolle y se apropie de él, esto ocurre en la mayoría de estos caso de manera inconsciente; pero aun el hecho de apropiarse de una serie de conocimientos que les permita maniobrar las tecnologías no se le puede considerar haber obtenido un aprendizaje; pues el aprendizaje de acuerdo con Castillo Santiago (2005: 03) es una actividad mucho más compleja que comporta un cambio de actitudes en el sujeto que aprende; que requiere una serie de procedimientos y técnicas que ponen en juego la capacidad mental y psicológica de las personas.

Dicho de esta manera es importante que mi trabajo con estos adolescentes tenga la función principal de ayudar a que los jóvenes desarrollen habilidades que les permitan hacer un uso más complejo e integral de las Tecnologías, para que estas

sean empleadas como herramientas de aprendizajes permanente y no limitar sus múltiples beneficios, como lo han venido haciendo hasta ahora.

## **CAPÍTULO 2: Prácticas y vínculos de los jóvenes del puerto Yucalpetén**

**Contexto:** Habitantes de la localidad Puerto Yucalpetén ubicado al poniente de la CDMX en la colonia Ampliación Piloto Adolfo López Mateos, en la delegación Álvaro Obregón.

### **Sujetos (jóvenes y padres de familia del puerto Yucalpetén):**

En esta localidad habitan alrededor de 150 familias las cuales se rigen por normas y principios claramente implantados.

Son familias unidas, de clase media, cuentan con todos los servicios al interior de sus casas, sus viviendas son propias (en la gran mayoría) y gozan de buena estabilidad económica y familiar.

En el caso de los adolescentes, la gran mayoría estudia en las escuelas aledañas a la zona, suelen convivir con sus padres, pasan la gran parte del tiempo al interior de sus casas y suelen disfrutar de una sana convivencia y un cálido ambiente familiar. Los padres de estos adolescentes son adultos responsables, la mayoría de ellos cuentan con empleo y manifiestan una lucha incansable por mantener unidas a sus familias.

De acuerdo con la observación a los jóvenes y las respuestas a los cuestionarios, podemos afirmar que los jóvenes usan la tecnología para divertirse, socializar y no rescatan de ella recursos para ampliar su conocimiento o el desarrollo de habilidades del pensamiento.

Rasgos que describen esta problemática:

1. El tiempo libre de los jóvenes es invertido en el uso desmedido de aparatos electrónicos.

2. Los jóvenes emplean la tecnología por mera diversión o distracción, no para fines de aprendizaje.
3. Los adolescentes reconocen los grandes aportes de las TIC pero limitan su uso a socializar, comunicarse y entretenerse.
4. Los usos informativos de las TIC son limitados por los usuarios.
5. No usan las TIC de manera consciente, responsable, ni razonable.
6. Los jóvenes no conocen los usos alternativos de las TIC, requieren una orientación con respecto a su uso.

En cuanto a los padres de familia:

1. Los padres reconocen usar las tecnologías para entretener a los hijos y mantenerlos ocupados.
2. Los padres en su mayoría reconocen no poder ayudar a sus hijos con sus actividades escolares; pues se identifican a sí mismos como ignorantes ante el uso de las TIC.
3. Usan las TIC sin restricción de horario y con poca o nula supervisión.

**Prácticas:** Los Instrumentos empleados para la recolección de datos fueron entrevista y cuestionario; y arrojaron los siguientes resultados:

1. Los adolescentes que habitan la localidad de puerto Yucalpetén son adolescentes que suelen emplear sus tiempo libre de manera tecnológica, manifiestan gustos similares en cuanto a que todos tiene gusto por los juegos de video, las redes sociales, escuchar música, ver video y salir de paseo.
2. Les gusta navegar por internet horas completas, expresan su gusto por las tecnologías además de que reconocen que los alcances de éstas son muy extensos y que ellos sólo conocen una pequeña parte, muestran gran interés por conocer y comprender la tecnología, consideran que les puede ofrecer grandes oportunidades para su vida adulta.
3. En cuanto a los padres de familia, expresan estar al pendiente de sus hijos, no limitan el uso de internet, ni aparatos tecnológicos, muestran

preocupación por no lograr controlar la adicción a la tecnología en sus familias. En la mayoría se manifiesta que las tecnologías restringen la comunicación cara a cara y deterioran la relación familiar.

4. La gran mayoría de padres expresa tener deseo porque sus hijos empleen las tecnologías para fines educativos e informativos.

**Observaciones obtenidas de sujetos expertos en pedagogía:** Elaboré un cuestionario en Google, el cual envié al correo de varios tutores de la Licenciatura en Educación e Innovación Pedagógica de la Universidad Pedagógica Nacional. El propósito por el cual decidí involucrarlos en mi investigación, fue para conocer desde el punto de vista de expertos en educación; el problema que ellos observan en los jóvenes sobre el uso de las tecnologías; de esta manera podría contrastar los resultados obtenidos en mi investigación de campo para así, darme cuenta de la magnitud del problema al que me estaba enfrentando; pero sobre todo mi interés fundamental era conocer algunos aportes pedagógicos que ellos consideran importantes para incidir ante el problema del uso tecnológico sólo con fines de diversión y la relación entre Internet y aprendizaje. De esta manera sus sugerencias podrían ayudarme a encaminar u orientar mejor mi proyecto de intervención.

La pregunta central que le realicé a ellos fue: ¿Qué consideran que les hace falta a los jóvenes en materia de uso de las TIC y cómo podrían orientar el uso que ya le dan a las tecnologías?

Algunas de sus respuestas fueron:

“A los adolescentes les hace falta orientación con respecto al uso de las tecnologías, ponerles de manifiesto que la tecnología es positiva siempre y cuando busquen un beneficio social o personal, siempre en aras de la superación educativa o económica...”

“La tecnología se puede utilizar de forma útil pues ayuda a configurar nuestra acción social siempre y cuando la utilicemos como condición o motor del aprendizaje”.

“Los símbolos y herramientas que se usan con las TIC son símbolos con los que ayudamos a construir nuestra cultura. De ahí la importancia de enseñar a usar de forma útil estas herramientas tecnológicas, pues con ello es posible traer mejoras a nuestro ámbito social, escolar y personal”.

Los expertos ponen un gran énfasis en que: “se reorienta el uso que los jóvenes dan al internet, para que sea un uso consciente, responsable y razonable de los medios masivos. Consideran que los grandes aportes de las tecnologías pueden emplearse para un bien común”.

Afirman que un muy buen resultado se obtendría partir de un grupo de discusión, participativo entre jóvenes.

Sugieren que se deben mostrar usos alternativos de las tecnologías basados en estrategias divertidas y participativas entre los miembros.

**Comentarios realizados por el experto en tecnología:** Gabriel M. trabajó como soporte técnico en la plataforma de LEIP de la UPN y como administrativo en plataformas virtuales. Cuentan con gran experiencia a nivel tecnológico y en la impartición de cursos y talleres sobre tecnología de Ed Tech Team de Google for education dirigidos a niños, adolescentes y adultos. Me comentó lo siguiente:

1. *La tecnología generó un gran impacto entre la sociedad, pues llegó de un momento a otro y sin que nadie explicara su uso.*
2. *Provocó gran auge entre las personas debido a que mantiene la atención de los usuarios y logran captar su interés por largos periodos de tiempo.*
3. *En el caso de niños y jóvenes éstos nacieron con un chip que se adapta a cada dispositivo, ellos no tiene miedo a la tecnología, por el contrario la saben emplear, pero de manera insegura. Pues son presa fácil de mal emplear la información, las redes sociales y la búsqueda de información.*

4. *Los adolescentes requieren orientación con respecto a uso que le dan a la información. Saber usar la información permite el desarrollo de habilidades como la creatividad, la reflexión y la crítica.*
5. *Orientar el uso de las TIC es propiciar la seguridad digital entre los usuarios.*

## **2.1 Problema de investigación**

**¿De qué manera el uso de la tecnología entre los adolescentes de la localidad de Puerto Yucalpetén puede orientarse, a fin de que les permita usarla de manera creativa, informada y segura?**

El uso de las TIC solo por diversión, entre los adolescentes tiene mayor impacto durante su tiempo libre, es en este tiempo en donde se adentran en la tecnología no permitiendo que ésta les genere un impacto positivo en su vida.

El adolescente de la localidad puerto Yucalpetén, **no se reconoce como un nativo digital perteneciente a una sociedad de información y comunicación que lo involucra de manera involuntaria en el desarrollo de ciertas competencias** con las que podrá enfrentarse a los retos a los que deberá darles solución en su vida adulta.

Para los jóvenes es más común emplear las TIC en su tiempo libre, por lo que sería útil e interesante generar redes de aprendizaje en donde se estimule un compromiso social entre los jóvenes y las tecnologías.

## **2.2 Campamento Urbano Digital, una alternativa al problema del uso inadecuado de la tecnología entre los jóvenes.**

De acuerdo con Santiago Castillo (2005:38), la revolución tecnológica, electrónica y telemática ha estimulado la explosión en el crecimiento del conocimiento, la acumulación de información y la aplicación de estas nuevas tecnologías al mundo

de la educación y el entorno social. Por esta razón Jacques Delors (1996) elaboró el último informe de la UNESCO estableciendo cuatro pilares del aprendizaje en el tercer milenio:

“Aprender a aprender, aprender a conocer, aprender a hacer y aprender a comprender al otro”.

De esta manera, la estrategia con la que planeo trabajar, permite que los adolescentes usen las TIC con base a estos cuatro pilares del aprendizaje, como una formación integral con la que podrán adquirir las competencias necesarias para integrarse a nuestra sociedad del conocimiento: formarse como investigadores cibernéticos.

Así mismo los jóvenes podrán reencontrar un uso apropiado de las TIC, aprendiendo a aprender metacognitivamente. Como lo propone Monereo (1990, citado por Santiago Castillo 2005:23) La metacognición basada en el modelamiento consiste en que el modelo (profesor) refuerza las imitaciones de un observador (alumno) efectiva de su comportamiento. En este caso se sustituyen conductas observables a imitar por acciones cognitivas que son expresadas verbalmente por el modelo en cuestión, que hace explícitos los motivos que le llevan a efectuar cada nueva ejecución. El observador deberá reproducir posteriormente este modo de proceder al enfrentarse a una tarea similar.

Para que el resultado sea duradero es necesario que se aconseje su uso generalizado en diversos tipos de circunstancias del observador.

Para ello, se ambientará un lugar en donde tengan la libertad de expresarse lejos de toda competitividad tecnológica, y sobre todo un lugar en donde se fortalezcan estos cuatro pilares del aprendizaje propios del tercer milenio. Considero que el uso de la expresión y comunicación en espacios alternos, permite que los jóvenes desarrollen y construyan sus propios pensamientos y la expresión de su “Yo creativo”.

Mi interés es el de hacer que los adolescentes empleen su tiempo libre en la presentación, representación y transformación de la información; en donde expresen sus ideas y razonamientos de manera clara y con total libertad. Siempre apoyados de herramientas tecnológicas para su creación y difusión, teniendo conocimiento sobre la seguridad que deben tomar en cuenta al navegar por internet; del mismo modo, promover un uso responsable, respetuoso, interactivo y cooperativo entre los usuarios.

Al depurar el uso que le dan los adolescentes a la tecnología se permitirá determinar la forma en la que pueden apropiarse de éstas: adquiriendo nuevos lenguajes, nuevas técnicas para su empleo y nuevas maneras de proceder en un entorno digital.

Como una alternativa al problema del uso inadecuado de las tecnologías, propongo lo siguiente:

1. Orientar el uso que los adolescentes dan a las herramientas tecnológicas, mostrándoles usos creativos, informativos y seguros que le pueden dar a las TIC.

De esta manera el objetivo general de la estrategia de Formación Inicial de investigadores cibernéticos es:

Aprender a aprender metacognitivamente los usos de las tecnologías para desarrollar habilidades de investigación cibernética que ayude a los usuarios a obtener un aprendizaje permanente.

El diseño de esta estrategia está orientado por una fusión de metodologías de animación socio-cultural y técnicas para desarrollar la pedagogía en y para el tiempo libre, ambas darán origen a un Campamento Urbano Digital, en las instalaciones y los alrededores del Centro Interactivo Ampliación piloto.

Los campamentos se caracterizan por ser una actividad realizada durante el tiempo libre de las personas, ya sea por diversión o mera distracción, son experiencias que frecuentemente se desarrollan entre la naturaleza donde se

viven juegos, charlas, pláticas informativas, actividades artísticas, deportivas y recreativas, etc. En los últimos tiempos se ha originado lo que se llaman Campamentos urbanos, en los cuales no necesariamente se tiene que interactuar con la naturaleza; sino que se puede hacer del entorno urbano un lugar propicio para realizar actividades tan divertidas y entretenidas como las que se realizan en un campamento tradicional.

### **CAPÍTULO 3: Campamento Urbano Digital una alternativa innovadora para promover el uso creativo, informado y seguro de las tecnologías.**

Para el tipo de estrategia que voy a desarrollar es adecuado trabajar por medio de un Campamento Urbano Digital en donde las actividades divertidas y colaborativas serán pieza clave para alcanzar los objetivos propuestos. Del mismo modo, este tipo de campamento permitirá que los participantes aprendan a convivir con el entorno digital que impera en nuestros días. Se navegará por internet de manera segura y adecuada, impulsando un uso creativo, informativo y seguro de los aparatos tecnológicos.

Cabe destacar que este Campamento Urbano Digital no busca enseñar a emplear las TIC sino más bien planea generar ambientes alternativos para que los adolescentes enriquezcan las prácticas sociales del lenguaje que ejecutan al emplear la tecnología.

Según Alvin Toffler un reconocido futurista estadounidense quien en un discurso sobre la Revolución digital, afirmó lo siguiente:

“Los analfabetas del presente siglo no serán quienes no puedan leer, ni escribir; sino aquellos que no puedan aprender, desaprender y reaprender”.

Esta afirmación nace justo por la revolución social y tecnológica que impera en nuestros días. Toda la humanidad se ha transformado, abriendo paso a la nueva cultura digital y sobre todo a las denominadas sociedades del conocimiento. Ante

esta nueva realidad los jóvenes deben desarrollar nuevas habilidades que les permita convertirse en ciudadanos globales y aprendices para toda la vida.

Mi preocupación por brindarle una solución eficiente al problema uso inadecuado de las TIC, nace precisamente de mi preocupación por hacer que los jóvenes logren desarrollarse como ciudadanos globales, que aporten, construyan, creen y colaboren en favor de nuestra sociedad de información.

Empleando las TIC como una herramienta que ayude a conectar aprendizajes, se podrá diseñar un espacio creativo en donde los adolescentes podrán aprender, desaprender y reaprender nuevas habilidades como lo son:

1. Cooperación
2. Colaboración
3. Creatividad
4. Metacognición
5. Filtrar y seleccionar información
6. Difusión de información

Según Santiago Castillo (2005:39), el nuevo desafío de la enseñanza actual, es el de ampliar el concepto de aprendizaje a otras variables contextuales, como el estado emocional, físico, emotivo y sociocultural del aprendiz.

De esta manera, al adquirir estas habilidades, los jóvenes irán creando, aportando y construyendo nuevas maneras de emplear los conocimientos e información obtenida al instante en la red.

Para lograr un desarrollo socialmente integrado en nuestra sociedad de información, se requiere de un proceso de Alfabetización digital, que de acuerdo con Begoña Gross y Contreras (2006) debe contener algunas características específicas que se muestran en el Anexo B.

Con base en las características de Gilter y los ejes procedimentales desarrollados por Pozos y Próstigo, la Alfabetización digital es un proceso de tratamiento y

transformación informacional, en donde según Coll y Martí (2001) se requiere de un triángulo interactivo didáctico:

1. Alfabetización operacional/técnica.
2. Alfabetización socio-emocional.
3. Alfabetización informacional y crítica.

En cuanto al objetivo general de mi estrategia de Formación Inicial de Investigadores cibernéticos:

Aprender a aprender metacognitivamente los usos de las tecnologías para desarrollar habilidades de investigación cibernética que ayude a los usuarios a obtener un aprendizaje permanente.

Tiene por propuesta darle un giro a la alfabetización digital enfatizando el desarrollo de un aprendizaje permanente como una herramienta que dote a los participantes de autonomía y responsabilidad en la construcción de su conocimiento.

De esta manera, el asistente será colocado al centro del sistema de aprendizaje. Se le dará responsabilidad, se le ayudará y se le asesorará para que identifique permanentemente sus necesidades específicas de aprendizaje y se implique en el diseño de un itinerario educativo individualizado. Una estrategia de aprendizaje permanente debe proporcionar apoyo a la persona: información sobre las oportunidades y las condiciones: calendarios, lugares, horarios, conocimientos previos requeridos, materiales y metodologías. (Santiago Castillo, 2006: 42), de esta manera la persona identificará dicho aprendizaje, como aquel que debe construirse durante toda la vida y no sólo por unos cortos periodos de tiempo.

Al colocar al usuario al centro de sus aprendizajes, éste logrará entender que el estudio y el aprendizaje forman parte de algo lúdico y participativo.

Es justo en este punto donde la pedagogía en y para el tiempo libre estará encaminada a una educación para las TIC por medio de una animación-sociocultural.

¿Por qué abordar esta situación problemática durante el tiempo libre de los adolescentes? Según Estañon (1984), Joffre Dumazedier y Erich Weber son reconocidos como autores de la definición sobre el Tiempo Libre. En el caso del primero; él define al ocio como un Conjunto de ocupaciones a las que el hombre puede dedicarse voluntariamente por descanso o diversión para desarrollar alguna información, o bien, para adquirir información de manera desinteresada. Dumazedier señala 3D o funciones importantes del ocio:

1. *Descanso: Este protege de la fatiga o desgaste físico derivado de las obligaciones diarias.*
2. *Diversión: Se caracteriza por un disfrute lúdico del actor.*
3. *Desarrollo: Ofrece nuevas perspectivas de integración voluntaria.*

En cuanto a Weber, éste define el Tiempo Libre como aquel tiempo que queda tras realizar el trabajo heterónimo y es la suma total del tiempo libre de la niñez a la vejez. Weber señala 3 funciones antropológicamente importantes del tiempo libre:

1. *Regeneración: Regenerar es recuperar energías corporales y anímicas después de un arduo trabajo.*
2. *Compensación: Es la posibilidad de satisfacer deseos reprimidos, procurando el equilibrio frente a frustraciones.*
3. *Ideación: Son la síntesis de las ideas; ello incluye normas o incitaciones.*

El tiempo libre cobra importancia partir de que sea cual sea la actividad realizada en este periodo de tiempo. Esta actividad, al igual que las demás que desarrolla una persona durante el día, son actividades que ultrapasan el tiempo, ya sea libre o controlado; porque inciden de manera directa en la vida familiar, escolar y social de una persona.

De acuerdo con Miranda Pérez (s/f: 21) la esencia de la educación en el tiempo libre es que el hombre sea libre; es decir, que se desarrolle con total libertad, confianza y respeto; libre de cualquier prejuicio, dogma o adoctrinamiento.

En el caso del tiempo libre de los adolescentes, éste puede ser el más provechoso y benéfico para su desarrollo personal y cognitivo. Según Pérez Serrano (2005: 41) la etapa de la adolescencia es una etapa de inserción autónoma en la estructura social; por lo que las oportunidades que a un adolescente se le ofrezcan para insertarse en la estructura social; podrán determinar la naturaleza de esta inserción.

Por esta razón, me parece adecuado que los adolescentes de mi localidad reciban una intervención durante su tiempo libre y además fusionada con una Animación socio-cultural Pérez Serrano (2005: 43). La animación juvenil juega un papel importante en la transformación de la sociedad; dándole sentido al ocio, para convertirlo en un elemento de realización personal, un instrumento de formación de la personalidad, la racionalidad y el espíritu crítico.

Esto se debe a que la animación por sí misma es una educación alternativa que pone de relieve los gustos, intereses y necesidades de un grupo, para impulsar un proyecto transformador de la estructura social.

Según Egg Ander (2006: 64), la animación socio-cultural es una forma de educación; pero no de cualquier educación; sino más bien ha sido una propuesta educativa que debe contener las siguientes características:

1. Formación que se desenvuelve fuera de las instituciones educativas.
2. *No sólo le preocupa la transformación del conocimiento, sino también la comprensión de fenómenos socioculturales (en este caso las nuevas sociedades de información).*
3. *El educando debe ser un sujeto activo que a partir de su propia experiencia y de su propio mundo cognitivo desarrolle sus potencialidades.*
4. Una característica básica es que se apoya en la iniciativa y supone la preparación de la gente para que asuman y participen en su propio desarrollo personal.

Para ello, las funciones antropológicas sobre el tiempo libre que nos ofrece Weber, me permitirán orientar el desarrollo de las actividades de esta propuesta durante el

tiempo libre: Regeneración, compensación e Idealización. De la misma manera desarrollaré cada actividad tomando en consideración los principios básicos de la animación socio-cultural, que me permitirán estructurar mi estrategia de Campamento Urbano Digital.

La solución alternativa sería la siguiente:

1. *Realizar un Campamento Urbano Digital en donde un animador del tiempo libre propicie sugerencias para emplear el tiempo libre tecnológico de manera positiva, orientando usos alternativos de las TIC para el desarrollo de habilidades como la creatividad, manejo de información y usos seguros en un entorno digital.*
2. *La intervención se desarrollará en un entorno social en el “Centro Interactivo Puerto Yucalpenten”, por un lapso de 12 sesiones los días sábados con duración de 2 hrs., cada una. Va dirigido a adolescentes de entre 11 y 15 años de edad.*
3. *Para la ejecución de las actividades se hará uso de las instalaciones del centro, de un área verde reservada, cancha de futbol; así como de 10 equipos de cómputo y el acceso a internet.*
4. *La intervención será lúdica, fomentando valores intelectuales, sociales, individuales, familiares y afectivos. Propiciando un trabajo colaborativo y participativo.*
5. *Las estrategias empleadas tomarán en cuenta los principios fundamentales para desarrollar en el tiempo libre; por lo que la educación se enfocará en el juego, la distracción y el entretenimiento. Mi metodología de aprendizaje estará basada en el modelamiento metacognitivo de Bandura. Que como ya había explicado anteriormente el modelamiento metacognitivo consiste en reforzar las imitaciones que un observador efectúa de su comportamiento*  
*Santiago Castillo (2005:22)*

Al desarrollarse la Formación inicial de investigadores cibernéticos; cada sesión se desarrollará con base en las tres funciones antropológicas del tiempo libre,

propuestas por Weber (Estañon, 1984) que a su vez se identifican con las fases elementales de la animación socio-cultural:

1. Fase de iniciación (regeneración): Entendimiento, comunicación, seguridad, dinamización grupal.
2. Fase de crecimiento (compensación): organización, estructuración, participación, formación, creatividad.
3. Fase de maduración (ideación): autonomía, prospección e innovación.

En la Fase de Iniciación se estará trabajando con dinámicas de integración de grupo, dinámicas de desinhibición y juegos. En esta fase se pretende que el educando cobre confianza en el grupo, mediante el juego cuyo objetivo principal es la diversión; la búsqueda de emociones positivas; el análisis y reflexión de lo que se está realizando, etc.

En la Fase de Crecimiento se estará trabajando la investigación metacognitiva entre los participantes; para ello, se estructurará una actividad empleando las TIC con el objetivo de desarrollar habilidades del pensamiento, se pondrá en juego la creatividad, la capacidad organizativa, la colaboración, etc. partiendo de los gustos e intereses de cada miembro del grupo.

Finalmente, en la Fase de maduración se trabajará la construcción de aparatos reflexivos, en donde se ejercitará el juicio crítico y reflexivo de los participantes en torno al uso alternativo que le dieron a las TIC para el desarrollo de la actividad; del mismo modo se intercambiarán puntos de vista con relación a la búsqueda de información y aprendizajes obtenidos.

### **3.1 Propósito y temario de la propuesta innovadora.**

A continuación presento un esquema sobre los objetivos y temas principales de la Estrategia:

## **CAMPAMENTO URBANO DIGITAL**

## “Formación Inicial de Investigadores cibernéticos”

DIRIGIDO A ADOLESCENTES ENTRE 11 Y 15 AÑOS DE EDAD.

Lugar: Centro Interactivo Ampliación Piloto

Duración: 12 sesiones de 2 hrs., Impartido de Lunes a Viernes de 16:00-18:00 hrs.

### PROPÓSITOS:

-**Sensibilizar** a adolescentes en torno a un uso informado, seguro y creativo de las TIC para la adquisición de competencias propias de la sociedad del siglo XXI.

-**Orientar** los usos creativos, informativos y seguros de las TIC.

-**Identificar** en algunos casos o ejemplos concretos los usos alternativos de las tecnologías para el desarrollo de habilidades del pensamiento.

### TEMAS:

Sesión 1.- ¿Soy un nativo digital?

Sesión 2.- Usos responsables y seguros de la web.

Sesión 3.- El lenguaje de la navegación.

Sesión 4.- Google es más que un buscador.

Sesión 5.- Editores de texto: Word y Google Docs.

Sesión 6.- Presentaciones interactivas.

Sesión 7.- Nuestro viaje hacia una lectura digital.

Sesión 8.- Expresando aventuras a través de las letras.

Sesión 9.- Un cuerpo sano empleando la web.

Sesión 10.- Acampando con música binaural.

Sesión 11.- Mi actitud crítica en un medio de difusión.

Sesión 12.- Convivencia de despedida.

Cada sesión pone en énfasis el desarrollo de la habilidad de autoaprendizaje, en conexión con experiencias, gustos y necesidades propias de cada participante; esto con el firme interés de que la capacidad de adaptación a los cambios de esta nueva era digital vaya siempre unido y acorde al desarrollo de un aprendizaje permanente.

La comprensión de los temas que se pretenden abordar tienen por principal interés: establecer una estrecha relación entre la comprensión de la lectura que realizan los participantes día a día en los medios digitales y la elaboración de conceptos y razonamientos mediante el pensamiento verbal o escrito.

Para ello en cada sesión el participante mediante la explotación de las nuevas tecnologías de información y comunicación deberá diseñar una producción textual empleando herramientas como Microsoft Word o Google docs.

Es importante destacar que empleando herramientas como lo son los editores de texto, se facilita la interpretación de textos; debido a que se pueden manejar sinónimos, la auto-corrección, correspondencia, estilos de formato, entre otras opciones.

Los textos que se producirán por parte de los participantes en cada una de las sesiones toman en cuenta elementos esenciales como:

1. Estructura de un texto
2. Plano del contenido
3. Plano de expresión (estilo comunicacional)
4. Sintaxis

Del mismo modo y de acuerdo con Leonard y Hernández (2007:13) al trabajar con un procesador de texto como lo es Microsoft Word o Google docs se desarrollan habilidades como:

1. Manipular: dispositivos de entrada y salida (el teclado, mouse, CD, etc.)
2. Activar: abrir y salir de la aplicación.
3. Identificar: herramientas para procesar la información.

4. Navegar: viajar por la aplicación y el explorador de internet.
5. Configurar: páginas (márgenes, tipo de papel, posición de la página, según el contexto, etc.)
6. Aplicar formato: Cambiar estilo y tamaño de la letra, bordes y sombreados, letra capital, fondo, cambio de minúscula a mayúscula, etc.
7. Operar: Con documentos y la barra de menú ( navegar, abrir un documento, corrector ortográfico, buscar sinónimos, sustituir, mezclar documentos, definir cantidad de líneas, columnas, insertar tablas, emplear teclas rápidas, resaltar bloques de información, guardar e imprimir documentos, etc.)
8. Insertar: símbolo, animación, imagen, enlace, hipervínculo, número de página, salto de página, hora y fecha, etc.
9. Modificar: estilos de textos.
10. Acceder: interactuar con ayuda (inferir, captar, descodificar, interpretar, extrapolar información)
11. Editar: trabajar con independencia todas las habilidades anteriores.

Es así como en el Campamento Urbano Digital los participantes además de que ejerciten su habilidad de comprensión textual de los medios digitales, reconocerán herramientas informáticas con las cuales pueden modificar un documento. De esta manera se tiene la firme convicción de que un adolescente que comprende lo que lee, es un adolescente que puede asumir una actitud crítica ante los medios de difusión.

### 3.2 Secuencia didáctica

Planeación Didáctica "Campamento Urbano Digital"			
<b>Problema de intervención:</b>	¿De qué manera el uso de la tecnología entre los adolescentes de la localidad de Puerto Yucalpetén puede orientarse, a fin de que les permita usarla de manera creativa, informada y segura?		
<b>Estrategia:</b>	Campamento Urbano Digital: Formación Inicial de Investigadores cibernéticos.	<b>Duración:</b>	12 sesiones
<b>PROPÓSITOS ESPECÍFICOS</b>	"Aprender a aprender metacognitivamente los usos de las tecnologías para desarrollar habilidades de investigación"		

cibernética que ayude a los usuarios a obtener un aprendizaje permanente”

### SECUENCIA DIDÁCTICA

#### Sesión 1

#### ¿SOY UN NATIVO DIGITAL?

Conociéndonos y conociendo el campamento.

**Propósito:** Sensibilizar a adolescentes en torno a un uso informado, seguro y creativo de las TIC para la adquisición de competencias propias de la sociedad del siglo XXI.

**Objetivos:** Se informará el propósito del Campamento urbano digital, sus aportes y temas a trabajar. Mediante una evaluación diagnóstica se pretende conocer diferentes alternativas operacionales y técnicas de algunas aplicaciones empleadas por los usuarios.

#### Etapa de regeneración

##### Juego de recreación Zip, Zap, Boing!

En un lugar espacioso se les solicitará a los adolescentes se coloquen en círculo. Se les indicará que van a realizar un juego para desinhibirlos, ayudarlos a socializar y conocerse.

La indicación es que cada uno deberá hacer de cuenta que se van a lanzar un balón imaginario; el primer compañero pasará el balón al compañero de al lado diciendo con voz fuerte y clara la expresión ¡Zip!, el segundo compañero hará de cuenta que atrapa el balón y lo lanzará al compañero siguiente repitiendo la expresión ¡Zip! Y ese nuevo compañero hará lo mismo con el compañero siguiente; al llegar al cuarto compañero este deberá regresar el balón al mismo compañero que se lo acaba de entregar, pero ahora diciendo la expresión ¡Zap! Y este a su vez lo regresará al compañero del lado opuesto diciendo la misma expresión ¡Zap!. Una vez que el balón cae en manos del compañero este deberá lanzarlo con gran fuerza al compañero que el elija del círculo, sin importar su ubicación, diciendo la expresión ¡Boing! Y ese compañero que atrape el balón lo volverá a lanzar a cualquier otro diciendo ¡Boing!, Ese último compañero volverá a comenzar la secuencia del Zip, Zap y Boing.

Los compañeros que se equivoquen en su expresión deberán abandonar el juego. Al finalizar la actividad cada participante expresará su sentir con respecto a la actividad realizada.

#### Etapa de compensación

##### Técnica de presentación e integración grupal: Fiesta de presentación

En un lugar espacioso se le entregará una hoja a cada participante con la pregunta ¿Quién soy yo? A cada participante se le va a solicitar que anoten 5 definiciones de sí mismos (tiempo estimado 2 min).

Cada participante se pegará con cinta su hoja y deberán actuar y moverse en toda el área como si estuvieran en una fiesta; pero sin hablar, sólo observando lo escrito en las hojas de los demás (tiempo estimado 10 min)

Pasado este tiempo se les solicitará que con base en las descripciones leídas, deberán conversar a mayor profundidad con 2 personas que más les haya interesado. Pueden preguntarle lo que normalmente no harían en una fiesta (Tiempo estimado 10 min)

Al término solicitar en plenaria que se presenten cada uno y posteriormente se les pedirá expresen su opinión ante las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció presentarse ante estas personas? ¿Consideran que conocieron un poco más a los compañeros? ¿Les costó trabajo dar información personal a estas personas?

Se mencionará la importancia de crear lazos de confianza y seguridad entre los miembros de un grupo con el que van a estar trabajando.

#### Evaluación diagnóstica

Mediante una evaluación se pretende conocer las diferentes alternativas operacionales y técnicas de algunas aplicaciones empleadas por los usuarios.

	<p>Cada participante recibirá un formulario con 10 preguntas el cual deberán responder. Elaborarán un dibujo sobre la manera en cómo sienten que los influyen las tecnologías.</p> <p><b>Etapa de ideación</b>  <b>Vídeo debate ¡Soy un nativo digital!</b>  Subraya la interacción de los participantes, su manera de elaborar la realidad, experiencia, incluye creencias, sentimientos y actitudes.  Se presentará al grupo los siguientes videos sobre Sociedades de información:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=t6_PHW4Ry14">https://www.youtube.com/watch?v=t6_PHW4Ry14</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=pjj-b2NSWtY">https://www.youtube.com/watch?v=pjj-b2NSWtY</a></p> <p>El objetivo del vídeo es que este guiará la conversación, lo que permitirá revelaciones sobre lo que los participantes quieren, piensan y sienten entorno a su relación con la cultura digital.  Se concluirá el ejercicio con la explicación de la diferencia entre conocimiento e información; sobre sociedades de información y conocimiento.</p>
<p><b>Sesión 2</b></p>	<p><b>EL LENGUAJE DE LA NAVEGACIÓN</b>  <b>Propósito:</b> Clarificar símbolos operacionales y técnicos propios de un entorno digital.</p> <p><b>Etapa de regeneración</b>  <b>juego de recreación: Los globos al cesto.</b>  Hacemos dos equipos; cada equipo se coloca pegado a la pared. Un equipo se numera internamente: 1, 2, 3, . . . . El otro se numera con letras del alfabeto: A, B, C, D, . . . En el centro del campo ponemos un globo inflado o una pelota. Al fondo del área se coloca una cesta y a una persona que cuida la cesta, esta persona deberá decir un número y una letra. Las personas de cada equipo que tienen ese número y letra van corriendo a tomar el globo entre las dos y encestarlo. Podemos indicar diferentes formas de llevar el globo. Sujetándolo mutuamente: Con las manos, con la frente, con la espalda, con la barriga, con la nuca,... Mientras las dos personas mencionadas hacen su actividad, el resto de jugadoras hará otra actividad diferente en cada ocasión: Saltar, girar sobre sí mismas, saltar a la pata coja, sentarse en el suelo y ponerse de pie varias veces, correr alrededor del campo, etc.</p> <p><b>Etapa de compensación</b>  <b>Las teclas rápidas:</b>  Al interior del centro de cómputo se les solicitará a los participantes acomodarse por parejas en un monitor, en el buscador de google teclearán la siguiente dirección <a href="https://support.microsoft.com/es-es/help/126449/keyboard-shortcuts-for-windows">https://support.microsoft.com/es-es/help/126449/keyboard-shortcuts-for-windows</a>  Son códigos de teclas rápidas, los cuales van a oprimir para descubrir sus diferentes funciones.  Tendrán un tiempo estimado de 15 min, en donde ambos deberán memorizar por lo menos 10 códigos que hayan considerado de gran utilidad.  Pasados los 15 min deberán intercambiarse con otros compañeros y compartirles los códigos que descubrieron, tiempo estimado 15 min.  Al término de la actividad deberán compartir en el grupo sus reflexiones en torno al uso de las teclas rápidas.</p> <p><b>Descifrando el lenguaje de la navegación.</b>  Se formarán dos equipos, el animador entregará a cada uno 10 tarjetas en las cuales están escritas palabras propias de la web, cada equipo dispondrá de 2 equipos de cómputo los cuales deberá emplear como una herramienta para investigar el significado de cada palabra. Cada equipo se dividirá en dos partes, la primer parte comenzará la actividad, la segunda parte esperará en otro extremo del salón, se tomará un tiempo de 5 min para que el animador grite la palabra ¡Cambio! Y entonces los participantes que están en las computadoras deberán ponerse de pie y decirles a los compañeros los avances que realizaron en esos 5 min. Se realizará</p>

	<p>este procedimiento hasta haber realizado 4 cambios. En el cuarto momento deberá reunirse todo el equipo para revisar sus respuestas, las cuales deben ir al reverso de la tarjeta de manera sintética y clara. Gana el equipo que más rápido haya descifrado sus tarjetas.</p> <p>Al término de la actividad los participantes deberán reflexionar en torno a sus hallazgos y las técnicas que emplearon para buscar en internet sus respuestas.</p> <p><b>Etapa de ideación</b>  <b>Descripción sobre mi acercamiento al lenguaje de la navegación.</b>  A los participantes se les entregará su cuadernillo y deberán responder las siguientes preguntas:  ¿Cómo te sentiste al explorar el lenguaje de la navegación?  ¿Qué descubriste el día de hoy?  ¿Te resultó fácil o difícil el empleo de las teclas rápidas?  ¿Descifrar el lenguaje de la navegación, te cambia la percepción de lo que hasta ahora conocías pero no a detalle?</p>
<p><b>Sesión 3</b></p>	<p><b>USOS RESPONSABLES Y SEGUROS DE LA WEB.</b>  <b>Propósito:</b> Visualizar relaciones de causa y efecto que explican los peligros en las redes sociales; de este modo se pretende predecir las respuestas de los participantes entorno a los peligros de la web.</p> <p><b>Etapa de Regeneración</b>  <b>Juego de recreación: Serpientes brincadoras.</b>  Se solicitará a los participantes que se acomoden en dos filas que tengan el mismo número de personas; Cada fila deberá con su brazo izquierdo tomar el hombro del compañero de enfrente y con la mano derecha deberán tomar el pie derecho del participante de enfrente, así se tomará toda la fila 1 y 2.  El animador colocará un pañuelo en la bastilla del pantalón del último participante de cada fila. Una vez acomodados se les pedirá que cada fila deberá evitar que el equipo contrario les arranque el pañuelo, sin soltarse o caerse. El primer equipo en obtener el pañuelo de su adversario es el que ganará</p> <p><b>Etapa de compensación</b>  <b>Los peligros de las redes sociales: Cyberbullying, Sexting y Grooming</b>  Mediante una lluvia de ideas se pretende que los participantes definan los términos cyberbuying, sexting y grooming. Para ello se utilizará un pizarrón donde se escribirá cada término y se le solicitará a cada participante pasar a escribir ideas en torno a cada concepto.  Al término de la actividad se les solicitará a los participantes que observen con atención los siguientes videos:  Peligro en las redes: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=lalqkFiI20">https://www.youtube.com/watch?v=lalqkFiI20</a>  Sexting: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=xjRv3okyfww">https://www.youtube.com/watch?v=xjRv3okyfww</a>  Grooming: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=vCmuyU4EcBo">https://www.youtube.com/watch?v=vCmuyU4EcBo</a></p> <p><b>Etapa de ideación</b>  Una vez proyectados los vídeos, los participantes reflexionarán entorno a la información obtenida, del mismo modo realizarán una comparación con base en lo que escribieron en el pizarrón y si lo desean podrán agregar ideas o corregirlas. Como consiguiente se les solicitará formar 3 equipos y a cada uno se le entregará dos rotafolios y deberán elegir uno de los tres temas trabajados. En el primer rotafolio definirán el término, las causas y sus consecuencias; en el segundo rotafolio elaborarán un listado de medidas que como equipo hayan deliberado para prevenir los peligros de la Web.  Para cerrar la actividad, se les motivará a los participantes para que resuman las ideas más importantes entorno a la problemática analizada.</p>

<p><b>Sesión 4</b></p>	<p><b>GOOGLE ES MÁS QUE UN BUSCADOR</b></p> <p><b>Propósito:</b> Identificar en algunos casos o ejemplos concretos los usos alternativos de las tecnologías para el desarrollo de habilidades del pensamiento.</p> <p><b>Objetivo:</b> Juzgar sobre la eficiencia de las diferentes configuraciones y diversas herramientas de google.</p> <p><b>Etapa de regeneración “canasta de frutas”</b> Sentados formando un círculo a cada participante se le asignará el nombre de una fruta, la persona que está a cargo de la dinámica, dirá “canasta de...” y elegirá el nombre de una fruta, solo las personas que tiene el nombre de esa fruta deberán cambiarse de lugar, los demás quedan sentados igual. Si el guía dice “canasta de frutas” todos los participantes deberán cambiarse de silla.</p> <p><b>Etapa de compensación</b> <b>¿cuál es el mejor buscador?</b> En la sesión anterior los participantes mediante un grupo de discusión, compartieron de manera personal los métodos que emplean para investigar. El día de hoy se proyectará el siguiente video sobre los mejores buscadores en internet: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=IOPvbw3T6aY&amp;t=102s">https://www.youtube.com/watch?v=IOPvbw3T6aY&amp;t=102s</a> una vez proyectado el video los participantes compartirán sus opiniones con respecto a ¿cuáles son los mejores navegadores?</p> <p>Ya que se establecieron acuerdos entorno al mejor navegador que es Chrome, nos daremos a la tarea de descubrir algunas de sus configuraciones y herramientas. Para ello se realizarán las siguientes acciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Solicitar a cada participante abrir una cuenta en Gmail.</li> <li>- Una vez que se tenga la cuenta de Gmail, se les solicitará a los participantes agregar a todos los compañeros en sus contactos de Gmail.</li> <li>- Se les pedirá establezcan algunas configuraciones para su nuevo correo: foto, firma, colores, destacar como importante, etc. Cada uno de ellos deberá configurar a su gusto.</li> <li>- Los participantes van a explorar las diferentes herramientas de google, como lo son: G+, formularios, hangouts, etc...</li> <li>- Una vez exploradas las herramientas se les invitará a configurar su buscador google; donde podrán elegir un grupo de ventanas que abran simultáneamente, establecer un fondo de pantalla y configurar los usuarios de su equipo de google.</li> </ul> <p><b>Etapa de ideación</b> <b>¡Aplicando lo aprendido!</b> De manera individual los participantes deberán agregar a sus contactos de Gmail a su perfil de G+, realizarán varias publicaciones (encuestas, subir fotos, enlaces, etc). Deberán elegir a un compañero del grupo para diseñarle un formulario y enviárselo, deberá contener un máximo de 10 preguntas.</p>
------------------------	--

<p><b>Sesión 5</b></p>	<p><b>EDITORES DE TEXTO Y GOOGLE DOCS</b></p> <p><b>Propósito:</b> Clarificar instrucciones sobre el empleo de los editores de texto y google docs.</p> <p><b>Etapa de regeneración</b></p> <p><b>Dinámica de recreación: “Encender las velas”</b></p> <p>Dos equipos con igual número de participantes. Se trazan dos líneas en el suelo para cada equipo. Detrás de ellas se sitúan los componentes del equipo en fila, y sobre la otra línea de llegada, la vela y el fósforo.</p> <p>A la señal de comenzar, el primer jugador de cada equipo va hasta la línea de llegada, enciende la vela y la trae al segundo jugador. Este la lleva de regreso, y la apaga al llegar a la línea. En seguida vuelve corriendo y toca en la mano al tercer jugador. Luego al cuarto. Y así continúa. Conforme los jugadores vuelven de la línea de llegada, van tomando lugar detrás de la fila. Será vencedor el equipo cuyo primer jugador pise primero la línea de partida. Si durante el recorrido con la vela encendida, se apaga ésta, el jugador debe volver a la línea y encenderla nuevamente.</p> <p>Fuente: <a href="http://www.elmejorcompartir.com/2012/07/10-ingeniosas-dinamicas-al-aire-libre.html">http://www.elmejorcompartir.com/2012/07/10-ingeniosas-dinamicas-al-aire-libre.html</a></p> <p><b>Etapa de compensación</b></p> <p><b>Editores de texto y Google docs.</b></p> <p>En primer momento se pedirá a los participantes tomar una hoja de su diario sobre la web y responder a la siguiente pregunta: ¿Qué es un editor de texto? ¿Consideras que editar un texto puede servir de algo? Cuándo realizar un trabajo de investigación ¿Qué programa sueles emplear para trabajarlo y de qué manera lo haces?</p> <p>Se solicitará a los participantes que abran el navegador de google y busquen información sobre un tema de interés personal, ejemplo: Arte gótico, música medieval, culturas prehispánicas, etc... Deberán tener por lo menos 3 fuentes distintas de información.</p> <p>La información que deberán buscar debe tomar en cuenta el origen de la fuente de información, su búsqueda debe apegarse a sitios web confiables exclusivos para el ámbito educativo; para ello se les sugerirá tomar en consideración los sitios que se recomendaron en la sesión 2 de este programa.</p> <p>Una vez encontrada la información cada participante deberá elaborar un reporte en un documento de Word; el cual debe contener en forma libre, la creatividad del participante (Elegir tipo de fuente, formato, insertar imágenes, gráficos o figuras, resaltar texto, agregar anotaciones, etc.)</p> <p>La elaboración de este reporte pone en énfasis el aprendizaje por descubrimiento; de esta manera el participante podrá descubrir funciones básicas y elementales en el programa de Word que habitualmente no suele emplear y a las cuales no les presta importancia.</p> <p>Se hará notar entre los participantes la importancia de insertar en todos sus documentos su toque personal en la edición de su texto; cada diseño es una muestra de autenticidad del trabajo que muestra al lector su esencia y originalidad en el trabajo.</p> <p>Una vez trabajado el reporte y revisado el trabajo. Se les mostrará a los participantes que tiene otra alternativa para trabajar sus documentos; esta herramienta es Google Docs. Para ello abrirán su cuenta de Gmail y revisarán google docs, se les solicitará que jueguen un poco con este editor de texto, de esta forma descubrirán es que una buena alternativa para trabajar y que en la web pueden encontrar múltiples herramientas de gran utilidad para sus actividades diarias.</p> <p><b>Etapa de Ideación</b></p> <p><b>¡Hagamos un tutorial!</b></p> <p>Se informará a los participantes que deberán elaborar un tutorial en Word, para ello tendrán que emplear las diferentes funciones que este programa pone a su alcance,</p>
------------------------	---

	<p>cómo lo es insertar formas, imágenes y gráficos; editar imágenes; tomar impresiones de pantalla; copiar y pegar; edición de texto, diseño de página, etc. Todo ello con el objetivo de que el participante pueda expresar de manera clara los pasos a seguir para abrir una cuenta de correo electrónico en Gmail. Para ello se tomaran un tiempo no mayor a 15 min. El tutorial que contenga de mayores detalles sobre los pasos a seguir para abrir una cuenta en Gmail, gana.</p> <p>Los 15 min restantes son para revisar y compartir los hallazgos obtenidos de la actividad, del mismo modo deberán responder en su diario las siguientes preguntas: ¿Qué opinas sobre los editores de texto? ¿Te atreverías a emplearlos en tus tareas diarias? ¿Por qué?</p>
<p><b>Sesión 6</b></p>	<p><b>Presentaciones interactivas.</b>  <b>Propósito:</b> Utilizar las propias estrategias de manera más elaborada, empleando como recurso las presentaciones interactivas en pptx. Y prezzi.</p> <p><b>Etapa de regeneración</b>  <b>Juego de recreación: “El juego del elefante”</b>  Se colocan todos los jóvenes en círculo, tomándose uno al otro por los hombros. Previamente a cada joven se le dice el nombre de dos animales, pero con la condición de que ningún otro sepa qué animales le tocaron. Uno de los nombres será "elefante", y el segundo será cualquier otro.  Por ejemplo: Un joven será "gato" y "elefante". Otro, será "canario" y "elefante", y así sucesivamente. Cuando todos estén en círculo, el líder les explica que dirá un nombre de animal en voz alta y que el que tiene ese nombre, debe dejarse caer. También les explicará que los que están a su derecha e izquierda deben tomarlo por los hombros y no dejarlo caer. Si el jugador cae, pierde. Si los que están a su derecha e izquierda lo dejan caer, también pierden. No necesariamente tienen que salir del juego, pueden decir un texto, cantar una canción, etc. Una vez que el líder ha dicho el nombre de varios animales y que los jugadores han tomado confianza, el líder grita "elefante" y entonces todos deben caer.  Fuente: <a href="http://www.elmejorcompartir.com/2012/07/10-ingeniosas-dinamicas-al-aire-libre.html">http://www.elmejorcompartir.com/2012/07/10-ingeniosas-dinamicas-al-aire-libre.html</a></p> <p><b>Etapa de compensación</b>  <b>Presentaciones Interactivas.</b>  Se solicitará a los asistentes responder en su diario las siguientes preguntas: ¿En qué momentos sueles elaborar una presentación interactiva y cómo lo haces? ¿A qué retos te has enfrentado al realizar una presentación? ¿Qué ventajas puede traer trabajar en formato de presentación?  El instructor dará a conocer los dos programas con los que se trabajará el día de hoy: Prezzi y Power Point. Se motivará a los participantes para que expresen lo que les agrada y desagrada de trabajar con presentaciones y sobre las experiencias que han tenido en este programa.  Se dialogará entorno a las características que deben contener una presentación para que esta sea interactiva y con calidad en su contenido.  Se solicitará abran el programa presentaciones de google y se solicitará a los participantes realicen una presentación en donde expresen algunas ideas en torno al Campamento Urbano digital. Se les explicará que deben incluir imágenes, texto editado, animaciones, etc.  Cada participante realizará una diapositiva de manera original, divertida, llamativa y</p>

	<p>auténtica; todo ello de la mano de las diversas funciones que les ofrece el programa, todo ello lo realizará empleando los conocimientos que ya tiene y descubriendo nuevas funciones mediante la exploración y búsqueda de elementos nuevos. Una vez terminada la presentación, se solicitará que la muestren a los demás compañeros, esto permitirá conocer los trabajos.</p> <p><b>Etapa de Ideación</b>  <b>Presentaciones Interactivas.</b>  Se solicitará a los asistentes responder en su diario las siguientes preguntas: ¿En qué momentos sueles elaborar una presentación interactiva y cómo lo haces? ¿A qué retos te has enfrentado al realizar una presentación? ¿Qué ventajas puede traer trabajar en formato de presentación?  El instructor dará a conocer los dos programas con los que se trabajará el día de hoy: Prezzi y Power Point. Se motivará a los participantes para que expresen lo que les agrada y desagrada de trabajar con presentaciones y sobre las experiencias que han tenido en este programa.  Se dialogará entorno a las características que deben contener una presentación para que esta sea interactiva y con calidad en su contenido.  Se solicitará abran el programa presentaciones de google y se solicitará a los participantes realicen una presentación en dónde expresen algunas ideas en torno al Campamento Urbano digital. Se les explicará que deben incluir imágenes, texto editado, animaciones, etc.  Cada participante realizará una diapositiva de manera original, divertida, llamativa y auténtica; todo ello de la mano de las diversas funciones que les ofrece el programa, todo ello lo realizará empleando los conocimientos que ya tiene y descubriendo nuevas funciones mediante la exploración y búsqueda de elementos nuevos.  Una vez terminada la presentación, se solicitará que la muestren a los demás compañeros, esto permitirá conocer los trabajos.</p>
<p><b>Sesión 7</b></p>	<p><b>Nuestro viaje hacia una lectura digital.</b>  <b>Propósito:</b> Seleccionar información en la red y determinar la forma más adecuada para expresarla.  <b>Objetivo:</b> Motivar para la gran aventura de leer, despertar una sensibilidad que haga descubrir el placer que puede proporcionar la lectura.</p> <p><b>Etapa de regeneración</b>  <b>Juego de recreación: “Carrera para patos”</b>  Crea equipos de cuatro jugadores cada uno. Dos jugadores de cada equipo se colocan detrás de una línea y los otros dos jugadores de cada equipo deben colocarse enfrentados a sus compañeros a unos 5 metros de distancia. El primer jugador de cada equipo comienza la carrera caminando, con un globo inflado entre sus piernas, balanceando un vaso lleno de agua sobre su cabeza, dirigiéndose hacia su compañero del otro lado de la meta. En ningún momento pueden usar las manos para sujetar el vaso o el globo. Si logra llegar exitosamente hasta su compañero, le pasa los elementos y éste debe dirigirse de la misma manera hacia el próximo jugador del otro lado.  Al jugador que se le caiga el vaso o se le pierda el globo, debe volver a la línea de partida y comenzar nuevamente el recorrido. El equipo que logra terminar las cuatro carreras primero es el ganador.  Fuente: <a href="http://www.elmejorcompartir.com/2012/07/10-ingeniosas-dinamicas-al-aire-libre.html">http://www.elmejorcompartir.com/2012/07/10-ingeniosas-dinamicas-al-aire-libre.html</a></p> <p><b>Etapa de compensación</b>  <b>La lectura digital.</b>  Se solicitará a los estudiantes que respondan a las siguientes preguntas en sus diarios: En mi tiempo libre ¿Cuántos minutos destino para leer? ¿Qué tipo de</p>

	<p>aportes obtengo de la lectura? ¿Qué tipo de lecturas me gustan más? (puedes mencionar algunos textos que hayas leído). Completa la siguiente frase y explica tú respuesta: Una persona que lee, es una persona que....</p> <p>Una vez revisadas las respuestas el instructor se dispondrá a sortear entre los participantes uno de los 12 capítulos que conforman el libro "Las Batallas en el Desierto" del autor José Emilio Pacheco:</p> <p>Una vez repartidos los capítulos, cada participante deberá en principio investigar sobre la vida y obra del autor José Emilio Pacheco. Se destinará 30 min para que los participantes revisen los textos asignados y realicen anotaciones que les permitan elaborar una reseña del texto.</p> <p>La finalizar el tiempo se compartirá con el resto del grupo, los hallazgos encontrados de su búsqueda.</p> <p><b>Etapas de ideación</b>  <b>Mi reseña digital</b>  Cada participante deberá elegir el formato que desee para elaborar su reseña (Word, pptx o prezi) hará uso de sus dotes creativos y se dispondrá a realizar un trabajo excepcional. Lo importante de cada trabajo es que el participante explique el proceso que empleo para desarrollar la actividad solicitada.  Al término de la presentación de los trabajos, el grupo deberá debatir en torno a su aprendizajes y la manera como ejecutaron la actividad ¿cómo se sintieron? ¿Qué diferencia hubo en este trabajo y la manera como habitualmente trabajan? ¿Adoptarían esta nueva forma de trabajo? ¿Por qué?</p>
<p><b>Sesión 8</b></p>	<p><b>Expresando aventuras a través de las letras.</b>  <b>Propósito:</b> Impulsar la improvisación, la creatividad e imaginación para que contar cuentos se convierta en algo vivo y recreativo.</p> <p><b>Etapas de regeneración</b>  <b>Juego de recreación: "La carrera del orden"</b>  Se arman dos o más equipos con al menos 3 integrantes (pueden ser muchos más también). El objetivo del grupo es ordenarse primero según consignas que el líder va a ir dando. Es bueno también tener una distancia o posición fijas para que los chicos vayan a ubicarse del primero al último.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Algunas de las consignas puedan ser:</li> <li>-Por estatura de menor a mayor de menor.</li> <li>-Edad a mayor edad.</li> <li>-Por orden alfabético en el apellido.</li> <li>-Por orden alfabético en los primeros nombres.</li> <li>-Por fecha de cumpleaños solo teniendo en cuenta los meses (de enero a diciembre)</li> <li>-Por peso.</li> <li>-Por grado en la escuela.</li> <li>-Desde el que vive más lejos del lugar al que vive más cerca.</li> <li>-El que tiene menos a más dinero consigo.</li> </ul> <p><b>Etapas de compensación</b>  <b>Expresando lecturas con herramientas multimedia</b>  Tomaremos como punto de referencia los relatos trabajados la sesión anterior; enseguida nos dispondremos a revisar la canción del grupo Café Tacuba sobre del texto "Las batallas en el desierto" de José Emilio Pacheco:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=2gDuPMUBAPY">https://www.youtube.com/watch?v=2gDuPMUBAPY</a></p> <p>Del material revisado los participantes, emitirán opiniones en torno a los elementos que se emplearon para su realización, esto para disponernos a crear por parejas una reseña en diapositivas.</p>

	<p><b>Etapa de ideación</b>  <b>Mi novela digital</b>  Con base en los elementos comúnmente deliberados en la actividad anterior, por parejas se dispondrán a realizar una presentación en diapositivas sobre alguna de la lectura realizada la sesión anterior; para ello seleccionarán imágenes que les permita expresar su relato. Haremos uso de la improvisación, música y luz para darle vida a nuestro relato.  La creatividad, imaginación y trabajo colaborativo empleado para expresar el trabajo serán piezas elementales para la rúbrica del trabajo.</p>
<p><b>Sesión 9</b></p>	<p><b>Un cuerpo sano empleando la web.</b>  <b>Propósito:</b> Ejecutar una rúbrica, unas instrucciones. Empleando las TIC como un recurso para realizar actividades de activación física, sin necesidad de salir de su hogar.</p> <p><b>Etapa de regeneración</b>  <b>Dinámica de la Torre de papel.</b>  El grupo se divide en dos equipos, a cada equipo se le hará la entrega del material para armar la torre y dispondrán de 15 min para armar un torre, lo más alta posible. Esa torre debe sostenerse por sí misma y sólo deberá hacerse con los materiales asignados.  El observador posteriormente calificará la construcción, luego de los 15 minutos, el observador tendrá 5 minutos para hacer la evaluación. La evaluación abarcará los siguientes aspectos:  -Trabajo en equipo  -Pensamiento estratégico  -comunicación efectiva  -iniciativa/proactividad  -Solución de problemas  Además de que  Al dar a conocer los puntajes se propiciara un momento de reflexión conducido por las siguientes preguntas:  ¿Cómo se sintieron al hacer la dinámica? ¿Consideran que podrían haber realizado una torre mejor? ¿Emplearon alguna estrategia o improvisaron? ¿Cómo fue la comunicación? ¿Están de acuerdo con la calificación? Si es que no, ¿por qué?  ¿Por qué si todos realizaron su mejor torre se obtuvieron calificaciones diferentes?</p> <p>(fuente:<a href="https://es.slideshare.net/CalidadEducativalpae/dinmica-torre-de-papel-12264326">https://es.slideshare.net/CalidadEducativalpae/dinmica-torre-de-papel-12264326</a>)</p> <p><b>Etapa de compensación</b>  <b>Mi rutina aeróbica</b>  El animador se dispondrá a asignar por equipos una actividad por investigar. El equipo 1 buscará un ejercicio de calentamiento con duración de 15 min. El equipo 2 buscará ejercicios de entrenamiento de bajo impacto. El equipo 3 buscará estiramientos para después de la actividad física. (Seleccionarán los ejercicios más sencillos y si lo requieren harán anotaciones).  Aunado al trabajo de investigación, los equipos deberán indagar sobre las ventajas y aportes físicos y emocionales al realizar calentamiento, actividad física y estiramientos para después de ejercitarse.  Una vez terminado el tiempo de investigación y de haber terminado de planear la rutina de ejercicios, nos dispondremos a realizarlos.</p> <p><b>Etapa de ideación</b>  <b>Yo me ejercito y mantengo hábitos saludables.</b>  Al término de la investigación, todos los participantes se dispondrán a realizar las actividades investigadas, en el caso de cada equipo uno o dos integrantes de equipo</p>

	<p>explicarán la actividad que deberá realizar el resto del grupo. (tiempo estimado de la actividad 30 min)</p> <p>Se dejarán un tiempo de recuperación de energías después de la actividad y posteriormente se expresaran comentarios con respecto a la actividad desarrollada; apoyados de las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué te pareció haber creado tú propia rutina de ejercicios?</p> <p>¿Consideras que esta técnica es una buena alternativa para incorporar hábitos saludables en tú día a día?</p> <p>¿Logras apreciar la dimensión que tiene lo digital y la realidad?</p> <p>¿Qué te impide conocer o saber más sobre un tema?</p> <p>¿Implementarías la estrategia que cavamos de usar, para incorporar hábitos saludables en tu rutina diaria?</p>
<p><b>Sesión 10</b></p>	<p><b>. Acampando con música binaural.</b></p> <p><b>Propósito:</b> Utilizar la expresión musical como medio de representación y comunicación para contribuir con ello al equilibrio afectivo y la relación con los otros.</p> <p><b>Etapas de regeneración</b></p> <p><b>Dinámica del carro</b></p> <p>Se distribuirán papel y lápiz a los participantes para responder a las siguientes pistas de trabajo en forma individual:</p> <p>*Pinte un carro que usted va a llamar: el carro de la vida. Ahora indique las siguientes especificaciones de su carro:</p> <p>*Lugar dónde sale su carro y placa (lugar y fecha de su nacimiento).</p> <p>*Identidad del carro: nombre y apellidos.</p> <p>*¿Quién maneja el carro: usted o sus padres, la novia(o), un amigo(a)?</p> <p>*¿Qué personas importantes viajan con usted? ¿En qué puesto: adelante, atrás, a un lado?</p> <p>*¿A qué velocidad marcha su carro?</p> <p>*¿Para dónde va su carro? (¿Qué ideal pretende alcanzar?)</p> <p>*¿Hay obstáculos en la carretera? (Dificultades para alcanzar su objetivo)</p> <p>*¿Cómo está el tráfico en la carretera?</p> <p>*Los semáforos están en rojo (prohibición de seguir), en amarillo (¡alerta!), en verde (orden de continuar la marcha).</p> <p>*¿Qué elementos (valores humanos) importantes llevará usted para estar bien equipado para la carrera en la vida?</p> <p>Hecho el anterior diagnóstico, los jóvenes formarán pequeños grupos para intercambiar la descripción de su propio carro, para mostrarse mutuamente el carro que han pintado...</p> <p>Si se considera oportuno, podrá sugerirse el cambio de grupos para un nuevo intercambio con distintos compañeros.</p> <p>El coordinador dirigirá un comentario público sobre la dinámica anterior. Podrá ayudar estas preguntas:</p> <p>¿Qué utilidad han encontrado en este ejercicio?</p> <p>¿Qué juicios les merece: conveniente, necesario, provechoso?</p> <p>¿Qué opinan de las diversas velocidades con que marchan algunos compañeros?</p> <p>¿Cuál fue el obstáculo que más veces apareció en el intercambio? ¿Por qué la frecuencia de ese obstáculo? ¿Qué soluciones sugiere usted?</p> <p>¿La pregunta sobre el estado del tráfico qué les hace pensar? ¿Es una dificultad, un tropiezo para avanzar? ¿Por qué?</p> <p>De entre los valores humanos, o elementos del equipo de viaje, ¿Cuál fue el elemento más tenido en cuenta? ¿Por qué?</p> <p>Otras posibles preguntas que el coordinador quiera hacer, o que los mismos participantes hagan...</p> <p>Fuente:</p> <p><a href="http://www.mercaba.org/Catecismo/DINAMICAS/Din%C3%A1micas%20de%20Reflexi%C3%B3n.htm#7">http://www.mercaba.org/Catecismo/DINAMICAS/Din%C3%A1micas%20de%20Reflexi%C3%B3n.htm#7</a></p>

	<p><b>Etapa de compensación</b>  <b>Acampando con música binaural</b>  A todo el grupo se le solicitará que realice algunos ejercicios de respiración profunda con los cuales pueda obtener un estado de relajación. El ejercicios se desarrollará de la siguiente manera:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Encuentra una posición cómoda para los participantes; de ser posible, recostados sobre una superficie plana.</li> <li>2. Dile que coloque sobre el vientre una mano o un objeto, como un peluche o incluso un libro. La mano o el objeto deben subir a medida que inhala el aire y deben bajar mientras exhala el aire lentamente durante un periodo de varios segundos.</li> <li>3. Indícale que inhale por la nariz y exhale por la boca. Que los hombros y el cuello se relajen con el movimiento del abdomen. Repitan de 15 a 20 veces.</li> <li>4. Sugierele añadir mentalmente una frase a la respiración: “Estoy”, mientras inhala; “relajado”, cuando exhala. Asimismo, puede contar lentamente hasta cuatro en cada inhalación.</li> </ol> <p>Pasadas las 15 o 20 exhalaciones el animador ambientará el salón con música binaural y luces tenues. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=uDNnEyYpbV8">https://www.youtube.com/watch?v=uDNnEyYpbV8</a>  Terminada la sesión musical, se solicitará al grupo responda las siguientes preguntas en su diario:</p> <p>¿De los sonidos que acabas de escuchar, que sentimientos te generaron?  ¿Consideras que la música te ayuda a regular tus sensaciones?  En la actividad que acabamos de hacer ¿Qué papel ocupa la tecnología?  Si en tu tiempo libre ocupas unos minutos para la meditación y relajación ¿Qué crees que pueda ocurrir en tu persona a corto, mediano y largo plazo?</p> <p><b>Etapa de ideación</b>  <b>La expresión musical fuente de equilibrio afectivo y la relación con los otros.</b>  En parejas los participantes deberán investigar sobre la música binaural</p> <p>¿Qué es?  ¿De dónde surge?  ¿Cuáles son sus aportes a nivel personal y social?  ¿Qué beneficios puede generar en nuestra salud emocional y afectiva?  ¿Cuál es la manera adecuada para llevar a cabo una sesión de música binaural?</p> <p>La información recaudada deberá elaborarse a manera de mapa mental y se presentará al grupo explicando tanto la estrategia empleada para encontrar la información; así como explicando los detalles del diseño de su mapa mental.  Para cerrar la sesión se debatirá entorno a los aportes que trae consigo la investigación no sólo con fines académicos, sino también de carácter personal y social.</p>
<p><b>Sesión 11</b></p>	<p><b>Mi actitud crítica en un medio de difusión.</b>  <b>Propósito:</b> Reflexionar sobre el progreso personal en torno al uso de la tecnologías y juzgar sobre la eficiencia de los usos alternativos de las tecnologías que trabajamos a lo largo de 10 sesiones.  <b>Etapa de regeneración</b>  <b>Juego de recreación: “Periodicazo”</b>  Los participantes se colocan en círculo y uno al centro con un periódico enrollado en la mano. La dinámica es la siguiente:  Cada participante dirá el nombre de alguno de los participantes, la persona del centro deberá dar un periodicazo a la persona mencionada, si lo logra se intercambiarán los papeles. La idea es que en cada turno los participantes saturen de nombres al jugador, de este modo se confundirá y tendrá menos posibilidades de soltar el periodicazo.  Se permite que un jugador diga: ¡voy yo! El jugador del centro deberá acertar en el tono de voz para soltar el periodicazo.</p>

	<p><b>Etapa de compensación</b>  <b>Grupo focal: Mi actitud crítica en un medio de difusión.</b>  Cada participante deberá compartir los descubrimientos obtenidos mediante el trabajo de las 10 sesiones previas, compartirán su nueva visión con respecto al uso que deben darle a las tecnologías y sobre todo tratarán de definir los elementos que conforman una actitud crítica en un medio de difusión.  Después de haber compartido sus diferentes visiones, los participantes se dispondrán a que mediante una lluvia de ideas los participantes tratarán de definir los siguientes conceptos:  Tecnología  Investigación  Difusión  Trabajo colaborativo  Creatividad  Seguridad digital  Pensamiento crítico</p> <p><b>Etapa de ideación</b>  <b>Elaborar carteles</b>  Por parejas elaborarán un cartel creativo y llamativo donde enlisten una serie de compromisos que deben adquirir como nativos digitales para hacer frente a los restos de la sociedad actual.  Procurarán que cada cartel contenga información relevante que pueda ser de utilidad para otros adolescentes como ellos.  No deben olvidar incluir imágenes y buena presentación.</p>
<p><b>Sesión 12</b></p>	<p><b>Convivencia de despedida.</b>  <b>Propósito:</b> Que los participantes compartan sus vivencias y aprendizajes obtenidos en el Campamento.</p> <p><b>Etapa de regeneración:</b>  <b>Juego de recreación: Las cucharas</b>  Cuenta a los jugadores. En la mitad de la mesa, pon una cuchara menos que el número de jugadores que habrá. Por ejemplo si vas a jugar con 6 personas, usa 5. Revuelve un mazo normal de 52 cartas y reparte 4 cartas a cada jugador. El repartidor se queda con el mazo cerca del él.  Cada persona toma una carta y descarta una a la derecha simultáneamente. La persona a la derecha del repartidor, sin embargo, debe poner sus cartas en la mesa para empezar la pila de descarte, donde el repartidor tomará las cartas cuando termine el mazo.  Este proceso lo repiten todos pasando carta a tu izquierda. Cada ronda el repartido debe tomar una nueva carta y la persona de la derecha debe poner una carta a la pila de descarte, para tener un flujo continuo de nuevas cartas.  La primera persona que tenga 4 iguales (por ejemplo los 4 ases o los 4 nueves) debe agarrar una cuchara. Después de esto, todos los jugadores tienen la posibilidad de tomar una cuchara, la persona más lenta se queda sin cuchara y está fuera del juego.  <a href="http://es.wikihow.com/jugar-a-las-cucharas-(juego-de-cartas)">http://es.wikihow.com/jugar-a-las-cucharas-(juego-de-cartas)</a></p> <p><b>Etapa de compensación</b>  <b>Compartiendo saberes.</b>  El día de hoy trabajaremos la difusión de nuestro aprendizaje en el campamento urbano Digital, Para ello el animador junto con los participantes se darán a la tarea de ir a pegar en lugares cercanos los carteles que los participantes elaboraron la sesión anterior. Dejaremos carteles en parques, cancha de futbol y tiendas de convivencia.</p>

	<p><b>Etapa de ideación</b></p> <p><b>¡¡Festejemos nuestro aprendizaje!!</b></p> <p>En este tercer momento nos dispondremos a tomar un ligero refrigerio, a convivir y compartir anécdotas ocurridas durante nuestra experiencia de aprendizaje digital. Una vez terminado el refrigerio, los participantes se dispondrán a responder las siguientes preguntas en su diario:</p> <p>¿Cómo te sentiste en el campamento?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gustó?</p> <p>¿Consideras que los temas trabajados en este campamento, son de utilidad para tus actividades cotidianas? ¿Por qué?</p> <p>¿Cuál es tú visión con respecto a las tecnologías?</p> <p>¿Cómo emplearías de ahora en adelante tú tiempo libre tecnológico?</p> <p>Por último realizarán un dibujo que exprese tú sentir con respecto al campamento.</p>
--	--

### 3.3 Diario de campo: Fase de seguimiento y evaluación.

	<p><b>SESIÓN 1.-</b> ¿Soy un nativo digital?</p> <p><b>ACCIÓN 1:</b> Sensibilizar a adolescentes en torno a un uso informado, seguro y creativo de las TIC para la adquisición de competencias propias de la sociedad del siglo XXI.</p> <p><b>APRENDIZAJE ESPERADO:</b> Se informará el propósito del Campamento urbano digital, sus aportes y temas a trabajar. Mediante una evaluación diagnóstica se pretende conocer diferentes alternativas operacionales y técnicas de algunas aplicaciones empleadas por los usuarios.</p>
	<p><b>REGISTRO</b></p> <p>Siendo el día lunes 08 de mayo a las 16:15 hrs. Se da la cordial bienvenida a todos los participantes y ellos con gran interés y entusiasmo se disponen a atender a las indicaciones de trabajo.</p> <p>Me presento y comparto el objetivo, así como los aprendizajes esperados de cada acción en su diferente sesión, para dar continuidad a que los involucrados se presenten: Gamaliel C; Ximena R; Fer T; Alejandra T; Danny L; Leo P; Saúl L; Brandon R.</p> <p>Durante el video- debate, los participantes se mostraron entretenidos y cómodos con la proyección, se divirtieron mucho con el primer vídeo; mientras que el segundo video no fue tanto de su agrado, pues contenía mucho texto y en su mayoría términos complicados de entender. Algunos de ellos se muestran reflexivos en torno al mensaje del vídeo; a su vez se sienten identificados con las acciones que realiza el dibujo animado en la grabación.</p> <p>Se inicial el dialogo para conocer su opinión en cuanto al video presentado. En el vídeo de dibujos animados; todos coinciden en que muestra la realidad de hoy en día, la pérdida de valores entre las personas y la falta de interés por realizar las cosas que deberían realizar con cuidado y atención. Ellos expresan que así es la vida real a consecuencia el mal uso que le damos a la tecnología, que en sus casas la mayoría cuenta con algunos dispositivos y que se la pasan revisándolos, en todo momento.</p> <p>En cuanto al segundo video los participantes se muestran preocupados por los retos en los que se ven involucrados siendo ellos nativos digitales; expresan que su mayor preocupación es terminar reemplazados por la inteligencia artificial.</p> <p>En la actividad de cierre, ellos describen extensamente lo que percibieron en la sesión.</p>
	<p><b>INTERPRETACIÓN</b></p> <p>Ante este panorama, los adolescentes se muestran Identificados con el problema del uso nocivo de las tecnologías que impera hoy en día; a su vez que identifican que el mismo</p>

problema ocurre en los miembros de sus familias.

En la dinámica del Vídeo-debate los adolescentes se mostraron reflexivos y preocupados; expresaron que temas como Nativos digitales y Sociedades de información eran temas totalmente desconocidos por ellos y que no sabían que tanto estaban vinculados con dichos términos.

Desde el inicio los participantes se mostraron muy interesados y participativos; actitud que conservaron durante las 2 hrs que duró la sesión.

## **SESIÓN 2.- El lenguaje de la navegación**

**ACCIÓN 1. APRENDIZAJE ESPERADO:** Clarificar símbolos operacionales y técnicos propios de un entorno digital.

### **REGISTRO**

Siendo el martes 09 de mayo a las 16:15 hrs. Se encuentran en el grupo sólo dos de los participantes, con quienes a la espera de los demás compañeros se les incita para hacer comentarios referentes a la sesión anterior. Siendo las 16:30 hrs se integran al grupo el resto de los compañeros; quienes por cuestiones académicas retrasaron la incorporación al grupo.

Saludo al grupo y Comparto el objetivo de la sesión, así como los aprendizajes esperado. Solicito que cada participante tome un equipo de cómputo, lo enciendan y abran su navegador de internet.

En esta actividad hubo un detalle importante que observé, los adolescentes se muestran ansiosos y emocionados por estar frente a la computadora; el problema está en que no ubican de manera correcta las partes básicas de su equipo; por ejemplo: se les dio la indicación de colocar su cursor en el buscador de internet y los chicos no conocen los nombres de las herramientas básicas que conforman su computadora.

Ante esta situación me surge la preocupación por diseñar una sesión emergente en donde se trabaje la identificación de funciones básicas y elementales de su equipo de cómputo; esto porque no saben el nombre correcto de los elementos que observan en su pantalla, por ejemplo: al cursor, lo nombran flechita; a los íconos los llaman por el símbolo que tienen, etc.

Estos obstáculos epistemológicos los fui corrigiendo durante la sesión para que los jóvenes se fueran apropiando del término correcto.

En cuanto a la dinámica de las tarjetas, los adolescentes muestran mucha dificultad para buscar la información.

Al cierre de la sesión los participantes mostraron gusto y agrado por los elementos nuevos que identificaron de su equipo de cómputo e hicieron saber que ansían aprender más.

### **INTERPRETACIÓN**

Los participantes se muestran interés y agrado por emplear su equipo de cómputo; pero en sus actividades muestran dificultad para identificar los nombres de los elementos básicos que conforman su equipo.

Se pretende diseñar una sesión emergente en donde el participante trabaje con los nombres correctos y ubicación de las herramientas básicas que conformar su equipo.

**Sesión 3.-** Usos responsables y seguros de la web.

**ACCIÓN 1 APRENDIZAJE ESPERADO:** Visualizar relaciones de causa y efecto que explican los peligros en las redes sociales; de este modo se pretende predecir las respuestas de los participantes entorno a los peligros de la web.

**REGISTRO**

Siendo el día jueves 11 de mayo a las 16:00 hrs. Los participantes ingresan con puntualidad al salón de clases, solicito dejen su cosas en el salón y nos dispusimos a realizar una dinámica de recreación.

Terminado el tiempo de juego, entramos al salón y se proyectaron 5 vídeos relacionados con el peligro de las redes sociales.

Hubo una buena participación entre los jóvenes, debatieron entorno a los peligros en los que se han visto involucrados y que están estrechamente relacionados con los casos mostrados en el vídeo.

Hubo el caso del joven Saúl que conmovió a todo el grupo, esto porque nos confió ser homosexual y haber vivido cyberbullying por parte de sus compañeros de secundaria debido a su preferencia sexual.

Los participantes se mostraron conmovidos y empáticos por las declaraciones realizadas por su compañero, esto facilitó que como grupo se sensibilizaran ante un acto de abuso como el que sufrió su compañero.

Posteriormente les resultó fácil deliberar ciertas medidas con las cuales pueden prevenir casos de acoso, abuso y exhibición de las redes sociales.

**INTERPRETACIÓN**

Ante este panorama, los adolescentes se involucraron en un debate en el cual lograron conjuntar las temáticas abordadas en los videos proyectados y propias experiencias que en algún momento de su vida marcaron su vida o la de algún familiar cercano.

Los participantes se sinceraron y sensibilizaron, mostrando una sólida unión y empatía como grupo

En esta sesión el grupo logró una buena comunicación oral, aquí se logró que cada uno de los asistentes se integraran como grupo; situación que es de gran relevancia, pues el apoyo que se genera en un grupo es fundamental para que los sujetos construyan una identidad y sentido de pertenencia; de esta manera las personas logran resolver mejor conflictos y justo esto es el propósito de mi intervención, ofrecer herramientas que permita a los participantes mejorar su calidad de vida.

En el cierre de la sesión los adolescentes deliberaron de manera conjunta, medidas para prevenir los peligros de las redes sociales.

**SESIÓN 4.-** “Google es más que un buscador”

**ACCIÓN 1.- APRENDIZAJE ESPERADO**

Juzgar sobre la eficiencia de las diferentes configuraciones y diversas herramientas de google.

**REGISTRO**

Siendo el día viernes 12 de mayo a las 16:15 hrs. Los participantes ingresan con puntualidad al salón de clases, solicito dejen su cosas en el salón y nos dispusimos a realizar una dinámica de recreación.

Una vez dentro del salón se solicitó a los adolescentes tomar un equipo de cómputo para conocer las diversas herramientas con las que cuenta google.

Mostraron dificultad al abrir su cuenta de Gmail, esto se debe a que suelen ignorar las ventanas de diálogo que aparecen en su pantalla de cómputo, a los adolescentes no les gusta leer.

En cuanto a las herramientas que exploraron de Gmail, los adolescentes se mostraron asombrados y curiosos por todos aquellos elementos que contiene google y que ellos hasta el día de hoy ignoraban por completo.

Los participantes se mostraron muy conmovidos por todas las herramientas de google, declararon que son muy prácticas y útiles.

Me gustó mucho ver su interés y agrado por el tema presentado, se retiraron de la sesión muy complacidos.

### **INTERPRETACIÓN**

Ante este panorama los adolescentes se mostraron asombrados y curiosos por descubrir otros usos que le pueden dar a google.

El nuevo aprendizaje del día de hoy causó tanta conmoción entre el grupo que propició una interacción adecuada y eficaz entre los participantes.

Dicha conmoción fue generada por su gusto por aprender cosas nuevas, los jóvenes están generando conocimiento, lo que los hace sentirse feliz y animados por asistir al campamento; el día de hoy todos trabajaron la comunicación escrita y aprendieron a hacerlo, de una manera diferente que les interesó.

### **SESIÓN 5.- : “Editores de texto y google docs”**

**ACCIÓN 1, APRENDIZAJE ESPERADO:** Clarificar instrucciones sobre el empleo de los editores de texto y google docs.

### **REGISTRO**

Siendo el día lunes 15 de mayo a las 16:15 hrs. Se da la cordial bienvenida a todos los participantes y ellos con gran interés y entusiasmo se disponen a atender a las indicaciones de trabajo.

En el salón de clases se les solicita al grupo buscar en su navegador de internet, información sobre un tema de interés, dicha actividad permitió que los adolescentes expresaran sus gustos e intereses.

Al momento de que se les pidió editar el texto en google docs, los participantes se mostraron sorprendidos de esta herramienta, detectaron un enorme parecido con la herramienta de Word, mostraron agrado y una gran habilidad al usar los editores de texto.

Descubrieron herramientas útiles en su barra, les gustó mucho la acción de escritura por voz, además de poder realizar impresiones de pantalla y poder editar las imágenes.

Al monto de elaborar su tutorial, los participantes mostraron agrado por trabajar con un tema de su elección, recurrieron al navegador de internet para consultar varias fuentes de información y entre ellos mostraron un eficiente trabajo colaborativo, pues en grupo se apoyaban para descubrir y encontrar herramientas e información.

Finalmente todos con agrado compartieron sus trabajos y se aplaudieron por sus logros.

### **INTERPRETACIÓN**

Ante este panorama, los adolescentes se muestran sorprendidos con los descubrimientos que en grupo realizan.

En la actividad de realizar un tutorial los participantes mostraron gran habilidad por

consultar fuentes y realizaron su mayor esfuerzo por editar sus trabajos.  
Al grupo le resultó muy atractivo trabajar colaborativamente, lo hicieron bien y dieron buenos resultados.

#### **SESIÓN 6.- “Presentaciones interactivas”**

**ACCIÓN 1, APRENDIZAJE ESPERADO:** Utilizar las propias estrategias de manera más elaborada, empleando como recurso las presentaciones interactivas en pptx. Y prezzi.

#### **REGISTRO**

Siendo el día martes 16 de mayo a las 16:15 hrs. Se da la cordial bienvenida a todos los participantes y ellos con gran interés y entusiasmo se disponen a atender a las indicaciones de trabajo.

Los participantes se muestran más familiarizados con las herramientas de google, intercambian comentarios sobre que han utilizado google + para localizar personas y temas de interés, además de emplear hangout para comunicarse entre ellos en las horas en que no hay campamento.

Como grupo se observan bastante consolidados y complementados, platican, hacen bromas y se ayudan en las actividades.

Al momento de emplear las presentaciones de google los participantes muestran desconocimiento por esta herramienta, confiesan que pocas veces la utilizan y que no saben bien cómo funciona.

A pesar de no emplear con frecuencia las presentaciones, los participantes, se muestran muy entretenidos trabando con su presentación, exploran las herramientas con libertad y sin temor, cada que descubren una acción nueva e interesante para ellos no dudan en compartir el dato con sus compañeros. En el salón el grupo se muestra animado y divertido, tanto que se les ocurre insertar vídeos musicales a su presentación.

Al momento de enfrentarse con la aplicación prezzi los participantes se mostraron impresionados por la herramienta; pero al momento de tenerla que trabajar tuvieron dificultades, pues les resultó tedioso, tener que hacer tantas ediciones en las presentaciones, por tal razón rápidamente perdieron el interés y se mostraron aburridos; para el cierre se les pidió compartieran porque les desagradó la actividad , todos coincidieron en que la herramienta prezzi es ideal para profesionistas y no tanto para ellos, pues es muy tediosos hacer tantas ediciones.

#### **INTERPRETACIÓN**

Ante este panorama, los participantes se muestran más familiarizados con las herramientas de google, les agradan todas y cada una de ellas.

Emplear sus equipos los mantiene entretenidos y divertidos.

El grupo muestra apertura para explorar las herramientas, se ven movidos por descubrir hallazgos nuevos.

Los participantes muestran facilidad por compartir la información y los hallazgos obtenidos; se sienten orgullosos por descubrir herramientas útiles y prácticas para su trabajo.

El grupo pierden el interés cuando las actividades se tornan complejas.

#### **SESIÓN 7.- “Nuestro viaje hacia una lectura digital”**

**ACCIÓN 1, APRENDIZAJE ESPERADO:** Motivar para la gran aventura de leer, despertar

una sensibilidad que haga descubrir el placer que puede proporcionar la lectura.

#### **REGISTRO**

Siendo el día miércoles 16 de mayo a las 16:15 hrs. Se da la cordial bienvenida a todos los participantes y ellos con gran interés y entusiasmo se disponen a atender a las indicaciones de trabajo.

Se solicita al grupo abrir sus mensajes de Gmail, ahí tiene un correo con la descripción de la actividad del día de hoy. El grupo debe descargar el Libro en PDF de “las batallas en el desierto”

Antes de leer el grupo muestra una buena búsqueda de internet para obtener información sobre el autor José Emilio Pacheco, parafrasean de manera correcta la información consultada y muestran agrado por realizar la lectura.

Al momento de leer, la niña Ximena se muestra distraída y desinteresada; el resto del grupo se muestra atento a su lectura y divertidos por leer.

A la hora de parafrasear el texto, los chicos muestran dificultades, pues olvidan gran parte de lo que leyeron. Finalmente se optó por mostrarles un video sobre este libro para que el grupo clarifique las ideas centrales del texto.

El tiempo restante se solicita que los participantes elaboren una reseña del texto completo, los participantes se muestran muy creativos en sus trabajos, muestran un gran dominio en las herramientas empleadas.

#### **INTERPRETACIÓN**

Ante este panorama, los participantes muestran fascinación por el texto revisado. Sólo la niña Ximena se mostró distraída y no concluyó su lectura.

Se tuvo que clarificar el tema central del libro, pues el grupo manifestó una mala comprensión lectora.

En cuanto al uso de las herramientas de google para organizar la información del libro, los participantes se mostraron bastante creativos e imaginativos.

#### **SESIÓN 8.- “Expresando aventuras a través de las letras”**

##### **ACCIÓN 1.- APRENDIZAJE ESPERADO**

Impulsar la improvisación, la creatividad e imaginación para que contar cuentos se convierta en algo vivo y recreativo.

#### **REGISTRO**

Siendo el día jueves 18 de mayo a las 16:15 hrs. Todos los participantes del Campamento se dan cita en el área verde para disponernos a realizar nuestra dinámica de regeneración.

El grupo en general se muestra ya muy bien integrado, han logrado establecer una buena relación entre grupo, los niños y las niñas se han logrado desinhibido por completo, son más abiertos y juguetones.

Una vez terminada la dinámica, nos disponemos a trabajar en el salón, los jóvenes ingresan con ánimo y motivados, es un grupo muy participativo y colaborativo.

Continuando con la lectura del día anterior se solicita al grupo elaborar una presentación o documento en donde por medio de imágenes cada participante relatará las ideas centrales del texto.

Se apreció gran interés por parte de los participantes a la hora de seleccionar imágenes, se divertieron buscando información.

El grupo en general muestra un buen dominio en el uso de las herramientas de google.

#### **INTERPRETACIÓN**

Se han establecido relaciones afectivas y de amistad entre los participantes, el grupo en general se comunica de manera adecuada y se ayudan unos a otros.

El grupo muestra mucho agrado por las actividades realizadas durante cada sesión, trabajan con entusiasmo y dedicación cada actividad solicitada. En cuanto al manejo de las herramientas de internet, los adolescentes muestran mejor manejo y confianza a la hora de emplearlas.

### **SESIÓN 9.- “Un cuerpo sano empleando la web”**

#### **ACCIÓN 1.- APRENDIZAJE ESPERADO**

Ejecutar una rúbrica, unas instrucciones. Empleando las TIC como un recurso para realizar actividades de activación física, sin necesidad de salir de su hogar.

#### **REGISTRO**

Siendo el día viernes 19 de mayo a las 16:15 hrs. Nos dimos cita en el salón de clases, a donde acudieron puntuales todos los participantes; es grato observar cómo entre ellos ya se ha formado una linda amistad, los chicos con las chicas han logrado construir una identidad.

En la dinámica de regeneración “la torre de papel” los adolescentes muestran dificultades para la solución del problema, cada participante quiere hacer su trabajo por separado y la construcción de las torres se dificulta debido a que cada uno tiene una idea diferente para el problema.

Lo que se pensaba que iba ser un trabajo sencillo, resultó complicado, pues se dificulta mucho el trabajo en equipo.

En las demás actividades los participantes muestran ya una buena habilidad en sus estrategias de búsqueda, se muestran más confiados y seguros al navegar por internet, el problema radica en que tienen muchas dificultades para organizar la información de manera eficaz. Por lo que en ese sentido se les tiene que orientar sobre la manera en cómo deben organizar sus informes.

Al final el grupo se mostró satisfecho con su rutina aeróbica, a pesar de los problemas suscitados para organizar la información, se obtuvieron buenos resultados. La sesión de ejercicios resultó muy divertida y emocionante para los chicos.

#### **INTERPRETACIÓN**

El grupo muestra aún dificultades para trabajar en equipo, son pocos los que muestran iniciativa y son poco proactivos; la mayoría del grupo decide esperar a ver quién inicia la solución del problema.

El grupo emplea las tecnologías con mayor seguridad y confianza, saben cómo buscar y las herramientas que pueden emplear para presentar su información obtenida; el problema es que aún muestran dificultades para organizar la información.

### **SESIÓN 10.- “Acampando con música binaural”**

#### **ACCIÓN 1.- APRENDIZAJE ESPERADO**

Utilizar la expresión musical como medio de representación y comunicación para contribuir con ello al equilibrio afectivo y la relación con los otros.

#### **REGISTRO**

Siendo el día lunes 22 de mayo a las 16:15 hrs. Nos dimos cita en el salón de clases, Al grupo les sorprendió mucho entrar al lugar y ver la ambientación que se colocó para realizar la actividad.

A los jóvenes se les solicitó que se recostaran y que realizarán ejercicios de respiración,

situación que agradó mucho al grupo, pues expresaban sentirse cómodos y descansados.

Escuchar la música binaural en un inicio no fue una buena idea para el grupo; pero en la medida en que transcurrió la actividad, los jóvenes se sintieron relajados y tranquilos.

Esta actividad fue muy reconfortante para los participantes, todos ellos expresaron agrado por el trabajo realizado.

En un segundo momento se tenía que realizar una investigación sobre la música binaural; pero el grupo no se mostró interés en hacer el trabajo; además de que se perdió mucho tiempo en los comentarios sobre sus ejercicios de relajación, el cual dio pie a que los chicos intercambiaran vivencias y algunas emociones.

#### **INTERPRETACIÓN**

Un buen ambiente de aprendizaje puede generar buenos resultados de aprendizaje. En el módulo 7 de LEIP aprendí que los ambientes de aprendizaje se caracterizan por integrar secuencias didácticas que ofrecen un ordenamiento de acciones a realizar. Las situaciones didácticas promueven el aprendizaje activo de los estudiantes y con ello se despierta su emoción e interés por aprender.

En el campamento los ambientes de aprendizaje fueron diseñados de acuerdo a las necesidades de aprendizajes con propósitos lúdicos, creativos y virtuales.

Las actividades que implican un intercambio de experiencias y emociones, mediante el uso de la comunicación oral o escrita. Propicia la participación de todo el grupo, los chicos tienen muchas necesidades comunicativas y este espacio fue diseñado para escucharlos y trabajar con ello.

#### **SESIÓN 11.- “Mi actitud crítica en un medio de difusión”**

##### **ACCIÓN 1.- APRENDIZAJE ESPERADO**

Reflexionar sobre el progreso personal en torno al uso de las tecnologías y juzgar sobre la eficiencia de los usos alternativos de las tecnologías que trabajamos a lo largo de 10 sesiones.

##### **REGISTRO**

Siendo el día martes 22 de mayo a las 16:15 hrs. Nos dimos cita en el área verde y para realizar la dinámica de recreación. El grupo se muestra muy eufórico y exaltado; al término de la dinámica de regeneración, el grupo muestra apatía por trabajar en el salón, se muestran preocupados porque mañana finaliza el curso y les provoca malestar tener que dejarse de ver.

Sus prioridades e intereses son el convivio de despedida y jugar más tiempo en el parque.

Pese a ello se les pide ingresen al salón para terminar con las actividades.

El grupo se reanima al momento de elaborar sus carteles, se muestran creativos y emocionados. Comparten la actividad con agrado.

##### **INTERPRETACIÓN**

El estrés por concluir el campamento, genera apatía en el trabajo, el grupo se muestra muy eufórico y exaltado para realizar las actividades.

Las actividades que requieren de creatividad e imaginación ayudan a la concentración y la motivación para continuar trabajando.

#### **SESIÓN 12.- “Convivencia de despedida”**

##### **ACCIÓN 1.- APRENDIZAJE ESPERADO**

Dar cierre a las actividades diseñadas para el desarrollo del campamento

**REGISTRO**

Siendo el día miércoles 24 de mayo a las 16:15 hrs. El grupo asistió más puntual que de costumbre, se mostraban alegres y un poco nostálgicos, por tener que dejarse de ver.

Asiste cada uno con un lunch y alguna golosina para compartir. En primer momento realizamos la dinámica de “las cucharas” dinámica que encantó a todos, se mostraron muy divertidos y alegres, tanto que tuvimos que prolongar la actividad por 10 minutos más.

Posteriormente se les invitó a los participantes que me acompañaran a las calles a colocar sus carteles, actividad que a todos agradó, se mostraron muy participativos, en la calle iban muy contentos.

Para la hora del lunch el grupo expresó su agrado por haber participado en el campamento, expresan haber descubierto nuevas cosas y sobre todo haber hecho buenos amigos.

**INTERPRETACIÓN**

El grupo terminó muy bien consolidado, cada participante logró integrarse y agradar a todos.

Los participantes toman conciencia y asumen un rol como nativos digitales

Padres de familia se mostraron complacidos por el solo hecho de que sus hijos emitieron buenos juicios respecto al curso.

**CAPÍTULO 4: Reflexión en torno al trabajo de intervención socioeducativa.**

El trabajo anterior nace gracias a los grandes aportes teóricos y metodológicos adquiridos en mi formación profesional en la Licenciatura en Educación e Innovación Pedagógica (LEIP) en cada uno de los 16 módulos que conforman esta maravillosa licenciatura logré conocer y valorar las experiencias educativas; pues son estas las que forjan la identidad en los sujetos; dichos procesos educativos forman al sujeto para los diferentes ámbitos de su vida: educativa, social y cultural.

Dicho de esta manera la educación no es otra cosa que un intercambio de experiencias, formas nuevas de aprender y ofrecer aprendizajes, durante toda la vida y que es esta la que ayuda a que la persona consiga un desarrollo equilibrado de su personalidad y vida colectiva.

Como profesional de la educación me corresponde ofrecer cambios en las formas de educar, para facilitar la capacidad de toma de decisiones y la responsabilidad entre los sujetos. Por esta razón en mi intervención educativa realizada a los adolescentes de la localidad de puerto Yucalpetén, traté de ofrecer mejoras a

algunas de las exigencias que nuestra presente era globalizada y las presentes sociedades de información.

Promoviendo entre los adolescentes el desarrollo de habilidades útiles y que les sean de apoyo en su desempeño en la presente era de información y comunicación.

El “Campamento Urbano Digital para promover el uso creativo, seguro e informado de las TICS” fue una propuesta de intervención educativa desde la pedagogía social cuyo propósito fue el de traer mejoras en la práctica social de los implicados; así mismo, el campamento urbano Digital junto con el auxilio de la propia investigación, buscó dotar a los jóvenes del Puerto Yucalpetén de algunas herramientas para que puedan hacer cambios en las prácticas sociales del lenguaje que realizan empleando las tecnologías; del mismo modo trabajé en el desarrollo y adquisición de habilidades tecnológicas que les pueden favorecer en sus tareas escolares.

La información que se divulgó durante esta intervención, permitió de alguna manera que tanto los jóvenes y padres de familia, lograran identificar que el uso que los jóvenes dan a las TICS es poco provechoso y que existen muchas más ventajas que desconocen y de las que pueden sacar un uso más provechoso con el cual puedan resolver problemas académicos, personales y de carácter social.

Para esto se buscó promover un cambio en el uso que hasta ahora se han dado a las TIC por parte de los adolescentes. Según Castro y Fernández (2013) las innovaciones hacen referencia a introducir nuevos y mejores productos, servicios o técnicas de gestión y organización.

En el caso de mi intervención esta busca ofrecer mejores técnicas y servicios que permitan a los usuarios emplear de diferente manera la información obtenida de la red al instante, propiciando la construcción de un aprendizaje permanente y aplicable a todos los ámbitos de sus vidas.

Este proyecto da la apertura para una vida más adecuada, sencilla y benéfica para todos. Un mejor manejo de las TIC ayuda a posicionarnos en un lugar dentro de las sociedades de información que impera hoy en nuestros días.

Mi estrategia no es algo propiamente nuevo; es innovadora porque promueve un cambio en lo ya existente, introduciendo mejores técnicas de organización.

Muy de acuerdo con Castro y Fernández (2013) “No hay innovación sin progreso y no hay progreso sin transformación” de ahí que la importancia de innovar también radique en trabajar con lo que ya se tiene e ir añadiendo mejoras de manera incremental, para que de manera progresiva se realicen mejoras en todo aquello de lo que se dispone.

## BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez-Gayou Juan Luis. "Cómo hacer investigación cualitativa" Ed. Paidós. 2003.
- Alcocer, M. (1998). Investigación Acción Participativa. Galindo, J. (coord.), en: Técnicas de Investigación en Sociedad, Cultura y Comunicación. México: Addison Wesley Logman. pp. 442-463.
- Ander-Egg, E. (1999) El taller: una alternativa de renovación pedagógica, Buenos Aires: Magisterio Río de La Plata.
- Ander-Egg, Ezequiel (2006) ¿Qué es la animación socio-cultural? Córdoba, Arg. Ed. Espartaco Córdoba.
- Bohla. H.S. (1992). La evaluación de proyectos, programas y campañas de "alfabetización para el desarrollo" Instituto de la UNESCO para la Educación (IUE) Fundación Alemana para el Desarrollo Internacional (DSE).
- Castillo Arredondo Santiago y Polanco González Luis (2005) Enseñar a Estudiar... Aprender a aprender, España. Editorial Pearson.
- Contreras, J. D (1994). ¿Qué es? ¿Cómo se hace? Revista Cuadernos de Pedagogía, Nº. 224. Pp. 4-7.
- Corti, Ana Maria; (2000). Socialización e integración social. Fundamentos en Humanidades, diciembre, 90-105.
- Coll, c., y Marti, e. (2001): "La educación escolar ante las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación", en C. Coll, J. Palacios y A. Marchesi: Desarrollo psicológico y educación, Madrid, Alianza Editorial
- Carrilla María Pilar "Juegos dramáticos para adolescentes" Técnicas teatrales para la clase de ELE <https://es.scribd.com/document/103112721/Juegos-Dramaticos-Para-Adolescentes#>
- Espinoza, L. y Van Velde, H. (2007), Monitoreo, seguimiento y evaluación de proyectos sociales. Texto de referencia y de consulta. Managua, Centro de investigación, capacitación y acción pedagógica. Pág. 11 a 16.

-Leonard Rodríguez, Felisa y Hernández Heredia, Raúl (2007) Microsoft Word una herramienta para potenciar la habilidad de comprensión de textos. EDUSOL, vol. 7, núm. 21, Julio-septiembre, 1-14.

- Monedero, M.JJ. (1998) Bases teóricas de la evaluación educativa, Málaga, Aljibe. Pp. 15-29.

-Munné, Frederic; Codina Nuria (1996) Cap. 16: Psicología social del ocio y del tiempo libre. Alvarado, J. R; A. Garrido y J.R. Torregrosa. Psicología Social aplicada. Madrid. Ed. Mc Graw-Hill. Interamericana de España.

- Nolasco Hernández, Alberto; (2012). La empatía y su relación con el acoso escolar. rexe. Revista de Estudios y Experiencias en Educación, Agosto-Diciembre, 35-54.

-Pérez Serrano, Gloria; Pérez de Guzmán, Ma. Victoria. (2005) El animador: Buenas prácticas de acción social. Madrid. Ed. Narcea

-Postigo, Y., y pozo, J. I. (2002): "Hacia una nueva alfabetización: el aprendizaje de información gráfica", en J. I. Pozo y C. Monereo: El aprendizaje estratégico, Madrid, Santillana.

-(2000): Los procedimientos como contenidos escolares, Barcelona, Edeb

-Roger Ciurana, Emilio; Regalado Lobo, Cecilia; (2011). Reflexiones sobre la identidad. Ciências Sociais Unisinos, Enero-Abril, 98-100.

-SEP (2017) Aprendizajes clave para la educación integral. Plan y programa de estudio para la educación básica. México. Secretaría de Educación Pública.

-Torres, Santomé Jurjo (1998). "Elaboración de unidades didácticas integrales" en globalización e interdisciplinariedad: el currículum integrado. Madrid: Morata. Pp. 220-264

-Ventosa, Víctor J. (1998) Manual del monitor del tiempo libre. Madrid. Ed. CCS.

## ANEXO A

### Desarrollo de cada una de las técnicas e instrumentos

<b>PRIMER BLOQUE</b>	
<p>Las técnicas e instrumentos que se encuentran en la presente tabla tiene por objetivo responder a la siguientes preguntas:</p> <p>¿Cuáles son las características económicas, sociales, culturales de los sujetos involucrados en el problema?</p> <p>¿Qué características tiene la institución, organización, comunidad o colectivo en el que se ubica la situación problemática?</p> <p>¿Qué acciones se han realizado en el contexto en torno a la situación problemática?</p>	
<p><b>Instrumento: cuestionario abierto</b></p> <p>Sujetos:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>-Jóvenes de la comunidad "Puerto Yucalpetén"</li><li>-Padres de jóvenes</li></ul> <p>En que consiste:</p> <p>Es una herramienta para obtener información sin estar cara a cara con la persona interrogada. Las preguntas realizadas durante el cuestionario llevan al entrevistado a un proceso de reflexión propia y personal, que refleje su sentir ante el asunto investigado. (p.150)</p>	<p><b>Técnica: Observador como participante</b></p> <p>Sujetos: jóvenes de la comunidad Puerto Yucalpetén</p> <p>En qué consiste:</p> <p>El investigador participa en las actividades grupales como es deseado. El rol principal del investigador es recoger datos y el grupo estudiado es consciente de las actividades de observación del investigador. (p.105)</p>
<p align="center"><b>CUESTIONARIO PARA JÓVENES</b></p> <p>Estimado joven:</p> <p>Agradezco mucho tu colaboración para la presente investigación que nos</p>	

permite conocer las características sociales y culturales de la población juvenil de la comunidad "Puerto Yucalpetén", nos interesa conocer tus gustos e intereses porque de esta manera es como podremos diseñar mejores estrategias para la mejora de tú desarrollo cultural y social.

Toda la población juvenil de esta comunidad está contestando este mismo cuestionario. No tienes que poner tu nombre, **la información que escribas es anónima** y sólo te tomará unos minutos responderlo; te ruego seas lo más claro (a) posible en tú respuesta.

Nuevamente agradezco tu tiempo y voluntad de colaboración.

Edad:                      Sexo:                      Ocupación:

- 1.- ¿Qué actividades realizas en tú tiempo libre?
- 2.- Explica los beneficios que obtienes de tus actividades realizadas en tú tiempo libre.
- 3.- ¿De qué manera influye la tecnología en tú día a día?
- 4.- ¿De qué manera sueles emplear el internet?
- 5.- ¿Qué tipo de tecnologías empleas durante el día?
- 6.- El uso que le das a las tecnologías es el adecuado SI NO ¿Por qué?
- 7.- De las siguientes actividades selecciona con X las que con mayor frecuencia realizas con apoyo del internet (pueden ser varias)  
Obtener información \_\_\_\_\_ acceder a redes sociales \_\_\_\_\_  
Comunicarte \_\_\_\_\_ Para Entretenimiento \_\_\_\_\_  
Acceder a contenidos audiovisuales \_\_\_\_\_ Leer (Libros, doc.) \_\_\_\_\_  
Apoyarte en tus tareas \_\_\_\_\_
8. Del listado anterior que actividad (es) te gusta (n) hacer más en internet y ¿por qué?
- 9.- Completa las siguientes oraciones:  
-Mi actividad favorita del día es \_\_\_\_\_  
-Usar la tecnología e internet es mejor que \_\_\_\_\_  
-Cuando reviso mi celular es para \_\_\_\_\_  
-Al buscar información de internet me siento \_\_\_\_\_  
-Cuando uso las redes sociales me siento \_\_\_\_\_

-La tecnología la empleo \_\_\_\_\_ horas al día, \_\_\_\_\_ a la semana

10.- Si pudieras obtener orientación con respecto al uso adecuado de las tecnologías ¿Qué te gustaría aprender?

**Tú sinceridad y participación en la resolución de este cuestionario es muy importante, agradezco tus respuestas, cada una de ellas es de gran valor.**

**¡Saludos, cordiales!**

### **CUESTIONARIO PARA PADRES DE FAMILIA**

Estimado padre de familia:

Agradezco mucho tu colaboración para la presente investigación que nos permite conocer las características sociales y culturales de la población juvenil de la comunidad “Puerto Yucalpetén”, nos interesa conocer sus gustos e intereses porque de esta manera es como podremos diseñar mejores estrategias para la mejora de su desarrollo cultural y social.

**La información que escribas es anónima** y sólo te tomará unos minutos responderlo; te ruego seas lo más claro (a) posible en tú respuesta.

Nuevamente agradezco tu tiempo y voluntad de colaboración.

Edad:                      Sexo:                      Ocupación:

1.- ¿Qué actividades realizan tus hijos en su tiempo libre?

2.- ¿Cómo influye la tecnología en tú núcleo familiar?

3.- ¿Sueles entretener a tus hijos con recursos tecnológicos (tv, celular, Tablet, computadora, etc.)? Explica por qué

4.- De las actividades que realizan tus hijos en el internet ¿Cuál consideras que realizan con mayor frecuencia?5.- Explica de qué manera supervisas las actividades de tus hijos en el internet.

6.- Además de entretenimiento, ¿Qué otros usos le dan tus hijos al internet?

7.- Según tú opinión la tecnología ¿qué beneficios aporta a tus hijos?

8.- ¿Qué uso alternativo te gustaría que tus hijos le dieran a la tecnología?

9.- ¿Te gustaría que tus niños reciban orientación con respecto al uso que le dan al internet y las tecnologías? (Explica por qué)

## SEGUNDO BLOQUE

Las técnicas e instrumentos que se encuentran en la presente tabla, tiene por objetivo responder a las siguientes preguntas:

¿Qué características tiene la institución, organización, comunidad o colectivo en el que se ubica la situación problemática?

¿Cómo se ha desarrollado históricamente la organización, comunidad o colectivo en el que se ubica la situación problemática?

### **Instrumento: cuestionario abierto electrónico**

Sujetos:

-Expertos en Pedagogía

-Expertos en tecnología

En que consiste:

Es una herramienta para obtener información sin estar cara a cara con la persona interrogada. Las preguntas realizadas durante el cuestionario llevan al entrevistado a un proceso de reflexión propia y personal, que refleje su sentir ante el asunto investigado. (p.150)

## CUESTIONARIO EXPERTOS EN PEDAGOGÍA

Apreciables Maestros :

El presente cuestionario fue formulado con la finalidad de conocer su opinión con respecto al uso nocivo de la tecnología entre los jóvenes en su tiempo libre. Con este instrumento me ayudarán a recabar información para la elaboración de un estudio diagnóstico con el cual pretendo desarrollar una propuesta de intervención educativa para obtener mi título profesional de la Licenciatura en Educación e innovación Pedagógica de la UPN

Sin más por el momento espero contar con su participación y apoyo. Gracias.

1-¿A qué se debe que un joven emplee de manera nociva las TIC?

2-¿De qué manera el tiempo libre tecnológico puede ser benéfico para un joven?

3-El término Alfabetización digital ¿A qué se refiere?

4-¿Qué tipos de ambientes de aprendizaje se pueden emplear en una Educación para las TIC?

5-¿Qué aportes tiene la animación socio-cultural en una pedagogía para el tiempo libre?

6-¿Qué tipo de habilidades y destrezas se deben aplicar en una educación para las TIC?

7-¿De qué manera se logra desarrollar habilidades de comprensión de lectura y escritura en un entorno digital?

8-¿cuáles son los usos alternativos de las TIC para mejorar habilidades del pensamiento? (lectura, escritura, pensamiento matemático, comunicación, análisis, interpretación, etc...)

9-¿De qué manera puede una pedagogía del tiempo libre ser atractiva para un joven?

10-¿De qué manera los jóvenes pueden aprovechar los aportes de las TIC?

## **CUESTIONARIO EXPERTOS EN TECNOLOGÍA**

Apreciables expertos :

El presente cuestionario fue formulado con la finalidad de conocer su opinión con respecto al uso nocivo de la tecnología entre los jóvenes en su tiempo libre. Con este instrumento me ayudarán a recabar información para la elaboración de un estudio diagnóstico con el cual pretendo desarrollar una propuesta de intervención educativa para obtener mi título profesional de la Licenciatura en Educación e innovación Pedagógica de la UPN

Sin más por el momento espero contar con su participación y apoyo. Gracias.

1-Según tú opinión ¿A qué se refiere el término ocio tecnológico y sus consecuencias nocivas entre los jóvenes?

2-¿En qué sentido las TIC pueden realizar aportes benéficos en una persona?

3-¿De qué manera se efectúa la lectura y escritura en un entorno digital?

4-De acuerdo con tu experiencia ¿Qué alternativas promueven las TIC con relación a la mejora de habilidades del pensamiento?

5-¿Qué tipo de recursos y estrategias se pueden emplear para que un joven emplee la lectura y escritura más allá de la pantalla?

6-¿A qué se le llama Alfabetización digital? Y ¿Qué elementos la conforman?

7-¿Qué elementos pueden complementar una Educación para las TIC en los jóvenes?

8-¿Qué aportes tiene las TIC para la denominada sociedad de información?

9-Si pudieras intervenir al problema del uso nocivo de las tecnologías entre los jóvenes ¿cómo lo harías?

10-¿Qué competencias debe desarrollar una persona en el presente siglo?

**PROCESO DE INVESTIGACIÓN:**

El día viernes 20 de Enero se envió un formulario electrónico elaborado en google, a expertos en pedagogía de la UPN, así como a expertos en tecnología de la UPN además de la UNAM.

Se obtuvieron varias respuestas durante el fin de semana.

**ANEXO B**

**Cuadro comparativo entre alfabetización digital y ejes procedimentales para la instrucción estratégica**

Alfabetización digital (Gilter, 1997)	Ejes procedimentales (Pozo y Postigo, 2000)	
	Tipo procedimiento	Descripción
a) Habilidades de búsqueda, basadas en motores de búsqueda en Internet. b) Capacidad para realizar valoraciones equilibradas sobre la información obtenida en línea. c) Distinción entre contenido y presentación, igualada al arte del pensamiento crítico. d) Gestión del flujo de multimedia, utilizando filtros y agentes. e) Creación de una estrategia personal de obtención de información, con selección de fuentes y mecanismos de distribución.	Adquisición	Observación Búsqueda de información. Selección de información. Repaso y retención.
f) Destrezas para la construcción de un conocimiento fiable proveniente de diversas fuentes. g) Capacidad para elegir y evaluar tanto el hecho como la opinión, de ser posible sin sesgo. h) Toma de conciencia de la	Interpretación	Decodificación o traducción de la información. Aplicación de los modelos para la interpretación de situaciones. Uso de analogías y metáforas.

<p>existencia del "otro" y de la disponibilidad facilitada por la red para contactar con él, debatir temas o pedir ayuda.</p>		
<p>i) Precaución al juzgar la validez y exhaustividad del material accesible a través de los enlaces de hipertexto. j) Capacidad para comprender un problema y seguir un conjunto de pasos para resolver esa necesidad de información.</p>	<p>Análisis y razonamiento</p>	<p>Análisis y comparación de modelos. Razonamiento y realización de inferencias. Investigación y solución de problemas.</p>