

	GESTIÓN SERVICIOS BIBLIOTECARIOS					  	
	CARTA DE AUTORIZACIÓN						
CÓDIGO	AP-BIB-FO-06	VERSIÓN	1	VIGENCIA	2014	PÁGINA	1 de 1

Neiva, 27 de Julio de 2021

Señores

CENTRO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN

UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA

Ciudad

El (Los) suscrito(s):

Anyi Bibiana Cruz Santamaría, con C.C. No. 1.083.887.646, **Olga Lucía Cuéllar González**, C.C. No. 55.112.736, autor(es) de la tesis y/o trabajo de grado titulado **Las TIC'S como recurso para fortalecer las capacidades y habilidades humanas mediante la aplicación Make It**, presentado y aprobado en el año 2021 como requisito para optar al título de MAGISTER EN EDUCACIÓN; autorizo (amos) al CENTRO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN de la Universidad Surcolombiana para que con fines académicos, muestre al país y el exterior la producción intelectual de la Universidad Surcolombiana, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera:

Los usuarios puedan consultar el contenido de este trabajo de grado en los sitios web que administra la Universidad, en bases de datos, repositorio digital, catálogos y en otros sitios web, redes y sistemas de información nacionales e internacionales “open access” y en las redes de información con las cuales tenga convenio la Institución.

- Permita la consulta, la reproducción y préstamo a los usuarios interesados en el contenido de este trabajo, para todos los usos que tengan finalidad académica, ya sea en formato Cd-Rom o digital desde internet, intranet, etc., y en general para cualquier formato conocido o por conocer, dentro de los términos establecidos en la Ley 23 de 1982, Ley 44 de 1993, Decisión Andina 351 de 1993, Decreto 460 de 1995 y demás normas generales sobre la materia.

- Continúo conservando los correspondientes derechos sin modificación o restricción alguna; puesto que de acuerdo con la legislación colombiana aplicable, el presente es un acuerdo jurídico que en ningún caso conlleva la enajenación del derecho de autor y sus conexos.

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, “Los derechos morales sobre el trabajo son propiedad de los autores”, los cuales son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables.

EL AUTOR/ESTUDIANTE:

Firma:



	GESTIÓN SERVICIOS BIBLIOTECARIOS					  	
	DESCRIPCIÓN DE LA TESIS Y/O TRABAJOS DE GRADO						
CÓDIGO	AP-BIB-FO-07	VERSIÓN	1	VIGENCIA	2014	PÁGINA	1 de 3

TÍTULO COMPLETO DEL TRABAJO: Las TIC como recurso para fortalecer las capacidades y habilidades humanas mediante la aplicación Make It

AUTOR O AUTORES:

Primero y Segundo Apellido	Primero y Segundo Nombre
Cruz Santamaría	Anyi Bibiana
Cuéllar González	Olga Lucía

ASESOR (ES):

Primero y Segundo Apellido	Primero y Segundo Nombre
Polo Ledesma	Reinaldo Emilio

PARA OPTAR AL TÍTULO DE: Magister

FACULTAD: Educación

PROGRAMA O POSGRADO: Maestría en Educación

CIUDAD: Neiva

AÑO DE PRESENTACIÓN: 2021

NÚMERO DE PÁGINAS:

TIPO DE ILUSTRACIONES (Marcar con una X):

Diagramas Fotografías Grabaciones en discos Ilustraciones en general Grabados
 Láminas Litografías Mapas Música impresa Planos Retratos Sin ilustraciones Tablas
 o Cuadros

SOFTWARE requerido y/o especializado para la lectura del documento:

ATLAS TI. Programa utilizado como apoyo en la organización, análisis e interpretación de la información recolectada en el trabajo de investigación.

MATERIAL ANEXO:

	GESTIÓN SERVICIOS BIBLIOTECARIOS					  	
	DESCRIPCIÓN DE LA TESIS Y/O TRABAJOS DE GRADO						
CÓDIGO	AP-BIB-FO-07	VERSIÓN	1	VIGENCIA	2014	PÁGINA	2 de 3

1. Protocolo de Entrevista
2. Protocolo de Historia de Vida
3. Protocolo de Grupos focales

PREMIO O DISTINCIÓN (En caso de ser LAUREADAS o Meritoria):

PALABRAS CLAVES EN ESPAÑOL E INGLÉS:

Español

1. Las TIC
2. Juego Educativo Interactivo
3. Capacidades y habilidades Humanas

Inglés

- The ICT
- Interactive educational game
- Human abilities and skills

RESUMEN DEL CONTENIDO: (Máximo 250 palabras)

Las TIC como recurso para fortalecer las capacidades y habilidades humanas mediante la aplicación “MAKE IT”, de la línea de investigación “Las TIC y el proceso de aprendizaje”, pretende responder a la pregunta de investigación ¿Cómo mediante la implementación de las TIC’S se pueden fortalecer las capacidades y habilidades humanas en los niños (a) del grado cuarto y quinto de la Institución Educativa Jorge Villamil Cordovéz de Pitalito – Huila, ¿durante el primer semestre del año 2021?

Esta propuesta de tipo cualitativo, que maneja un enfoque etnográfico, busca fortalecer las capacidades y habilidades humanas en los quince estudiantes focalizados, mediante el uso de un dispositivo tecnológico (tabletas digitales), que contiene la aplicación “Make it” y que permite mediante su uso, realizar actividades que generan y fortalecen el conocimiento, con las que pueden divertirse, aprender a solucionar situaciones que conlleven a ser mejores personas y mejores ciudadanos. Estas actividades pueden desarrollarse en el aula de clase contando con la participación y el acompañamiento de docentes, al igual que en cada uno de los hogares involucrando a los padres de familia y demás miembros de la sociedad.

A través del análisis de la información recolectada, las técnicas e instrumentos utilizados, la entrevista semiestructurada, la historia de vida y los grupos focales, se busca dar respuesta al propósito de la investigación, evidenciando que la implementación de las TIC como herramienta innovadora y cautivadora en los diferentes espacios, genera gran interés en el fortalecimiento de estas capacidades a nivel escolar, familiar y comunitario.

	GESTIÓN SERVICIOS BIBLIOTECARIOS					  	
	DESCRIPCIÓN DE LA TESIS Y/O TRABAJOS DE GRADO						
CÓDIGO	AP-BIB-FO-07	VERSIÓN	1	VIGENCIA	2014	PÁGINA	3 de 3

ABSTRACT: (Máximo 250 palabras)

The ICT as a resource to strengthen human capacities and skills through the application "MAKE IT", of the research line "ICT and the learning process", aims to answer the research question "How, through the implementation of the ICTs can strengthen human capacities and abilities in children of the fourth and fifth grade of the Educational Institution Jorge Villamil Cordovéz in Pitalito Huila, during the first semester of the year 2021?"

This qualitative proposal, which uses an ethnographic approach, seeks to strengthen human capacities and abilities in the fifteen targeted students, through the use of a technological device (digital tablets), which contains the "Make it" application and which allows through its use, carry out activities that generate and strengthen knowledge, with which students can have fun, learn to solve situations that lead to being better people and better citizens. These activities can be developed in the classroom with the participation and accompaniment of teachers, as well as in each of the homes involving parents and other members of society.

Through the analysis of the information collected, the techniques and instruments used, the semistructured interview, the life history and the focus groups, it seeks to respond to the purpose of the research, showing that the implementation of the ICT as an innovative tool and captivating in the different spaces, generates great interest in strengthening these capacities at the school, family and community levels.

APROBACION DE LA TESIS



MARÍA ELVIRA CARVAJAL SALCEDO



Luis Alfonso Caro Bautista

**Las TIC'S como recurso para fortalecer las capacidades y habilidades humanas mediante
la aplicación Make It**

**Anyi Bibiana Cruz Santamaría
Olga Lucía Cuellar González**

**Universidad Surcolombiana
Facultad de Educación
Maestría En Educación Área De Profundización: Diseño, Gestión Y Evaluación Curricular
Grupo Paca
Neiva
2021**

**Las TIC'S como recurso para fortalecer las capacidades y habilidades humanas mediante
la aplicación Make It**

Anyi Bibiana Cruz Santamaría

Olga Lucía Cuellar González

**Tesis de grado presentada como requisito para optar el título de Magister En
Educación**

Asesor:

Reinaldo Emilio Polo Ledesma

Doctor En Bioquímica

Universidad Surcolombiana

Facultad de Educación

Maestría En Educación Área De Profundización: Diseño, Gestión Y Evaluación Curricular

Grupo Paca

Neiva

2021

Contenido

Introducción	8
Resumen.....	11
Abstract	12
Capítulo I: Formulación del Problema.....	13
Planteamiento del Problema.....	13
Justificación	21
Capítulo II: Objetivos	26
Objetivo General	26
Objetivos Específicos	26
Capítulo III: Marco Referencial.....	27
Marco Teórico	27
Capacidades y Habilidades Humanas.....	27
Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC´S)	31
APPs	33
Tabletas Digitales	35
Lineamientos para la Prestación del Servicio de Educación en Casa y en Presencialidad (Covid-19).....	36
Relación TIC- Educación	38
Marco conceptual	42
Capacidades	42
Habilidades Humanas	42
Relación de las Capacidades y Habilidades Humanas en la Formación Ciudadana .	42
Tecnologías de la Información y la Comunicación	44
APP - MAKE IT	45
Tabletas digitales	46

Capítulo IV: Estado del arte.....	48
Capítulo V: Diseño metodológico	52
Población Afectada	52
Procedimiento.....	53
Fase Objetivo Específico N° 1.....	54
Destinado a la Docente.	54
Destinado al Estudiante.....	55
Destinado al Padre de Familia.	55
Fase Objetivo Específico N° 2.....	56
Diseño del Juego Educativo en la App MAKE IT.....	56
Estructura del Juego Educativo Interactivo.	56
Entrega de Tabletas Digitales.	61
Implementación del Juego Educativo.	62
Recepción de Evidencias.	62
Fase objetivo específico N° 3	62
Sesión 1: Grupo Focal Dirigido a Estudiantes.....	62
Sesión 2: Grupo Focal.....	63
Consolidación y Verificación General de Información (Datos).	63
Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información.....	63
Capítulo VI: Recolección de la Información	65
Informe Descriptivo	65
Análisis y Procesamiento de la Información según Entrevista Semiestructurada e	
Historias de Vida.....	71
Análisis y Procesamiento de la Información según Recepción de Evidencias Fotográficas	
de la Implementación del Juego Educativo Interactivo	81
Diseño del juego educativo interactivo	81
Entrega de tabletas digitales.....	82
Implementación del juego educativo interactivo en familia.	83

Análisis y Procesamiento de la Información según Grupos Focales	85
Conclusiones	90
Recomendaciones	92
Impactos de la Investigación.....	93
Referencias.....	95
Anexos	100
Anexo 1: Protocolo de Entrevista.....	100
Anexo 2: Protocolo historia de vida.....	108
Anexo 3: Protocolo Grupos focales	120

Lista de Tablas

Tabla 1. Población.....	52
Tabla 2. Estructura del Juego Educativo Interactivo	57
Tabla 3. Estructura de las Técnicas e Instrumentos	64

Lista de Figuras

Ilustración 1. Make it.....	45
Ilustración 2. Organización del Encuentro.....	65
Ilustración 3. Entrevista Semiestructurada e Historias de Vida.....	66
Ilustración 4. Descarga e instalación de la Aplicación MAKE IT.....	67
Ilustración 5. Actividades.....	67
Ilustración 6. Entrega de Tabletas.....	68
Ilustración 7. Actividades en Familia.....	69
Ilustración 8. Grupos Focales.....	70
Ilustración 9. Convivencia y Paz.....	72
Ilustración 10. Participación y Responsabilidad.....	73
Ilustración 11. Relación entre Conflicto-Participación.....	74
Ilustración 12. Participación.....	75
Ilustración 13. Opiniones.....	76
Ilustración 14. Pluralidad e Identidad.....	76
Ilustración 15. Participación - Pluralidad e Identidad.....	78
Ilustración 16. Juegos.....	81
Ilustración 17. Tabletas Digitales.....	82
Ilustración 18. Participación a Nivel Familiar.....	83
Ilustración 19. Juegos-Tecnología.....	85
Ilustración 20. Tecnología.....	86
Ilustración 21. Opiniones.....	87
Ilustración 22. Grupos.....	88

Introducción

El uso de las tecnologías de la información y la comunicación cada día está fortaleciendo el sistema educativo y contribuye con el mejoramiento de los procesos de enseñanza y de aprendizaje en las instituciones educativas. Este recurso se está convirtiendo en una herramienta de gran apoyo tanto para docentes como para estudiantes, en cada uno de los encuentros académicos y formativos, en el entendido que éstos brindan la oportunidad de acceder a mucha más información, de una manera más ágil y diversa, mejorando la comunicación, facilitando una formación sistémica dentro de un ambiente de aprendizaje interactivo y significativo.

El uso de las herramientas digitales permite de igual manera, una relación más propia entre los sujetos que participan de estos encuentros, no solo dentro del aula de clase sino fuera de ella; éste se ha convertido en un recurso que mejora el trabajo escolar, que media el trato con el otro y optimiza la relación con el entorno. Es importante en este sentido resaltar, que no es solo meritorio el uso de estas herramientas de manera unísona, por el contrario, el seguimiento y acompañamiento que realiza cada docente, cada institución y cada ente, es vital para que la formación sea mucho más efectiva. No se puede ver el uso de la tecnología como una amenaza directa a la labor del docente, por ejemplo, o una manera de reemplazo; por el contrario, se le debe considerar como una estrategia más de apoyo en el sistema educativo.

Cada vez, se está incorporando distintas aplicaciones como recursos en el trabajo pedagógico, para optimizar el proceso de aprendizaje y hacer del mismo un espacio más interesante, ameno, llamativo y creativo, logrando conectar a docentes, estudiantes y comunidad.

El uso de las TIC's como herramienta de apoyo en la práctica educativa es también una oportunidad más de abordar distintas temáticas del desarrollo de cada persona, no solo a nivel académico o cognoscitivo, sino de formación integral, del desarrollo del ser y de sus

dimensiones; desde el ámbito de lo social y lo familiar, en este caso, se puede ver cómo estas herramientas contribuyen en estos aspectos, permitiendo reflexionar sobre las capacidades y habilidades que posee cada sujeto para integrar el uso de estos recursos y mejorar aquellas dificultades que no son tan significativas a nivel académico pero que sí pueden optimizar las relaciones humanas.

Al buscar alternativas para que los estudiantes mejoren la capacidad y la habilidad de comunicarse de una manera asertiva, se contribuye también con el proceso de aprendizaje de manera eficaz, se propicia un espacio comunicativo y efectivo, y sobre todo, más humano, donde los estudiantes puedan llegar a expresarse sin temor a nada, formados en valores, con respeto, con toda la capacidad de resolver cualquier situación problemática en la que puedan verse inmersos, y con toda la capacidad y habilidad para ser ciudadanos ejemplares.

El docente se ve abocado a propiciar ambientes óptimos de aprendizaje donde los estudiantes se desenvuelvan de una manera natural, creativa y significativa; esto permite una mejor relación entre los compañeros dentro y fuera del aula de clase, llevando actitudes positivas al hogar que se verán reflejadas de igual manera, en la relación con su comunidad. El buen trato con el otro, rescatar los valores, aprender a convivir, a respetar y a comunicarse de la mejor manera es de vital importancia y la escuela se convierte en el mejor lugar para reforzar habilidades y capacidades básicas en el desarrollo del ser humano integral, transformando algunos comportamientos y actitudes como la pérdida de valores y el respeto en la forma de comunicarse.

Situación que genera un gran reto en este trabajo de investigación, en la medida en que brinda la oportunidad de analizar una situación problemática que se viene presentando en la institución educativa oficial, Jorge Villamil Cordovéz, ubicada en el sector rural, del municipio

de Pitalito, Huila, en donde se ha evidenciado problemas de convivencia, falta de respeto y del buen trato con el otro, razón por la cual nos motiva a buscar una estrategia que mejore las relaciones interpersonales, familiares, académicas y sociales mediante el uso de una herramienta tecnológica, llamada “MAKE IT”.

MAKE IT, es una aplicación que se puede instalar en cada una de las tabletas y permite optimizar el trabajo escolar, mediante el desarrollo y la ejecución de actividades de manera divertida, dinámica y pertinente; abordando temáticas diversas, reales, de su propio contexto y de su diario vivir; en especial, actividades que permiten el fortalecimiento de las capacidades y habilidades humanas y a su vez, el mejoramiento de las relaciones interpersonales; así mismo, permite trabajar no solo de manera individual sino en equipo, permitiendo la participación de los padres de familia y los demás miembros de comunidad.

El proyecto, acude a una investigación juiciosa de tipo cualitativo, basados en el enfoque etnográfico, haciendo uso de técnicas e instrumentos, como la entrevista semiestructurada, la historia de vida y los grupos focales que nos permitan acercarnos a las realidades de los quince (15) padres de familia y estudiantes de los grados 4 y 5, realizando un fuerte análisis de las mismas mediante el uso del programa (herramienta) Atlas Ti, y teniendo en cuenta los 3 grupos de capacidades y habilidades humanas, enfocándonos en los aspectos educativo y familiar y por ende, en las dimensiones emocional y comunicativa.

Esta propuesta investigativa se constituye en una oportunidad de mejorar los procesos educativos y formativos de la población afectada, haciendo uso de la aplicación “MAKE IT” y de las actividades planteadas dentro del juego educativo interactivo.

Resumen

La propuesta de investigación, las TIC'S como recurso para fortalecer las capacidades y habilidades humanas mediante la aplicación "MAKE IT", de la línea de investigación "Las TIC y el proceso de aprendizaje", se pretende responder a la pregunta de investigación ¿Cómo mediante la implementación de las TIC'S se pueden fortalecer las capacidades y habilidades humanas en los niños (a) del grado cuarto y quinto de la Institución Educativa Jorge Villamil Cordovéz de Pitalito – Huila, durante el primer semestre del año 2021?.

Esta propuesta de tipo cualitativo y manejando un enfoque etnográfico, busca fortalecer las capacidades y habilidades humanas en los quince estudiantes y padres de familia focalizados, teniendo en cuenta el uso del juego educativo interactivo "MAKE IT" y de las distintas actividades que, mediante la aplicación, se desarrollan. A través del análisis de la información recolectada, las técnicas e instrumentos utilizados, la entrevista semiestructurada, la historia de vida y los grupos focales, se busca dar respuesta al propósito de la investigación, evidenciando que la implementación de las TIC'S como herramienta innovadora y cautivadora en los diferentes espacios educativos, genera un gran interés en el fortalecimiento de las capacidades y habilidades humanas a nivel escolar, familiar y comunitario, así mismo, motivan y enamoran a cada actor que participa en los procesos educativos, desarrollando destrezas que a diario serán puestas en marcha en una sociedad que a gritos necesita de prácticas sociales saludables.

Palabras Claves: TIC'S, juego educativo interactivo, capacidades y habilidades humanas

Abstract

In the research proposal, ICT's as a resource to strengthen human capacities and abilities through the application "Make It", within the research line "ICT's and the learning process", it is intended to answer the research question ¿How through the implementation of the ICT's can human capacities and abilities be strengthened in the children of the fourth and fifth grade of the Jorge Villamil Cordovéz Educational Institution in Pitalito - Huila, during the first semester of the year 2021? This qualitative proposal and using an ethnographic approach, seeks to strengthen human capacities and abilities in the fifteen focused students, taking into account the use of the interactive educational game "Make it" and the different activities that are developed through the application. Through the analysis of the information collected, the techniques and instruments used, the semi-structured interviews, the life stories and the focus groups, it seeks to respond to the purpose of the research, showing that the implementation of ICT'S as an innovative and captivaing tool in the different educational spaces, generates a great interest in the strengthening of human capacities and abilities at school, family and community levels, likewise, they motivate and fall in love with each actor who participates in the educational processes, developing daily skills needed in a society with lack of healthy social practices.

Keywords: ICT'S, interactive educational game, human abilities and skills

Capítulo I: Formulación del Problema

Planteamiento del Problema

El ser humano por naturaleza es un agente social que continuamente se relaciona con otras personas, en la búsqueda de objetivos individuales y comunes. En diversos escenarios es común hablar y escuchar sobre las capacidades y las habilidades que poseen las personas en su vida diaria para enfrentar el mundo. Al referirnos a las capacidades y habilidades humanas, es importante fomentar y fortalecer el trato amable entre las personas y los miembros de una comunidad y teniendo en cuenta la importancia de potencializar las relaciones sociales, es indispensable abarcar el tema de las competencias ciudadanas y enfocarlas más aún en el desarrollo de las capacidades y habilidades humanas.

Las capacidades y habilidades humanas en conjunto con las temáticas educativas permiten que haya un desarrollo integral, ya que forma personas con habilidades emocionales, cognitivas y comunicativas, que ayudan a la solución de problemas de manera individual y grupal; al mismo tiempo se potencian los valores, la sana convivencia y se fomenta la paz.

Debido a que cada vez más existe un desinterés por descubrir, mantener y fomentar las capacidades y habilidades humanas, prueba de ello son los constantes conflictos que se vive dentro y fuera del aula de clase, es primordial fortalecerlas desde el hogar y más aún en el aula de clases; éstas son formadoras de valores y propician espacios armoniosos y a su vez, crean ambientes agradables no solo de aprendizaje sino de crecimiento personal y social. Es triste encontrar que en un alto porcentaje de instituciones se evidencia la mala articulación y el desconocimiento de estrategias y herramientas motivadoras por parte del docente, para que presente de forma significativa el conocimiento y promueva de igual manera el desarrollo de

habilidades. Dicho fortalecimiento en el aula de clase y aún fuera de ella se remite solo a lo conceptual y sin realizar un diagnóstico de aquella trascendencia en el ámbito familiar y social.

A nivel educativo el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2004) reconocen las capacidades y habilidades humanas, como competencias ciudadanas, ya que:

Es posible desarrollar habilidades para expresarnos a través de diversos lenguajes o para resolver problemas matemáticos, podemos desarrollar habilidades específicas para el ejercicio de la ciudadanía. La institución educativa es un escenario privilegiado, pues allí aprendemos a vivir juntos, a trabajar en equipo y a identificar nuestras particularidades y diferencias en una permanente interacción con otros seres humanos. Sin embargo, la formación ciudadana no ha recibido el énfasis necesario. Quizás por el hecho de tener tantas conexiones con la vida cotidiana, hemos creído que se da de forma espontánea e irreflexiva. (p. 5).

Con el impacto generado por las tecnologías, las TIC's juegan un papel fundamental en la sociedad, ya que el mundo día tras día evoluciona y se adapta a las necesidades de cada contexto generando cambios en nuestra forma de vivir, renovando visiones y permeando cada vez más los distintos ambientes.

La importancia de la creación de espacios pedagógicos, didácticos e innovadores requiere la participación de diversos agentes (docentes, directivos, estudiantes, padres de familia y personal administrativo) que contribuyan a la construcción de un clima articulado entre el saber y el contexto inmediato.

Es oportuno señalar que las TIC'S apoya y contribuye con el mejoramiento social, económico y político del país; y al mismo tiempo enriquecen y fortalecen los procesos de enseñanza y aprendizaje. De acuerdo con el análisis anterior, el sistema educativo debe

plantearse preguntas como: ¿Qué aprenden los estudiantes?, ¿Son útiles aquellos aprendizajes? y ¿Aquel aprendizaje es significativo para la vida? La implementación de las TIC ha generado nuevas visiones didácticas que permiten: (1) un aprendizaje significativo, que cautive el interés; (2) libertad de exploración del conocimiento para estructurar el pensamiento crítico; (3) estimular la creatividad y la imaginación; (4) brindar fuentes confiables, que ayuden a despertar el amor por la investigación y (5) permitir que el estudiante sea capaz de entender la realidad y mejorar su contexto.

Debido a la evolución constante de las tecnologías, el impacto generado en diversos ámbitos y el afán de estar actualizados, consumiendo todo aquello que nos brinda el mercado digital, se ha olvidado la importancia de fortalecer valores, el cuidado del medio ambiente y el respeto por la vida.

Las TIC'S actúan como mediadoras y como parte significativa de los procesos académicos, como parte fundamental de una sociedad cambiante que pide a gritos el aprovechamiento de recursos tecnológicos y del acompañamiento de personal idóneo dentro de las instituciones educativas, enfocando su interés mayor en el mejoramiento de la calidad de la educación y en optimizar los procesos de enseñanza y aprendizaje, teniendo en cuenta que se debe volver a pensar en el valor de la vida y que es tarea importante cultivar los valores como la solidaridad, la compasión, la empatía, el trabajo colaborativo, la justicia, la dignidad y el respeto para generar óptimos ambientes y escenarios de una sana convivencia.

Son muchas las actividades que a diario realizan los maestros para cautivar y motivar los procesos de enseñanza y aprendizaje, pero se descuida aquellas herramientas tecnológicas que han sido donadas a la institución por el MEN, como por ejemplo el programa Computadores para educar, que tiene como propósito promover la implementación de acciones diseñadas para

facilitar el proceso de transformación de la práctica educativa, para avanzar en los procesos pedagógicos, implementando la tecnología para innovar. De la misma forma se consolida un ecosistema institucional innovador y satisface las necesidades de la comunidad educativa: docentes, directivos, estudiantes y padres de familia.

El acceso, entendido como la oportunidad que nos permite garantizar que todos los niños de Colombia fortalezcan sus aprendizajes con ayuda de las TIC's.

Computadores para Educar ha entendido que la tecnología es un medio para transformar y fortalecer las capacidades y habilidades humanas implementando estrategias y herramientas pedagógicas. En esa medida, garantizar el acceso a las TIC contribuye de manera significativa al cierre de la brecha digital en todas las regiones de Colombia y genera oportunidades de desarrollo en las comunidades que se ven beneficiadas por el Programa. Con la entrega de equipos a instituciones educativas públicas, bibliotecas y casas de la cultura, bien sea por los mecanismos de compra de terminales y demás elementos tecnológicos para uso en contextos educativos, Computadores para Educar garantiza que los niños de las regiones más apartadas del país, tengan las mismas oportunidades de acceso a la información que los niños de las grandes capitales. (Computadores para Educar, s.f.).

La Institución Educativa Municipal Jorge Villamil Cordovéz de Pitalito - Huila, en donde se desarrolla la investigación recibió por parte del programa en mención 120 tabletas digitales que se encuentran almacenadas sin cumplir su principal objetivo. Es allí donde se evidencia el desconocimiento y el no uso adecuado de las tecnologías por parte de docentes, directivos docentes, estudiantes y padres familia.

Con la llegada de la emergencia sanitaria producida por la COVID-19, se hace necesario integrar de forma adecuada las tecnologías en los procesos de formación en una política incansable de calidad, gratuidad y equidad.

La crisis de salud global generada por la COVID-19 exigió la declaratoria de emergencia sanitaria en Colombia establecida mediante Resolución 385 del 12 de marzo de 2020, ampliada mediante la Resolución 844 del 26 de mayo de 2020, y condujo a las declaratorias de Emergencia Económica, Social y Ecológica definidas mediante los Decretos 417 del 17 de marzo de 2020 y 637 del 7 de mayo de 2020, que otorgaron facultades al orden nacional para tomar las medidas presupuestales de contingencia, según se requiera en cada sector, para asegurar la protección y el bienestar de los ciudadanos, incluida la medida de aislamiento preventivo obligatorio. (MEN, 2020, p. 9).

Situación que generó un enorme impacto en la educación, tanto así que fue imperativo el cierre de las instituciones educativas en casi todo el planeta, en lo que representa la crisis simultánea más importante que han sufrido todos los sistemas educativos del mundo. De igual manera, todo este acontecimiento no solo impactó al ámbito escolar sino el sector de la salud, a tal punto de llegar al colapso, que a su vez se trasladó a una emergencia de tipo económica, provocando una profunda recesión mundial; situación que afectó las relaciones interpersonales, familiares y sociales, provocando un aislamiento total, generando un nuevo estilo de comunicación, de socialización y de aprendizaje; propiciando de una u otra manera, desafíos a nivel de convivencia y supervivencia, que han permitido por un lado reinventarnos, adaptarnos y generar nuevos saberes; y por el otro, resaltar las carencias y dificultades que se presentan en el hogar y en la falta de articulación con la escuela.

Otro aspecto importante de mencionar, es la marcada limitación de los recursos tecnológicos con que cuentan no solo las instituciones educativas oficiales del país; sino algunos hogares demostrando la inequidad, la falta de apoyo y de compromiso por parte del Estado y la carencia de políticas educativas claras. A pesar de que se han implementado nuevas estrategias y programas de apoyo para aprendizaje a distancia o virtual en todo el mundo, la situación en nuestro contexto es bastante complicada. Se ha recurrido al uso de plataformas y recursos tales como la televisión, la radio, los teléfonos celulares, computadores y las tabletas, elementos que pueden llegar a cada niño, independientemente del ingreso familiar o el estrato social, lastimosamente, en algunos contextos sociales, éstos no existen.

Dentro de los propósitos que tiene el Estado radica en asegurar que los recursos lleguen a los hogares más desfavorecidos, que proporcionen ayuda tecnológica, capacitación no solo a los estudiantes en el manejo de las tecnologías sino a los docentes también. Luchar porque sea adecuado el uso de estos recursos en cuanto llegan a las instituciones educativas, teniendo en cuenta que éstos son una oportunidad más de acceder a la información, de generar conocimiento y aprendizajes más significativos; de mejorar las relaciones entre los miembros de la comunidad propiciando a la vez, espacios de diálogo, de comunicación asertiva y de crecimiento personal. Tras la pandemia, las instituciones educativas, en compañía de los padres de familia, estudiantes docentes y la comunidad en general, habrán comprendido la necesidad de trabajar juntos y de la mano para promover la educación de sus hijos, rescatando valores fundamentales de respeto, apoyo y trabajo en equipo, siendo parte activa de la construcción de un mejor país.

Con base a lo expuesto anteriormente, la problemática que se refleja en los estudiantes del grado cuarto y quinto de la Institución Educativa Municipal Jorge Villamil Cordovéz, se enmarca en la falta de capacidades y habilidades humanas para convivir de una manera

armoniosa y para generar espacios de encuentros académicos óptimos y agradables que contribuyan con un mejor aprendizaje, puesto que se dificulta el desarrollo de las actividades programadas en el aula de clase debido a los constantes conflictos que se presentan y a la falta de la capacidad para resolverlos. Es constante escuchar que los estudiantes prefieren trabajar solos, que sus problemas serán solucionados en el descanso, causando enfrentamientos verbales y utilizando otras expresiones negativas que para nada contribuyen con la solución de los conflictos. Otros factores que inciden en la problemática planteada se evidencian en el hogar, por la falta de apoyo tanto moral como económico, carencia de normas de convivencia, falta de disciplina por la ausencia en ocasiones de los padres de familia que deben salir a trabajar para buscar el sustento diario o porque, en otros casos, prefieren dedicarse a realizar actividades recreativas y los hijos quedan solos en el hogar o bajo el cuidado de personas no responsables o idóneas.

Todas estas eventualidades ponen en evidencia que estas capacidades y habilidades humanas vienen en decadencia; esta situación ha generado que compartan menos a la hora de descanso, que eviten el diálogo, incluso se ha perdido las buenas relaciones sociales, el buen trato, el compañerismo, el preocuparse por el otro, los valores en decadencia, falta la paz, la solidaridad entre otros. Hace falta una convivencia sana y armoniosa que a la vez proyecte tranquilidad para poder vivir de forma pacífica y unida.

Con todo este panorama es viable preguntarse ¿Cómo integrar las capacidades y habilidades humanas con dispositivos tecnológicos en el aula de clase? ¿Cómo puede desarrollarse las capacidades y habilidades humanas con el uso de las tecnologías? ¿Qué puede aportarle las TIC's? ¿Cuál es el sentido de utilizar las tecnologías como fortalecedora de las capacidades y habilidades humanas?

Desde la Maestría en Educación, nace nuestro proyecto basado en la línea de investigación “Las TIC y el proceso de aprendizaje” con el propósito de fortalecer las capacidades y habilidades humanas en los niños (a) teniendo en cuenta las tecnologías, arrojando en primera instancia la pregunta de investigación: ¿Cómo mediante la implementación de las Tic´s se pueden fortalecer las capacidades y habilidades humanas en los niños (a) del grado cuarto y quinto de la Institución Educativa JORGE VILLAMIL CORDOVEZ de Pitalito – Huila, durante el primer semestre del año 2021?

Justificación

Como se ha evidenciado en el planteamiento del problema, existe la falta de un reconocimiento del prójimo y la articulación del saber en comprender la diversidad humana, a tal punto de dejar de lado la importancia de los valores y los derechos de los demás.

Para esta investigación y según el MEN (2004) las capacidades y habilidades humanas se han convertido en un tema primordial y representan un desafío para diversas instituciones educativas, pues con la contaminación de la mala información que circula por la nube (internet), se está dejando la práctica de éstas, fuera del aula de clase y del hogar. Es por ello que cada vez se hace necesario encontrar nuevas estrategias y herramientas que cautiven al estudiante, motivándolo a ser un mensajero de buenas prácticas individuales, sociales y un ciudadano ejemplar.

Tal como lo menciona el periódico virtual Altablero (2004a):

Las competencias ciudadanas son un conjunto de habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas, que debemos desarrollar desde pequeños para saber vivir con los otros y sobre todo, para actuar de manera constructiva en la sociedad. Con las competencias ciudadanas, los estudiantes de toda Colombia están en capacidad de pensar más por sí mismos, decidir lo mejor para resolver sus dilemas, encontrar la forma justa de conciliar sus deseos y propósitos al lado de los que tienen los demás. Desarrollan habilidades que les permiten examinarse a sí mismos; reconocer sus reacciones y sus actos; entender por qué es justo actuar de una manera y no de otra; expresar sus opiniones con firmeza y respeto; construir en el debate; cumplir sus acuerdos, proponer, entender y respetar las normas. (p. 1).

De acuerdo con lo anterior se quiere rescatar la importancia de que la educación no solo debe apuntar a la formación de conocimiento (pruebas saber y pruebas ICFES) y aunque es importante, no se debe dejar de lado el desarrollo de un pensamiento crítico e integral, capaz de sobresalir en una sociedad globalizada.

Las TIC'S en muchas instituciones se han convertido en un problema para los docentes, pues el gobierno solo se encarga de distribuir aparatos tecnológicos sin ningún plan de acción y verificación para la formación y el uso adecuado de la tecnología en el aula de clase. Es por ello que este proyecto de investigación es innovador, ya que pretende fortalecer las capacidades y habilidades humanas implementando las TIC'S como herramienta cautivadora para el desarrollo integral.

Por ello es fundamental que todos los adultos involucrados en la educación nos propongamos promover y construir ambientes democráticos reales, tanto en el hogar como en la vida escolar, para favorecer el ejercicio de las competencias ciudadanas. Si queremos contextos para la participación democrática, debemos tomar decisiones explícitas y conscientes para ofrecerlos en la vida cotidiana: espacios que permitan la participación y la toma de decisiones sobre asuntos reales, todos los días, desde el comienzo de la escolaridad. (MEN, 2004, p. 10).

Con base en lo anterior es importante buscar estrategias y herramientas que permitan fortalecer estas capacidades y habilidades humanas motivando al estudiante a recuperar el interés por la práctica de valores dentro de una convivencia sana dentro y fuera de la escuela.

Según el Periódico Altablero (2004b) el uso adecuado de las TIC'S permite al maestro revelar al alumno nuevas dimensiones de sus objetos de enseñanza (fenómenos del mundo real,

conceptos científicos o aspectos de la cultura) que su palabra, el tablero y el texto le han impedido mostrar en su verdadera magnitud.

El uso de las herramientas tecnológicas y más aún las gratuitas como la aplicación MAKE IT, permite diseñar y crear actividades interactivas que podrán ser convertidas en juegos educativos. Con la interfaz de plantillas de fácil acceso, MAKE IT cuenta con una galería de imágenes y sonidos predeterminados que nutrirán cada una de las actividades del juego educativo. De igual forma la aplicación MAKE IT brinda la posibilidad de agregar contenido creado por el maestro, incluyendo su voz e imágenes diseñadas en clase por parte de los estudiantes y para los estudiantes, en compañía de docentes, con los aportes de los padres de familia y del resto de la comunidad. Este tipo de Aplicaciones (application) dan un toque didáctico e innovador que cautivan y generan un aprendizaje significativo involucrando situaciones y personajes de su entorno. Con la aplicación MAKE IT se puede compartir proyectos entre dispositivos con solo un código. Existe la posibilidad de crear un aula virtual para agregar a los estudiantes de cada grado; si el estudiante desea retroalimentar cada una de las actividades, MAKE IT permite personalizar su contenido de acuerdo con los procesos desarrollados.

La implementación de las TIC en los procesos de enseñanza gana popularidad en los estudiantes del grado 4 y 5 de la Institución Educativa Municipal Jorge Villamil Cordovéz de Pitalito - Huila, ya que ven la tecnología como una oportunidad de aprendizaje que podrá ser replicada en su hogar y en los diferentes procesos de formación.

La formación para la ciudadanía no es una asignatura aislada, sino una responsabilidad compartida que atraviesa todas las áreas e instancias de la institución escolar y toda la

comunidad educativa, conformada por las directivas, los docentes, los estudiantes, las familias, el personal administrativo y las demás personas que interactúan en ella.

El equipo docente tiene mucho que aportar, desde sus clases, al aprendizaje y a la práctica de estas competencias. En todas las áreas académicas se pueden proponer actividades, reflexiones y discusiones valiosas. Por ejemplo, una clase de educación física, un proyecto de ciencias naturales, un taller de teatro o de pintura son espacios que nos permiten aprender a vivir y a trabajar juntos. No se trata de dejar de enseñar lo que es propio de cada área sino, por el contrario, de aprovechar esos conocimientos y habilidades específicas para contribuir a la formación ciudadana. (MEN, 2004, p. 10).

De igual manera los padres de familia y docentes encontrarán una forma divertida, educativa y motivadora de fortalecer las capacidades y habilidades humanas mediante el uso de aparatos tecnológicos que se encuentran en la institución.

El salón, el recreo, las fiestas, los paseos, los eventos culturales y deportivos y todas las situaciones de la vida escolar en las que se establecen diversas relaciones entre estudiantes y docentes o entre los mismos estudiantes, son espacios reales donde se aprenden y practican competencias para la convivencia, el respeto y la defensa de los derechos humanos y el ejercicio de la pluralidad. (MEN, 2004, p. 11).

Es importante reconocer el gran impacto que genera el uso de la tecnología en el aula de clase y para ello según:

La Guía de orientación sobre la importancia de las TIC's en la educación, resalta aquellos aspectos que motivan y ayudan al proceso de formación integral del estudiante en el ámbito familiar (hogar), escolar (escuela), personal (único) y social (comunidad), entre

ellos se destacan: la motivación, interés, cooperación, iniciativa y creatividad, autonomía y alfabetización digital (González, 2017).

Capítulo II: Objetivos

Objetivo General

Aplicar las TIC's como herramienta para fortalecer las capacidades y habilidades humanas, mediante la aplicación MAKE IT en los niños (a) del grado cuarto y quinto de la Institución Educativa Jorge Villamil Cordovéz de Pitalito – Huila, durante el primer semestre del año 2021.

Objetivos Específicos

1. Categorizar el grupo de capacidades y habilidades humanas que presentan debilidades en los niños (a) del grado cuarto y quinto de la Institución Educativa Jorge Villamil Cordovéz en el ejercicio de la ciudadanía, la promoción, el respeto y la defensa de los derechos humanos.
2. Diseñar y ejecutar el juego educativo interactivo, a través de la aplicación MAKE IT para fortalecer las capacidades y habilidades humanas en los niños (a) del grado cuarto y quinto de la Institución Educativa Jorge Villamil Cordovéz.
3. Evaluar el impacto de la propuesta pedagógica para el fortalecimiento de las capacidades y habilidades humanas en los niños (a) del grado cuarto y quinto de la Institución Educativa Jorge Villamil Cordovéz.

Capítulo III: Marco Referencial

Marco Teórico

Como soportes teóricos se recopila contribuciones valiosas para comprender mejor el campo de análisis y al mismo tiempo se generan aportes para indagar sobre los temas en cuestión de este proyecto de investigación, dirigiéndonos al desarrollo de los objetivos planteados que a su vez dan respuesta a la pregunta de investigación.

Los sustentos bibliográficos se dividen en cuatro (4) aspectos fundamentales que son el soporte para todo el proceso investigativo, en primera instancia las capacidades y habilidades humanas; como segundo campo tenemos las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's) que a su vez tiene dos (2) variantes, las APPs y las Tabletás digitales, como tercer aspecto los Lineamientos para la prestación del servicio de educación en casa y en presencialidad bajo el esquema de alternancia y la implementación de prácticas de bioseguridad en la comunidad educativa y como aspecto final se establece la relación TIC- Educación.

Capacidades y Habilidades Humanas

El Ministerio de Educación Nacional reconoce las competencias ciudadanas como aquellas capacidades y habilidades humanas que buscan formar personas integrales, con autonomía, pensamiento analítico y crítico, capaces de consolidar una sociedad basada en el prójimo, el respeto por las diferencias, transparencia, cooperación, igualdad, equidad y libertad.

En este sentido, desarrollar en todas y todos los estudiantes las habilidades, los conocimientos y las destrezas necesarias para construir una ciudadanía democrática y activa, es un reto fundamental puesto que responde a la política educativa de calidad y, además, concreta el objetivo de llevar al país por el camino de la prosperidad. Estamos convencidos que el desarrollo humano requiere de unos ciudadanos respetuosos del bien

común, que sepan encontrar, valorar y proteger la riqueza que hay en la diferencia y que participen activamente en la construcción del Estado Social de Derecho que Colombia promueve y defiende. (MEN, 2011, p. 6).

Reconociendo que las capacidades y habilidades humanas día a día requieren de un fuerte énfasis en la escuela y en el hogar, ya que son “el conjunto de conocimientos y de habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas que, articulados entre sí, hacen posible que el ciudadano actúe de manera constructiva en la sociedad democrática” (MEN, 2004, p. 8). Así mismo, el MEN (2004) divide las competencias ciudadanas en tres (3) grandes grupos: 1. Convivencia y paz 2. Participación y responsabilidad democrática 3. Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias.

La Constitución de 1991, declara que somos una nación pluriétnica y multicultural, debido a que se reconoce y valora la diversidad de orígenes culturales en la sociedad. Hoy en día es común escuchar que personas o grupos son discriminados por su religión, género, grupo étnico, orientación sexual, etc. Consideramos que las capacidades y habilidades humanas evitan cualquier situación de discriminación y a la vez promueven el respeto la valoración de las diferencias, la sana convivencia y la puesta en marcha de los valores. “De hecho, consideramos que un ciudadano competente debe ser capaz de contribuir a frenar maltratos, discriminaciones y violaciones de los derechos humanos, inclusive si esos maltratos hacen parte de prácticas aceptadas como normales por un grupo social o cultural” (Chaux et al., 2004, p. 20).

Concibiendo las capacidades y habilidades humanas como un aspecto primordial en la formación de un ser integral, que permite el desarrollo de habilidades individuales y sociales,

tenemos que la escuela y el hogar son los principales ambientes en donde se debe fortalecer, para entender la realidad y mejorar la calidad de vida.

La formación de competencias ciudadanas se apoya en la comunicación y busca el desarrollo de la sensibilidad moral, del juicio moral y del pensamiento crítico para orientar la acción. La educación que posibilita el desarrollo de competencias ciudadanas pretende influir en la voluntad de los individuos para que actúen bajo la idea de participar en la construcción de una sociedad verdaderamente democrática en la que todos sean considerados en razón de su dignidad humana y tengan derecho a participar en la esfera pública en condiciones de igualdad. (Ruiz & Chaux, 2005, p. 57).

Consecuente con lo anterior, las capacidades y habilidades humanas son un compendio de valores que aplicados de forma correcta llevan al desarrollo de una sociedad altamente comprometida que lucha por los ideales colectivos en pro de mejorar y crear espacios de sana convivencia. “Sin embargo, para llevar a cabo una acción ciudadana es importante tener dominio sobre ciertos conocimientos, haber desarrollado ciertas competencias básicas y estar en un ambiente que favorezca la puesta en práctica de estas competencias” (Ruiz & Chaux, 2005, p. 32).

El desarrollo de las capacidades y habilidades humanas no se pueden dejar únicamente a cargo de la escuela, ya que la familia es el espacio de intercambio más importante, en ella se realiza una retroalimentación del ámbito social y es allí donde se establecen los primeros aprendizajes (conocimientos previos), para poder continuar con los procesos de formación. El maestro al igual que la familia debe conocer y entender la realidad en la que se desenvuelve el estudiante, para ello el maestro debe ser una persona íntegra e idónea, conocedora de las nuevas estrategias, herramientas y tecnologías que transversalizan las competencias ciudadanas en una

sociedad consumista, que solo quiere las cosas lo más fácil posible, y no realizar un proceso constructivo del conocimiento.

Chaux et al. (2004) afirman:

Ante esta situación, es prácticamente un consenso que la educación tiene un papel fundamental que cumplir. Una transformación en la manera como actuamos en sociedad, como nos relacionamos unos con otros o como participamos para lograr cambios requiere que los niños, niñas y jóvenes de nuestra sociedad, así como las generaciones que están por venir, reciban una formación que les permita ejercer de manera constructiva su ciudadanía. Es claro que la escuela no es el único espacio en el que esa formación debe ocurrir. La familia, el barrio, la vereda, los medios de comunicación y muchos otros espacios de socialización también tienen que cumplir un papel fundamental. Sin embargo, la escuela es uno de los espacios más privilegiados para la formación ciudadana. En primer lugar, el propósito fundamental de la escuela es la formación. En segundo lugar, la escuela es una pequeña sociedad y como tal presenta muchas oportunidades para el aprendizaje y la práctica de la vida ciudadana. Todas las interacciones entre estudiantes o entre adultos y estudiantes, la construcción de normas que regulan esas interacciones, las decisiones que se toman, los conflictos y problemas que surgen, casi todo lo que ocurre de manera cotidiana en la escuela puede ser tomado como oportunidad para la formación ciudadana. En tercer lugar, la formación ciudadana puede estar perfectamente relacionada con la formación académica que ocurre permanentemente en la escuela. (p.10).

La posición anterior es pertinente, ya que orienta y fundamenta los interrogantes que se generaron en la investigación, ya que no es solo dar a conocer el papel importante que

desempeña las competencias ciudadanas en estos tiempos, sino fortalecerlas, para que puedan ser aplicadas en el mejoramiento de la calidad de vida del estudiante y su comunidad.

Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC'S)

Las tecnologías de la información y la comunicación se han convertido en la estrategia más cautivadora capaz de llevar el conocimiento de una forma más significativa.

Por lo tanto, las TIC presentan la capacidad de transformar y ofrecen posibilidades de intervención eficaz para innovar, capacitan de manera imprescindible para sobrevivir en la Sociedad del Conocimiento y permiten posturas reflexivo-críticas en su uso. Atender a los objetivos últimos de la educación mostrándose como herramienta de transformación y cambio social. (Trujillo & López, 2011, p. 4).

Con la evolución de las generaciones a nivel tecnológico y reconociendo la nueva Generación V (en referencia a virtual), nativos digitales o post-millennials, también se les denomina centennials, encontramos una fuerte identificación con la tecnología, pero que a fondo no demuestran el uso adecuado de la tecnología en diversos ámbitos. Aquel conocimiento es superficial y son muy pocos los que realmente dejan de consumir tecnología a producir cambio en ella en aras del mejoramiento de la calidad de vida a nivel social.

Las TIC dejan de ser un lujo inalcanzable para convertirse en una necesidad vital porque, actualmente, el acceso a las TIC se conforma como un derecho universal en la sociedad en red. La facilidad para esta conectividad ha de ser promovida por los distintos gobiernos y administraciones educativas, puesto que ello facilitaría la construcción, tal y como está sucediendo, de redes productivas eficaces y reticulares en las que la cooperación a través de la red no sólo especifica redes de contacto sin más, si no que avanzan de manera plausible hacia la generación de conocimiento y capacidades para

adecuar este mundo a las necesidades que reclama, y ello cuestiona varias estrategias de desarrollo tradicional que han sido implantadas y afrontadas tiempo atrás en la educación y la alfabetización digital. (Trujillo & López, 2011, p. 3).

Motivo por el cual desde la escuela y el hogar se debe enseñar al estudiante a aprender a acceder a toda la información que circula en la sociedad, contrastarla y sobre todo para que construya conocimientos y opinión ciudadana acerca de todo lo obtenido.

Las tecnologías deben ofrecer un aprendizaje significativo que permita el desarrollo de habilidades a nivel individual y grupal. De ahí la necesidad de crear espacios en los que la interacción para compartir experiencias y conocimiento promuevan, en última instancia, movimientos sociales íntegros. La red social supone evolucionar en el desarrollo e introspección del concepto cooperación y creación de espacios tendiendo a lo multidireccional y presentado una descentralización obvia en el organigrama de control organizativo. Con las organizaciones sociales existe una evolución desde el modelo centralizado hacia un modelo de relación más distribuido. (Trujillo & López, 2011, p. 8).

Con el impacto creado por las tecnologías, encontramos que las Instituciones Educativas no son ajenas a las nuevas tendencias globales. Cada vez más el uso de dispositivos en el hogar y en la escuela permiten conocer y entender aquellos conocimientos que solo se compartían en el tablero.

El mundo de la tecnología se encuentra en un estado de expansión en el que constantemente se producen mejoras y novedades, tanto de hardware como de software, con el objetivo de aportar soluciones en multitud de ámbitos, incluyendo el campo educativo. Una de las innovaciones más importantes en sumarse al amplio abanico de tecnologías móviles disponibles son las tabletas digitales. (Sánchez et al., 2016, p. 269).

APPs

Dentro de la variedad de opciones que encontramos en el mercado digital, se encuentran las aplicaciones gratuitas y de pago que de una u otra manera cada una de ellas brinda un sinnúmero de posibilidades. Las APPs gratuitas se establecen un determinado número de acciones y posibilidades que permiten crear contenido novedoso y llamativo para cada uno de los procesos de enseñanza y aprendizaje; es cuestión de aprovechar cada una de las herramientas que posee dicha aplicación. A diferencia de las APPs de pago, es necesario realizar una compra de contenido para continuar con el proyecto y aquel contenido adquirido solo funcionará en el dispositivo registrado.

Desde su explosión de popularidad en 2010, las ventas de este dispositivo no han parado de crecer. Se estima que en 2013 ya ha superado en número de unidades vendidas a los ordenadores portátiles a nivel mundial, y se espera que en 2015 supere al de ordenadores personales en su conjunto, siendo de esta manera el dispositivo móvil que experimentará un mayor crecimiento relativo en número de ventas (casi un 79%) estimado para el año 2017, con ventas superiores a los 407 millones, lo que constituye un paso fundamental en el camino hacia la llamada era post-pc. (Sánchez et al., 2016, p. 269).

Las aplicaciones gratuitas que fortalecen los procesos de enseñanza y aprendizaje, podemos encontrar el uso de juegos, que permiten a los estudiantes crear un pensamiento crítico y reflexivo que mejore su rendimiento a nivel académico y social. El uso de un juego educativo interactivo permite potenciar la concentración y adquirir habilidades de pensamiento que ayudaran al estudiante a entender mejor la realidad en la que vive.

Los docentes del siglo XXI deben adaptarse a las nuevas tecnologías, no pueden seguir educando con métodos tradicionales o exámenes con valor del 100%, sino que debe ser

una evaluación integral, donde realmente se eduque al alumno con las herramientas que se les pedirán en los trabajos actuales que requieren el manejo de las TIC, la toma de decisiones, la generación de herramientas informáticas que faciliten el manejo y administración de la información, todas estas experiencias se pueden obtener por medio de juegos y aplicaciones que contengan dichos contenidos, pero que con una buena historia de fondo puedan dirigir al alumno a que tenga un interés por jugarlos y que mejor que les permita adquirir aprendizajes significativos para su vida laboral futura. (García-Rojas et al., 2016, p.11).

Las escuelas no pueden seguir compartiendo el conocimiento de la misma manera en que lo aprendieron, por el contrario, se debe buscar nuevas herramientas de aprendizaje que cautiven y enamoren al estudiante.

Para ello se implementa la **APLICACIÓN MAKE IT** que centra su atención en 5 ejes:

1. Juegos: Crea juegos educativos de forma sencilla y rápida, con multitud de plantillas y juegos predefinidos.
2. Test: Crea test divertidos y educativos y consulta los resultados y estadísticas en tu dispositivo.
3. Actividades: En vez de largas actividades en papel, asigna juegos educativos para que los niños puedan jugar y aprender en casa o la escuela. Haz que las actividades sean divertidas y consulta los resultados de forma sencilla en tus dispositivos.
4. Creatividad: La creatividad puede surgir en cualquier momento. Crea tus proyectos en minutos y compártelos con quien quieras.
5. Aprender haciendo: Actividades que serán puestas en práctica en el contexto del estudiante y la familia.

Tabletas Digitales

El uso articulado de las tabletas digitales en los procesos de formación continua, potencian el trabajo colaborativo, permitiendo la integralidad de saberes en la resolución de problemas. Para que exista un aprendizaje significativo, el maestro debe planificar cada una de las actividades para que el conocimiento se comparta de una forma más dinámica.

La simple utilización de las tabletas no garantiza la colaboración. Es el diseño mismo de la tarea y las habilidades que los alumnos desarrollan en otros momentos para plantear preguntas, negociar significados y organizar el trabajo lo que promueve aptitudes de trabajo colaborativo. (Falloon como se citó en Sahagún et al., 2016).

Las tabletas digitales no garantizan en un 100% el desarrollo de habilidades, sino que permiten un medio eficaz de dar a conocer nuevas alternativas de pensamiento para que el estudiante construya el un conocimiento para la vida. “La tecnología tiene otro importante valor educativo: permite conservar la información generada haciendo posible que se utilice como material de reflexión y evaluación de prácticas educativas” (Sahagún et al., 2016, p. 76).

No debemos permitir que las escuelas se conviertan en ferreterías tecnológicas, es primordial dar uso a aquel material que fue dispuesto para mejorar los procesos educativos.

El uso de tabletas digitales genera en los alumnos un alto grado de motivación y compromiso con las tareas, lo que da cuenta de la importancia y el sentido de las actividades que llevan a cabo y la relevancia de la información a la que tienen acceso. (Sahagún et al., 2016, p. 81).

Cabe aclarar que las tabletas son dispositivos compuestos por una pantalla táctil a color, con la ventaja de funcionar sin ningún periférico externo, ofreciendo una gran movilidad y autonomía a la sociedad en general, ganando popularidad en las escuelas e instituciones, ya que

cuenta cada vez con mayor número de usuarios y con unas expectativas de crecimiento muy positivas, lo que permite una infinidad de actividades para potenciar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Dicho lo anterior el impacto creado por el uso adecuado de las tabletas digitales y la tecnología encierra una serie de preguntas tales como ¿qué aprender?, ¿cómo aprender?, ¿dónde y con qué aprender?, ¿cuándo aprender?, ¿con quién aprender? y ¿cómo saber que se ha aprendido? que resultan indispensable responder. No pueden seguir siendo tan solo una herramienta de decoración por miedo al uso, deterioro y en casos extremos a la desconfiguración de la misma, pues en muchas instituciones educativas se cuentan con esta excelente herramienta, pero no existe el personal capacitado como maestros, estudiantes y padres de familia, para darle un buen funcionamiento e implementarlas como estrategia para darle continuidad a los procesos de aprendizaje de manera dinámica y llamativa.

Lineamientos para la Prestación del Servicio de Educación en Casa y en Presencialidad (Covid-19)

La estrategia del Ministerio de Educación para garantizar a las niñas, niños y jóvenes el servicio educativo durante la emergencia sanitaria desencadenada por el COVID-19, se fundamenta en el hecho de que la educación protege y sustenta la vida y su dignidad. Ha sido particular en esta situación de emergencia el imperativo de confinarse en los hogares y asumir la responsabilidad de dar continuidad a la vida cotidiana desde allí, teniendo que enfrentar aprendizajes de distinto orden para cada uno de los integrantes y para el conjunto de la dinámica familiar. (MEN, 2020, p. 12).

El MEN rápidamente definió las pautas para garantizar el servicio educativo y de la misma forma brindar el soporte técnico para avanzar en los procesos de enseñanza – aprendizaje.

Con este fin, ha formulado y divulgado ampliamente orientaciones en procura del desarrollo de estrategias de trabajo académico en casa, que buscan apoyar a las secretarías y a los establecimientos educativos para que, en el marco de su autonomía institucional, elaboren guías, materiales de apoyo y actividades al servicio de los procesos de aprendizaje de sus estudiantes y de la promoción de sus capacidades para que, junto con sus familias o cuidadores, puedan entender y manejar la contingencia. (MEN, 2020, p. 12-13).

Es de vital importancia garantizar la prestación del servicio educativo en el ámbito urbano y rural, donde incluidas las limitaciones de conectividad y de acceso a nuevas tecnologías se tendrán en cuenta para establecer las mejores estrategias y herramientas que brinden una formación integral desde nuevos escenarios. Para ello el Ministerio de Educación Nacional dispone de material de apoyo para el diseño de estrategias pedagógicas, acceso a herramientas y contenidos en medios masivos que facilitan la accesibilidad en donde encontramos:

- Recursos educativos impresos y audiovisuales
- Recursos físicos e imprimibles
- Recursos audiovisuales
- Recursos educativos digitales
- Recursos educativos virtuales
- Formación y acompañamiento a los docentes

Este tiempo ha sido evidencia de que aprendemos, crecemos y construimos juntos, por eso el MEN habla de una Alianza familia-escuela que permite cumplir el principio de corresponsabilidad en la educación, el cuidado, la protección y el desarrollo integral de las niñas, niños y jóvenes del país. (MEN, 2020, p. 19).

Dando continuidad al proceso educativo desde el proceso en casa hacia la alternancia educativa (presencialidad gradual) contempla un compromiso desde lo académico, familiar y la puesta en marcha de las condiciones por parte del estado colombiano.

En el contexto de emergencia sanitaria, el concepto de alternancia está referido a la prestación del servicio educativo mediante la conjugación de distintas variables y circunstancias presentes en la operación del mismo, de acuerdo con las posibilidades de la población, de la institución y del territorio. (MEN, 2020, p. 20).

Dentro de las estrategias implementadas por el Ministerio de Educación Nacional se combina la “alternancia del trabajo educativo que han apoyado las familias en casa con el acompañamiento de los maestros, complementado con encuentros periódicos presenciales e integración de diversos recursos pedagógicos” (MEN, 2020, p. 20).

Relación TIC- Educación

Al momento de vincular las TIC's en el fortalecimiento de las capacidades y habilidades humanas en el aula de clase; se transforma el ambiente escolar, haciéndolo más ameno e innovador para sus estudiantes y a su vez permitiendo que los contenidos de aprendizajes sean asimilados con naturalidad para que de otra forma se apliquen en su diario vivir. “En suma, podríamos decir que las TIC están transformando los escenarios educativos tradicionales, al tiempo que están haciendo aparecer otros nuevos” (Coll, 2004, p. 4).

Todas las áreas del conocimiento con las que está en contacto el estudiante; debe gozar de una relación directa que permita transversalizar cada proceso en la formación de habilidades ciudadanas. Con lo anterior se infiere que las capacidades y habilidades humanas no solo pertenecen al área de Ética y valores; sino que son un factor esencial y significativo en la consolidación de aquella estructura mental que el estudiante realiza en su quehacer educativo.

“Mediante las tecnologías multimedia (imágenes fijas y en movimiento, audio, textos) se enriquecen los contenidos de aprendizaje y se facilita su comprensión” (Coll, 2004, p. 4).

Con la incorporación de las TIC no solo se busca un aprendizaje significativo en los estudiantes, también es necesario despertar en los maestros un espíritu investigador e innovador capaz de llevar el conocimiento a nuevos escenarios que en su tiempo eran de difícil acceso. El rol del nuevo maestro rompe esquemas hacia una educación inclusiva; desde luego tomando aspectos importantes de la educación tradicional; como lo es el respeto y la disciplina sin pasar a una educación opresiva, que solo genere miedo y peones que desempeñaran los mismos puestos del pasado. Por esta razón, se busca que el educador sea comprometido con su quehacer, que realmente esté dispuesto a cambiar su práctica docente, porque de lo contrario se estaría realizando las mismas prácticas tradicionales con la única diferencia que se hace uso de una herramienta tecnológica sin un fin específico. “Las TIC han sido siempre, en sus diferentes estadios de desarrollo, instrumentos utilizados para pensar, aprender, conocer, representar y transmitir a otras personas y otras generaciones los conocimientos y los aprendizajes adquiridos” (Coll, 2004, p. 2).

Con el fin de favorecer los procesos académicos y el desarrollado de habilidades ciudadanas, se debe tener en cuenta aquellos entornos educativos informales como lo son: la familia, grupo de amigos y sociedad en general. La escuela debe crear espacios donde se establezcan relaciones entre las diferentes culturas (ayer – hoy) para así tomar aspectos que ayuden a la formación ciudadana y la puesta en marcha de valores.

La escuela debe promover al estudiantado a la cultura de hoy, no la cultura de ayer. Por esto es importante la presencia en clase de la computadora (y de la cámara de vídeo, y de la televisión...) desde los primeros cursos, como un instrumento más, que se utilizará con

finalidades diversas: lúdicas, informativas, comunicativas, instructiva. No hay que olvidar, que también es importante que esté presente en los hogares y que los más pequeños puedan acercarse y disfrutar con estas tecnologías de la mano de sus padres. (Viquez, 2014, p. 7).

Debido al incremento en la población mundial, la continua invasión de contenido que destruye la formación de un pensamiento crítico y reflexivo y la vivencia de pandemias; pone a la tecnología como la principal herramienta de comunicación; que permitirá seguir compartiendo y desarrollando los procesos de enseñanza- aprendizaje. Como prueba de ello en el año 2020 la tecnología sigue escalando fronteras convirtiéndose en la principal aliada de la educación para continuar con aquellas actividades pedagógicas y didácticas que normalmente se desarrollaban en el aula de clase.

Las TIC permiten actuar como apoyo para ciertas dificultades específicas, potenciar el desarrollo cognitivo, posibilitar el logro de los objetivos pedagógicos y facilitar el acceso a mundos desconocidos para quienes sufren cierta exclusión social...Este uso y disfrute de los medios tecnológicos (en clase, en casa...), que permitirá realizar actividades educativas dirigidas a su desarrollo psicomotor, cognitivo, emocional y social, las nuevas tecnologías también pueden contribuir a aumentar el contacto con las familias. (Viquez, 2014, p. 13-15).

El nuevo sentido de la educación a través del uso adecuado de la tecnología, permite desarrollar proyectos capaces de mejorar los procesos cualitativos y a su vez potenciar habilidades individuales y colectivas. Con lo anterior es pertinente afirmar que la implantación de las TIC abre nuevos caminos para la comunicación asertiva entre cada uno de los miembros

que conforman la sociedad y así promover el respeto por las diferencias y la construcción de una país más justo y solidario.

Las TIC, y en especial algunas aplicaciones y conjuntos de aplicaciones TIC, tienen una serie de características específicas que abren nuevos horizontes y posibilidades a los procesos de enseñanza y aprendizaje y son susceptibles de generar, cuando se explotan adecuadamente, es decir, cuando se utilizan en determinados contextos de uso, dinámicas de innovación y mejora imposibles o muy difíciles de conseguir en su ausencia. (Carneiro et al., 2010, p. 117).

Gracias al programa computadores para educar del Ministerio de Educación Nacional la brecha digital cada vez más se acorta; dando la oportunidad a zonas de difícil acceso una conexión con el mundo globalizado. “No hay buenos ni malos profesores en la integración de las tecnologías de la información en el trabajo educativo. Hay profesores con mejor o peor preparación y con adecuado o ausente apoyo y soporte técnico y pedagógico” (Carneiro et al., 2010, p. 69).

Puesto que las TIC´s están inmersas en cada uno de los ámbitos (familiar, educativo, salud, político económico, social y cultural) se hace necesario la capacitación continua y la formación de habilidades ciudadanas y digitales. “Una clave será entonces proveer de un adecuado soporte, capacitación y acompañamiento a los maestros para que la implementación de prácticas docentes apoyadas en tecnologías logre ser incorporadas e integradas a las instituciones escolares” (Carneiro et al., 2010, p. 69).

Marco conceptual

Para efectos de la investigación y teniendo en cuenta los referentes teóricos, anteriormente mencionados, se determina el siguiente marco conceptual:

Capacidades

Según lo expuesto por Petrovski (1980) cuando considera que las capacidades son particularidades psicológicas de la persona de las cuales depende el adquirir conocimientos, habilidades y hábitos, pero no se reducen a estos procesos cognitivos; estas se tornan una posibilidad para el logro de los mismos donde el rol fundamental, entre otras condiciones, está en el proceso docente, es decir en cómo se enseña. Existe una unidad funcional entre conocimientos, habilidades, hábitos y capacidades (generales o específicas) en el comportamiento cognitivo del ser humano, las mismas no se expresan de forma aislada sino en la relación cognitivo-afectiva-volitiva que distingue a la personalidad.

Habilidades Humanas

Las habilidades humanas o sociales son entendidas como las capacidades que deben tener las personas para trabajar, persuadir, guiar y/o motivar a otras personas sin distinción de edad, género, clase o condición, a favor del logro de los objetivos comunes.

Relación de las Capacidades y Habilidades Humanas en la Formación Ciudadana

Para profundizar en la formación ciudadana, el MEN (s.f) refuerza el concepto de capacidad y habilidad humana en el autor Delors (1996) y su postulado sobre los 4 pilares de la educación “entendidas como el conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes que desarrollan las personas y que les permiten comprender, interactuar y transformar el mundo en el que viven” (p. 10).

De igual manera las capacidades y habilidades humanas recogen la posibilidad de: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a vivir con los demás y aprender a ser. Enfatizando en lo anterior tenemos que las competencias enmarcan los siguientes aspectos:

1. Relación aprendizaje escolar y la educación permanente. 2. Paso de una educación centrada en contenidos a una educación centrada en la pregunta sobre el sujeto del aprendizaje y su mundo. 3. La comprensión de la educación como un proceso en donde los conocimientos disciplinares no pueden concebirse de manera separada al desarrollo de actitudes, valores, habilidades. 4. El papel fundamental de la construcción de ciudadanía. (MEN, s.f., p. 11).

Según el modelo de entendimiento de la mente diseñado por Howard Gardner enfatiza en que una capacidad y habilidad consiste en: “Saber – Hacer en un contexto socio – cultural específico, en donde el Ser Humano es capaz de resolver problemas reales (no hipotéticos) y elaborar productos (tangibles o intangibles) que son importantes para él o para una comunidad determinada” (Gardner, 2005).

Son un compendio de estrategias y herramientas que permite construir una sociedad mejor en cuanto que inculca el respeto por las diferencias, enseña a valorar la pluralidad, a manejar una convivencia pacífica y democrática, a proteger el medio ambiente, haciendo que se fortalezca de cierta manera las relaciones sociales, el diálogo y la buena práctica en la sociedad.

Es importante resaltar que según el MEN (2004) estas capacidades y habilidades humanas se enmarcan en las competencias ciudadanas que se dividen en tres grandes grupos:

- Convivencia y paz: se basan en la consideración de los demás y, especialmente, en la consideración de cada persona como ser humano.

- La participación y la responsabilidad democrática se orientan hacia la toma de decisiones en diversos contextos, teniendo en cuenta que dichas decisiones deben respetar, tanto los derechos fundamentales de los individuos, como los acuerdos, las normas, las leyes y la Constitución que rigen la vida en comunidad.
- La pluralidad, la identidad y la valoración de las diferencias parten del reconocimiento y el disfrute de la enorme diversidad humana y tienen, a la vez como límite, los derechos de los demás.

Estas aptitudes son necesarias para el desarrollo de las capacidades y habilidades humanas que permiten desempeñarnos de manera constructiva en nuestro contexto familiar y escolar; a su vez enmarcan el desarrollo integral de las personas, reforzando las habilidades como la comunicativa, emocionales e integradoras, favoreciendo el desarrollo moral.

Las competencias ciudadanas se enmarcan en la perspectiva de derechos y brindan herramientas básicas para que cada persona pueda respetar, defender y promover los derechos fundamentales, relacionándolos con las situaciones de la vida cotidiana en las que éstos pueden ser vulnerados, tanto por las propias acciones, como por las acciones de otros. (MEN, 2004, p. 6).

Tecnologías de la Información y la Comunicación

Podemos entender por TIC aquel conjunto de tecnologías desarrolladas para potenciar una comunicación eficaz y asertiva. Las TIC han modificado la forma de acceder al conocimiento, haciéndolo más accesible a las relaciones humanas y a todo tipo de cultura. Gracias a la implementación de las TIC se puede compartir todo aquello que en tiempos anteriores era difícil conocer.

Las TIC´s crean cambios en todos los ámbitos que sin lugar a duda presentan grandes retos para toda la sociedad en general y es aquí en donde se le debe dar un uso significativo para lograr cumplir los objetivos planteados. “La valoración de la potencialidad de las TIC para el aprendizaje está estrechamente relacionada con las posibilidades que ofrecen para representar, procesar, transmitir y compartir información” (Coll, 2004, p. 8).

Por medio de estas tecnologías se puede transferir y difundir información de manera instantánea logrando llegar a zonas que son de difícil acceso, haciendo posible la destrucción de barreras espaciales para que todas las personas logren una buena formación y educación.

Las TIC se utilizan fundamentalmente como herramientas que permiten al profesor apoyar, ilustrar, ampliar o diversificar sus explicaciones, demostraciones o actuaciones en general. Algunos ejemplos son el uso de Internet o de un CD en el aula para ilustrar una explicación o apoyarla con la presentación de imágenes, documentos, esquemas, gráficos, simulaciones, etcétera (Coll, 2004, p. 16).

APP - MAKE IT

MAKE IT es una APP que puede ser usada por docentes, estudiantes o comunidad en general y que tiene como propósito crear juegos, actividades y cuentos de manera sencilla y rápida, haciendo uso de las platillas que el programa dispone, dando la opción de compartirlos con quien quieras.

Ilustración 1.

Make it



Nota. Learnly Land [Fotografía], Make It, 2020, Play Store

Tabletas digitales

Como generadores de impacto en el sector social y económico; tenemos las TIC's como un habilitador en la productividad, la innovación y el fácil acceso a la información. Lo anterior con el ánimo de reducir la desigualdad y apuntar a un país justo que brinde posibilidades de mejorar la calidad de vida de sus habitantes. El uso adecuado de las tabletas digitales en las actividades que a diario planea el maestro, consolidan espacios de emprendimiento individual y colectivo de la mano del Plan TIC 2018 – 2022 El Futuro Digital es de Todos.

Para que todos los colombianos puedan disfrutar de los beneficios de las TIC, el objetivo de la política “El Futuro Digital es de Todos” es el cierre de la brecha digital y la preparación en materia de transformación digital como puerta de entrada a la Cuarta Revolución Industrial (4RI). Esto se logrará a través de 4 ejes: entorno TIC para el desarrollo digital, inclusión social digital, ciudadanos y hogares empoderados del entorno digital y transformación digital y sectorial. Esta política se complementa con las acciones que se proponen en el Plan Nacional de Desarrollo “Pacto por Colombia. Pacto por la Equidad” y ayuda al cumplimiento de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). (Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones [MinTIC], 2019, p. 1).

Las tabletas digitales son herramientas mediadoras en la construcción de aprendizajes significativos que imparten la información de manera llamativa a una comunidad.

Estos dispositivos móviles poseen características técnicas de peso, portabilidad, conectividad, recursos de audio, video y gráficos, así como la posibilidad de utilizar infinidad de aplicaciones que permiten a los alumnos acceder a información, interactuar con ella, documentarla y compartirla de múltiples maneras (Sahagún et al., 2016, p. 75)

Estas herramientas a través de sus aplicativos promueven el acercamiento al aprendizaje significativo y brinda al tiempo la opción de crear saberes, facilitando la elaboración de contenidos y la consulta de información.

Capítulo IV: Estado del arte

Es importante estar al tanto del panorama general sobre los distintos procesos investigativos que se han realizado teniendo en cuenta los temas que abarca el proyecto. Todos estos aportes recopilados brindan diferentes percepciones sobre los cuestionamientos que se han propuesto desde otras academias o puntos de referencia.

La presente investigación pretende fortalecer las capacidades y habilidades humanas a través TIC's, haciendo uso de la aplicación MAKE IT, se observa que la temática en cuestión es muy amplia en su contexto investigativo, por esta razón a continuación recogemos los referentes más importantes y que brindan una referencia holística de lo que se viene desarrollando.

Desde los distintos panoramas a nivel mundial, nacional y regional es conveniente señalar que ya se vienen gestando grandes interrogantes acerca de la implementación de las TIC's como herramienta fortalecedora de las capacidades y habilidades humanas en el ámbito educativo.

Gracias al trabajo realizado por Gros & Contreras (2006) quienes según su investigación, “La alfabetización digital y el desarrollo de competencias ciudadanas”, identifican las líneas de discusión y acción en torno a la formación ciudadana y a la importancia de la información y la comunicación en su fomento y desarrollo, a través del uso intensivo de las tecnologías afines por parte de los jóvenes, en donde la sociedad se dejó permear por las tecnologías de la información y la comunicación, haciéndose necesario vincularlas a la educación como medio de búsqueda, expresión, comunicación y participación igualmente contribuye de una manera significativa a la descentralización de las formas de aprendizaje y a la construcción del conocimiento. En donde al utilizar el enfoque apropiado (concepción participativa del aprendizaje) se lleva al desarrollo de

capacidades y habilidades humanas y al mismo tiempo a la creación de entornos de aprendizaje, logrando educar a través de la ciudadanía.

Por otro lado, Maldonado (2018) en su investigación “El aula, espacio de competencias ciudadanas y tecnológicas” busca la identificación de las estrategias didácticas mediadas por las TIC y los estilos de enseñanza para desarrollar capacidades y habilidades humanas. De igual manera enfatiza en un enfoque de investigación cualitativo, aplicando la metodología de la investigación-acción, que busca la transformación de la práctica de aula y al mejoramiento de aprendizajes que conlleven a lo significativo.

Así mismo, Martínez (2014) realiza su análisis en la influencia de una estrategia mediada por las tecnologías en “El fortalecimiento del estándar de convivencia y paz de las competencias ciudadanas” desde la base del respeto en los estudiantes. De acuerdo a su estudio se puede inferir una retroalimentación a la práctica docente y a la implementación de las tecnologías en los procesos educativos que contribuyen a la motivación y la innovación.

Otro aspecto fundamental es el favorecimiento de la convivencia, la paz y el respeto, con estrategias bien estructuradas y mediadas por las herramientas tecnológicas sin duda alguna se logra cambiar los ambientes de aprendizajes y al mismo tiempo se fortalece las capacidades y habilidades humanas que hoy en día están olvidadas.

Como apoyo a las anteriores investigaciones en el año 2017, Wilson de J. Metaute Bran, enfatiza en los procesos del aprendizaje significativo, articulando las TIC´s para la enseñanza de las capacidades y habilidades humanas en los estudiantes de undécimo grado de la Institución Educativa Esteban Ochoa, ubicada en el municipio de Itagüí – Antioquia. “La articulación de estrategias didácticas que fomentan un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) en el proceso de enseñanza – aprendizaje”, proyectó un mejoramiento significativo en los conocimientos de las

distintas asignaturas impartidas en la institución en mención y en consecuencia en las capacidades y habilidades humanas, llevando a un aprendizaje para la vida el fortalecimiento de la cátedra de la paz, responsabilidad y la democracia.

Por otro lado tenemos la investigación titulada, “Estrategia educativa apoyada en tic para la formación en ciudadanía y convivencia en estudiantes de secundaria de grado décimo y undécimo”, realizada por Montaña (2015), quien afirma que la implementación de las TIC’s (Foros, Wikis, Chat, , videos, Blogs, Páginas Web, Plataforma virtual educativa, y otras) hacen más atractivo e interesante la estrategia educativa que va encaminada a la construcción de su formación y a las habilidades ciudadanas y de convivencia, ya que se logra afianzar y dar solución a una falencia que se presenta en el aula de clase en cuanto a la convivencia y formación ciudadana, permitiendo una elevada motivación hacia el aprendizaje significativo de los contenidos, enfatizando que hace posible la creación de ambientes participativos y colaborativos en entornos sociales.

“Los medios y tecnologías de información y la comunicación (MTIC) como recurso para el fortalecimiento de competencias ciudadanas”, según Barrios y Galeano (2012) permite crear espacios para que los estudiantes puedan proponer normas o reglas de igual forma respetarlas, contribuyendo de manera significativa a la convivencia sana, al fortalecimiento de valores y al desarrollo de las habilidades cognitivas, emocionales, comunicativas e integradoras. La estrategia implementada ayuda a promover el respeto por el otro, al fortalecimiento de lazos de amistad, también al desarrollo de la autoestima, mejorar las relaciones interpersonales y crear ambientes de convivencia pacífica y democrática apoyada en reflexiones, videos, charlas, realización y exposición de trabajos, el chat, consultas en Internet, entre otras actividades recreativas.

De igual manera se analizó el ambiente virtual de aprendizaje en la educación superior teniendo en cuenta el módulo de Democracia y ciudadanía en relación con la formación ciudadana. Así como lo enfatiza Luz Mary Lache Rodríguez al realizar una especialización a distancia se requiere que todas las estrategias de Ambiente virtual de aprendizaje (AVA) sean bien pensadas y acordes que a su vez fomente la participación y el diálogo de saberes.

Para Cortés (2015) en su investigación “Incorporación de las TIC como estrategia pedagógica para determinar las relaciones y procesos multiculturales en niños, niñas y jóvenes de séptimo grado de una institución educativa oficial del distrito capital”, fomenta el conocimiento multicultural en el aula a partir de experiencias significativas o dinámicas de vida como lo posibilita la mediación de las tecnologías, ayudando a mirar las situaciones que involucran a cada uno de los estudiantes.

Como aporte final tenemos la investigación de Assia et al. (2017) titulado “Fortalecimiento de estrategias didácticas que promuevan las competencias ciudadanas en los estudiantes de la institución educativa san José C.I.P. del municipio de Sincelejo” donde se abarcan pautas sobre las estrategias didácticas empleadas en la práctica pedagógica para adquirir criterios claros y así contribuir al fortalecimiento de estrategias didácticas que promuevan las capacidades y habilidades humanas; generar espacios de reflexión con los maestros de la Institución. Incentivó la implementación de prácticas que desarrollan convivencia sana y pacífica, con el fin de darlas a conocer a todos los docentes y mejorar las actuaciones frente a los estudiantes para formar seres más íntegros desde un sentido humanista y aportar a una construcción social integral.

Capítulo V: Diseño metodológico

Teniendo en cuenta que la presente investigación pretende fortalecer las capacidades y habilidades humanas por medio de la implementación del Juego Interactivo Educativo, diseñado en la aplicación MAKE IT, este se enmarca en una investigación de tipo cualitativo. Manejando el enfoque etnográfico.

Población Afectada

La presente investigación se desarrollará en la Institución Educativa Jorge Villamil Cordovéz, sede principal, grados 4 y 5 con un número de 15 estudiantes en total, 9 que cursan el grado cuarto y 6 que cursan el grado 5. Así:

Tabla 1.

Población

Grado	N° participantes		Total
	Hombres	Mujeres	
4°	6	3	9
5°	2	4	6

Nota. La edad de los estudiantes oscila entre los 8 y 10 años.

Esta institución educativa pertenece a la vereda Monte Bonito del corregimiento Villas del Norte, igualmente hace parte del sector público y está ubicada en el extremo norte a 13 Kilómetros y a 40 minutos del casco urbano del municipio de Pitalito Huila, cuenta con 9 sedes, estas son: Miravalles, Rosal, Girasol, Vegas de Alumbre, Alto Magdalena, Alto los Pinos, Chircal, Filo de Chillurco y por último Cristo Rey. Cuentan con aproximadamente 570 estudiantes, de los cuales 320 se encuentran en la sede principal. En dicha sede se ofrecen los grados de 0 hasta 11, Las demás sedes solo hasta el grado 5°. La principal actividad económica

se deriva de la agricultura, en su mayoría cultivadores de café y se registran entre los estratos 1 y 2.

Procedimiento

El juego educativo interactivo desarrolla capacidades y habilidades humanas que fortalecen la resolución de problemas, la cooperación y la estructuración del saber. Con la llegada de las TIC's a los procesos educativos, los estudiantes prefieren jugar, divertirse y aprender de una manera más significativa y dinámica, poniendo en práctica el conocimiento adquirido en un contexto real (situaciones cotidianas).

La interactividad con nuevos escenarios genera oportunidades para acercar al estudiante al mundo del saber, creando ambientes lúdicos que transforman la educación centrada en solo repetir lo que el sistema presenta, creando tensiones y contradicciones frente a una educación integral e inclusiva.

El juego educativo interactivo diseñado en la APP MAKE IT, brinda la opción a estudiantes, docentes y demás usuarios a crear plantillas, juegos, cuentos, libros y diapositivas de manera creativa y llamativa, facilitando la exploración de proyectos y a su vez permite a los docentes dar a conocer o fortalecer las actividades educativas de forma innovadora, despertando el interés de los estudiantes para que aprendan y desarrollen capacidades y habilidades que le van a servir en su formación como persona y como miembro de una sociedad.

De igual manera al ser una aplicación de fácil acceso que puede ser descargada en una tableta o celular inteligente y que, además, no necesita de conexión a internet la convierte en una poderosa herramienta. Otra de sus características radica en que, mediante el uso de este recurso, la relación entre padres de familia e hijos se vuelva más cercana e interesante, generando

confianza al utilizarla juntos, aprendiendo y compartiendo espacios que antes no los tenían y que ahora se tornan más divertidos, potenciando el aprendizaje autónomo y colaborativo.

El juego educativo interactivo rompe lo tradicional, potencia el pensamiento crítico, ayuda al estudiante a tomar decisiones que pueden surgir en su vida, ya que se plasman actividades lúdicas de acuerdo al contexto del estudiante; no solo es interactuar con el dispositivo, sino poner en práctica lo aprendido, logrando de esta manera fortalecer los valores, la sana convivencia, el respeto, la responsabilidad democrática, la identidad y la valoración de las diferencias.

A continuación, se detallan las fases por objetivo de investigación a través de las cuales se llevará a cabo el trabajo de campo, garantizando la mayor rigurosidad. En cada fase se exponen las acciones determinadas para el cumplimiento de los objetivos.

Fase Objetivo Específico N° 1

Categorizar el grupo de capacidades y habilidades humanas que presentan debilidades en los niños (a) del grado cuarto y quinto de la Institución Educativa JORGE VILLAMIL CORDOVÉZ en el ejercicio de la ciudadanía, la promoción, el respeto y la defensa de los derechos humanos.

Destinado a la Docente. Entrevista semiestructurada e historia de vida de la docente encargada del grado 4 y 5. Se desarrollará una serie de preguntas mediante una comunicación asertiva que permita obtener y registrar información en el ámbito educativo teniendo en cuenta los 3 grandes grupos que conforman las capacidades y habilidades humanas. Éstas se implementarán de acuerdo con todas las normas de bioseguridad.

- Fecha de ejecución: 19 de abril

Destinado al Estudiante. Entrevista semiestructurada e historia de vida de los 15 estudiantes. Ésta se desarrollará en la institución educativa en donde se realizará una serie de preguntas mediante un diálogo fluido, dichas discusiones serán grabadas por una de las investigadoras. La información obtenida permite reconocer las debilidades y fortalezas en el ámbito educativo y familiar. De igual manera se dinamizará el ambiente con carteles y títeres para que los estudiantes estén atentos y activos durante el desarrollo de la actividad; teniendo siempre en cuenta los protocolos de bioseguridad. Con base en la información arrojada se conocerá el grupo de capacidades y habilidades humanas que presentan debilidades.

- Fecha de ejecución: 20 – 30 de abril, jornada continua

Destinado al Padre de Familia. Entrevista semiestructurada e historia de vida de los 15 padres de familia. Ésta se desarrollará en la institución educativa en donde se realizará una serie de preguntas mediante un diálogo fluido que permita obtener y registrar información en el ámbito familiar. A su vez se conocerá el grupo de capacidades y habilidades humanas que presentan debilidades. En la misma jornada de trabajo en que se realiza la entrevista a los estudiantes se abordará al padre de familia o acudiente. En cada uno de los encuentros se realizará un control estricto de las normas de bioseguridad.

- Fecha de ejecución: 20 – 30 de abril, jornada continua

Con la información recolectada en las entrevistas (jornada mañana y tarde), el equipo de investigación iniciará el análisis, procesamiento y registro de los resultados obtenidos.

- Fecha de ejecución: 2-8 de mayo

Fase Objetivo Específico N° 2

Diseñar y ejecutar el juego educativo interactivo, a través de la aplicación MAKE IT para fortalecer las capacidades y habilidades humanas en los niños (a) del grado cuarto y quinto de la Institución Educativa JORGE VILLAMIL CORDOVÉZ.

Diseño del Juego Educativo en la App MAKE IT. Según la información recolectada y el análisis realizado en el objetivo específico 1, se procede al diseño y estructuración del juego educativo, con el fin de fortalecer las capacidades y habilidades humanas. Así mismo las investigadoras pondrán en práctica las normas de bioseguridad (trabajo en casa)

- Fecha de ejecución: 9-15 de mayo

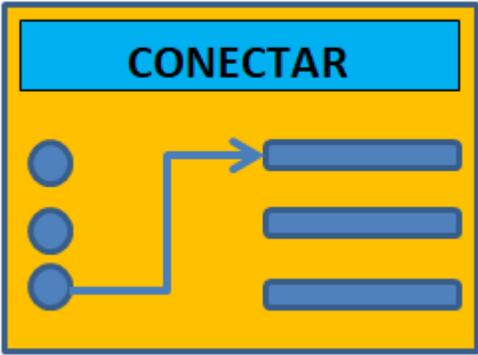
Estructura del Juego Educativo Interactivo. La aplicación MAKE IT permite la creación de juegos y test a través de plantillas (diapositivas) que contienen actividades que permiten fortalecer o dar a conocer diversos ámbitos. Dentro de la estructuración del juego educativo interactivo encontramos:

- Diapositivas iniciales: Es la estructura inicial del juego educativo, en donde se encuentra información importante que ayuda al desarrollo de los retos (actividades interactivas y actividades prácticas y lúdicas).
- Actividades interactivas: Contiene una serie de retos en los que el estudiante debe interactuar con el contenido del juego educativo para que exista un aprendizaje integral y a la vez un fortalecimiento de las capacidades y habilidades humanas.
- Actividades prácticas y lúdicas: Son retos prácticos y dinámicos que deben ser realizados por el estudiante en compañía de algún miembro de la familia para poder avanzar. Con cada actividad interactiva se presenta una actividad práctica y lúdica.

- Diapositiva final: En ella se presenta información del proyecto de investigación, programa de maestría e información de las investigadoras.

Tabla 2.

Estructura del Juego Educativo Interactivo

ESTRUCTURA DEL JUEGO EDUCATIVO INTERACTIVO	
Diapositiva 1	Presentación (logo de la Universidad e Institución Educativa.)
Diapositiva 2	Video animado explicativo sobre Covid-19
Diapositiva 3	Video animado explicativo sobre las Capacidades y habilidades humanas.
Diapositiva 4	Reglas de juego.
<p>Actividad 1</p> <p>Enunciado: Para una sana convivencia es necesario transformar las malas prácticas en valores. <i>(por medio de una flecha une el valor con el antivalor para derrotar las malas prácticas).</i></p>	
<p>Actividad 2</p> <p>Enunciado: A diario realizamos acciones que nutren el alma y la convivencia, pero existen otras acciones que destruyen nuestro ser. <i>(Clasifica cada acción arrastrándola a la burbuja positiva o negativa).</i></p>	

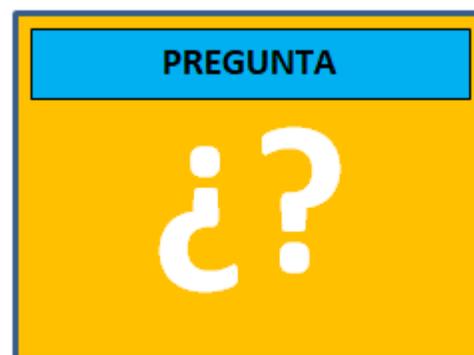
Actividad 3

Enunciado: Es importante realizar actividades que fortalezcan las capacidades y habilidades humana y una sana convivencia nos ayuda a vivir en paz. *(Consiste en encontrar las parejas que estén acordes a cada acción que a diario realizas en el hogar).*



Actividad 4

Enunciado: Resuelve la pregunta tocando la imagen que creas correcta. *(¿Cómo se resuelve un conflicto?).*



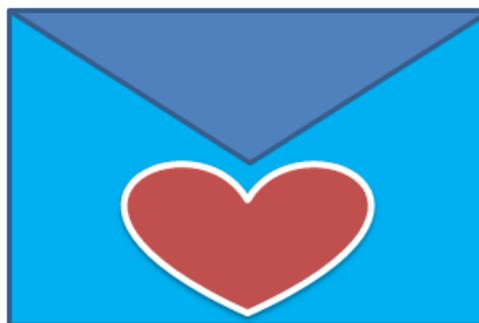
Actividad práctica y lúdica

Tarjeta del perdón

Enunciado: teniendo en cuenta las actividades anteriores, elabora una tarjeta para aquella persona con la que tuviste un mal entendido y escribe un mensaje donde expreses lo importante que es esa persona para ti.

Tómale una foto y envía la evidencia fotográfica al grupo de WhatsApp.

Aprender haciendo



Actividad 5

Enunciado: Escucha el audio y descubre la palabra clave.

Audio: La familia debe de estar organizada de tal manera que todos tengan la

oportunidad de participar de dar sus opiniones, de expresar sus sentimientos y emociones, todos tienen voz y voto y desempeñan un papel importante. Todos tienen derechos y responsabilidades que deben seguir.

¿Cuál es la palabra clave?

(Escribe la respuesta en los espacios en blanco). ejemplo:

DEMOCRACIA

Actividad 6

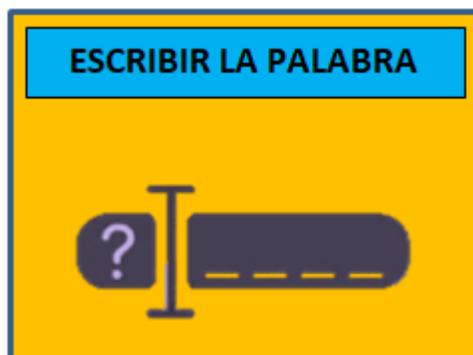
Enunciado: Hay autoridad, por supuesto, y esta recae en los padres, pero los demás miembros son tratados con justicia, amor y solidaridad y no hay abuso de poder.

(Arrastra la mano y selecciona las acciones que ayudan a la participación y responsabilidad democrática dentro del aula de clase y en el hogar).

Actividad 7

Enunciado: La participación democrática en el hogar se desarrolla cuando el estudiante es capaz de realizar las actividades personales en beneficio de todos.

(Arrastra las imágenes de la parte inferior a la parte superior en el orden correcto para ir armando la situación que se presenta).



Actividad 8

Enunciado: Adivina la palabra de acuerdo a la imagen que se presenta.

(Toca las letras o vocales para ir construyendo la palabra clave de acuerdo a la situación que presenta la imagen).

Ejemplo de la palabra clave “IDENTIDAD”



Actividad práctica y lúdica

Enunciado: Es importante asignar tareas de acuerdo a la edad para que exista participación y responsabilidad democrática en el hogar.

Soy un gran chef

(En familia y asignando roles, prepara una rica ensalada de frutas. Luego diríjense a la mesa para que disfruten el platillo).

Toma una foto a la actividad y envía la evidencia fotográfica al grupo de WhatsApp.

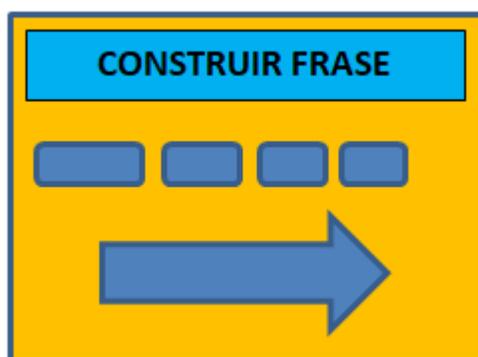
Aprender haciendo



Actividad 9

Enunciado: La pluralidad enmarca la diversidad y variedad de culturas, religiones y pensamientos de las personas.

(Toca las palabras para ir construyendo la frase clave de acuerdo a la situación que presenta la imagen).



Ejemplo: “Frase clave: Cada persona es única en el mundo, pero compartimos cosas en común.”

Actividad 10

Enunciado: Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias.

(Completa el rompecabezas de imágenes o letras y descubre el mensaje mágico).

Ejemplo: “Mensaje mágico: Las diferencias nos enriquecen...

... el respeto nos une.”



Actividad práctica y lúdica

Máscara de la pluralidad, identidad y valoración de las diferencias.

Elabora una máscara del personaje o animal que más te guste utilizando materiales reciclables. Con la máscara puesta graba un video en donde expreses por qué es importante respetar y aceptar las diferencias de los demás.

Toma una foto y envía la evidencia al grupo de WhatsApp.

Aprender haciendo



Diapositiva final

Información del programa de maestría, información del proyecto de investigación e información de las investigadoras.

Nota. Diseño de actividades

Entrega de Tabletas Digitales. Con el ánimo de fortalecer las capacidades y habilidades humanas de la mano de la tecnología, se hará entrega de las tabletas digitales, que ya tienen

instalado el juego educativo interactivo. Los 15 estudiantes cuentan con conexión a internet (datos) y algunos de sus padres cuentan con un smartphone.

Para la entrega de las tabletas digitales se hace necesario implementar las normas de bioseguridad.

- Fecha de ejecución: 17 de mayo, jornada completa.

Implementación del Juego Educativo. Una vez realizada la entrega de la tableta digital con la instalación del juego educativo, el estudiante realizará el proceso de exploración, estructuración y transferencia de conocimientos. Así mismo las docentes investigadoras crearán un grupo de WhatsApp para el respectivo acompañamiento y envío de evidencias por parte del estudiante según las actividades prácticas que propone el juego educativo.

- Fecha de ejecución: 18-21 de mayo

Recepción de Evidencias. Una vez los estudiantes exploren y desarrollen cada una de los retos (actividades) propuestos en el juego educativo, se realizará el envío de las evidencias de las actividades desarrolladas en casa al grupo del WhatsApp.

- Fecha de ejecución: 24 de mayo, jornada completa.

Con la información recolectada el equipo de investigación iniciará el análisis, procesamiento y registro de los resultados obtenidos.

- Fecha de ejecución: 25-29 de mayo

Fase objetivo específico N° 3

Evaluar el impacto de la propuesta pedagógica para el fortalecimiento de las capacidades y habilidades humanas en los niños (a) del grado cuarto y quinto de la Institución Educativa Jorge Villamil Cordovéz.

Sesión 1: Grupo Focal Dirigido a Estudiantes. El desarrollo de la sesión 1 se realizará con 8 estudiantes en la institución educativa, teniendo en cuenta todas las normas de bioseguridad

y los permisos y autorizaciones por parte de los padres de familia; la información que se obtenga de las discusiones será analizada y debidamente procesada. De igual manera se dinamizará el ambiente con carteles y una actividad de relajación (calentamiento en el puesto), para que estén atentos y activos durante la sesión de trabajo.

- Fecha de ejecución: 31 de mayo
- Jornada mañana de 8:00 a.m. – 11:00 a.m.

Sesión 2: Grupo Focal. El desarrollo de la sesión 2 se realizará con los 7 estudiantes faltantes para un total de 15 estudiantes. Así mismo en cada actividad desarrollada en la investigación se hará uso estricto de los protocolos de bioseguridad y para ello cada una de las discusiones serán grabadas por una de las investigadoras.

- Fecha de ejecución: 31 de mayo
- Jornada tarde de 1:00 p.m. – 4:00 p.m.

Con la información recolectada en cada una de las sesiones (sesión 1 y 2), el equipo de investigación iniciará el análisis, procesamiento y registro de los resultados obtenidos.

- Fecha de ejecución: 1-5 de junio

Consolidación y Verificación General de Información (Datos). De acuerdo con todo el proceso desarrollado en cada uno de los objetivos específicos, se realizará un análisis minucioso de la información estructurada que dará las respectivas conclusiones al trabajo de investigación.

- Fecha de ejecución: 6-9 de junio

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información

Siguiendo el tipo de investigación y el enfoque mencionado, a continuación, se señalan los instrumentos de recolección de datos que responden a los objetivos de investigación, las técnicas e instrumentos utilizados y lo esperado por recolectar.

Tabla 3.*Estructura de las Técnicas e Instrumentos*

Objetivos específicos	Técnicas	Instrumentos
1. Categorizar el grupo de capacidades y habilidades humanas que presentan debilidades en los niños (a) del grado cuarto y quinto de la Institución Educativa JORGE VILLAMIL CORDOVÉZ en el ejercicio de la ciudadanía, la promoción, el respeto y la defensa de los derechos humanos.	Entrevista semiestructurada - Historia de vida	Guía de entrevista semiestructurada e historia de vida con la docente, estudiantes y padres de familia.
3. Evaluar el impacto de la propuesta pedagógica para el fortalecimiento de las capacidades y habilidades humanas en los niños (a) del grado cuarto y quinto de la Institución Educativa JORGE VILLAMIL CORDOVÉZ.	Grupos focales	Protocolo de grupos focales con estudiantes, dividido en 2 sesiones.

Nota. Elaboración propia.

Capítulo VI: Recolección de la Información

Informe Descriptivo

Para efectos del proyecto de investigación es necesario crear en primera instancia acercamientos con la comunidad en general para brindarle información de las actividades propuestas y de esta manera poner en ejecución las técnicas e instrumentos de recolección de información y datos; de igual manera al momento de citar a los participantes a la institución educativa se puso en marcha todos los protocolos de bioseguridad para prevenir cualquier contagio de Covid 19. A su vez se dinamizo el ambiente con títeres y una cartelera, para el registro de la información se contó con una cámara de video. Se anexa evidencia del encuentro

Ilustración 2.

Organización del Encuentro.



Nota. Institución Educativa Municipal Jorge Villamil Cordovéz. Organización de espacios para para ejecución de los instrumentos de recolección de información.

Para el objetivo específico 1, que busca categorizar el grupo de capacidades y habilidades humanas que están presentando debilidades, se usó como técnica la entrevista semiestructurada y la historia de vida dirigida a la docente, 15 estudiantes y 15 padres de familia. Esta información recolectada se organizó teniendo en cuenta los dos ámbitos el familiar y el educativo y a su vez las dos dimensiones a tratar emocional y comunicativa.

Es importante resaltar que con antelación ya se había solicitado los permisos a rectoría y coordinación con las actas correspondientes para ejecutar todas las actividades del proyecto de investigación.

A continuación, se presentan algunas fotografías de la realización de la entrevista semiestructurada e historia de vida de los participantes, en donde la abreviación E1 hace referencia al primer estudiante y así sucesivamente igualmente con P1 que son los padres de familia.

Ilustración 3.

Entrevista Semiestructurada e Historias de Vida.

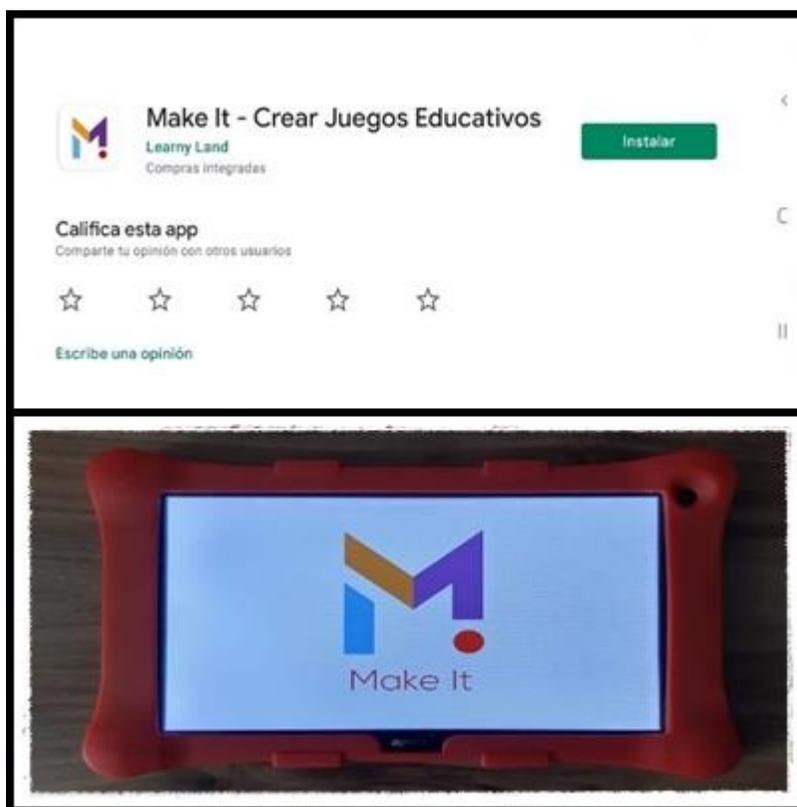


Nota. Proceso de recolección de información mediante la entrevista semiestructurada e historia de vida.

Entrando al objetivo específico 2 que busca diseñar y ejecutar el juego educativo interactivo, a través de la aplicación MAKE IT para fortalecer las capacidades y habilidades humanas, se realiza el compendio de algunas actividades que contiene el juego educativo interactivo. Dicho proceso se desarrolla de la siguiente manera:

Ilustración 4.

Descarga e instalación de la Aplicación MAKE IT.

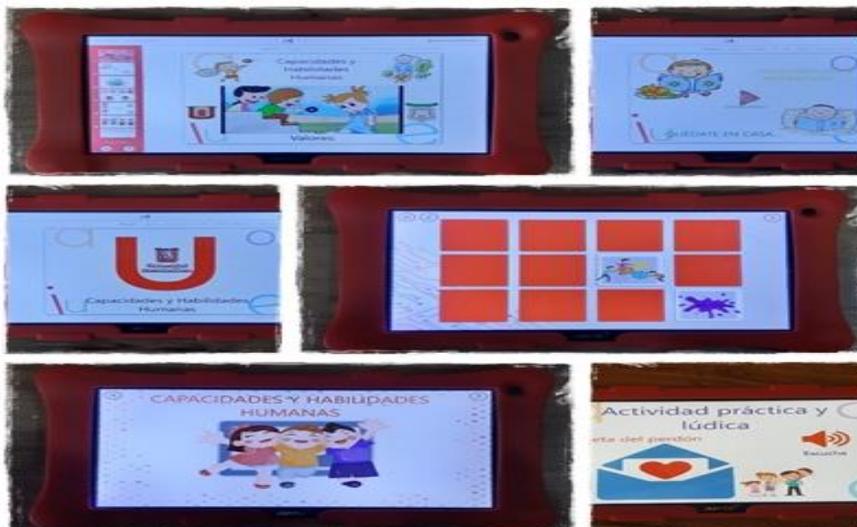


Nota. Learnly Land [Fotografía], Make It, 2020, Play Store

Se presentan algunas actividades interactivas, prácticas y lúdicas, diseñadas en la aplicación MAKE IT (juego educativo interactivo)

Ilustración 5.

Actividades.



Nota. Diseño en Aplicación Make It. Componentes del juego educativo interactivo.

Una vez consolidado todas las actividades en la tableta principal, se comparte el juego educativo interactivo a las 15 tabletas de los estudiantes, haciendo una entrega oficial de las mismas, para que empiecen a jugar, practicar y fortalecer las capacidades y habilidades humanas en su hogar.

Ilustración 6.

Entrega de Tablet.



Nota. Proceso de entrega de tabletas a estudiantes y padres de familia.

Finalizada la entrega de tabletas, se procede a la recopilación de las evidencias enviadas al grupo de WhatsApp, que corresponden a las actividades prácticas y lúdicas (aprender haciendo) que fueron desarrolladas en familia.

Ilustración 7.

Actividades en Familia.



Nota. Desarrollo de actividades Aprender Haciendo en casa con ayuda de los miembros de la familia.

En cuanto al objetivo específico 3, que se enfoca en evaluar el impacto de la propuesta pedagógica, se usó como técnica los grupos focales dividido en 2 sesiones, primero con 8 estudiantes, posteriormente con los 7 restantes con el propósito de evitar aglomeración, dicha actividad se llevó acabo en la institución educativa.

Ilustración 8.*Grupos Focales.*

Nota. Discusión y evaluación del impacto del juego educativo interactivo propuesto.

Durante el desarrollo de las discusiones con los estudiantes de la Institución educativa Jorge Villamil Cordovéz, se evidencia el fuerte acompañamiento y aceptación del proyecto a nivel escolar y comunitario. Es importante destacar que el proyecto de investigación puntualiza en las debilidades y necesidades detectadas en el aula de clase y el hogar.

Análisis y Procesamiento de la Información según Entrevista Semiestructurada e Historias de Vida

Para el análisis de la información recolectada se sistematiza la entrevista semiestructurada e historias de vida, teniendo en cuenta los grupos de capacidades y habilidades humanas y dimensiones de análisis por dos ámbitos: educativo y familiar, haciendo uso del programa **ATLAS TI**.

Antes de hacer análisis individual de los tres grupos expuestos, es preciso primero delimitar que estos representan no solo expresiones o acciones de los individuos entrevistados, sino más que nada, imaginarios que se han construido a partir de procesos individuales y colectivos dentro de las lógicas de familia y compañerismo.

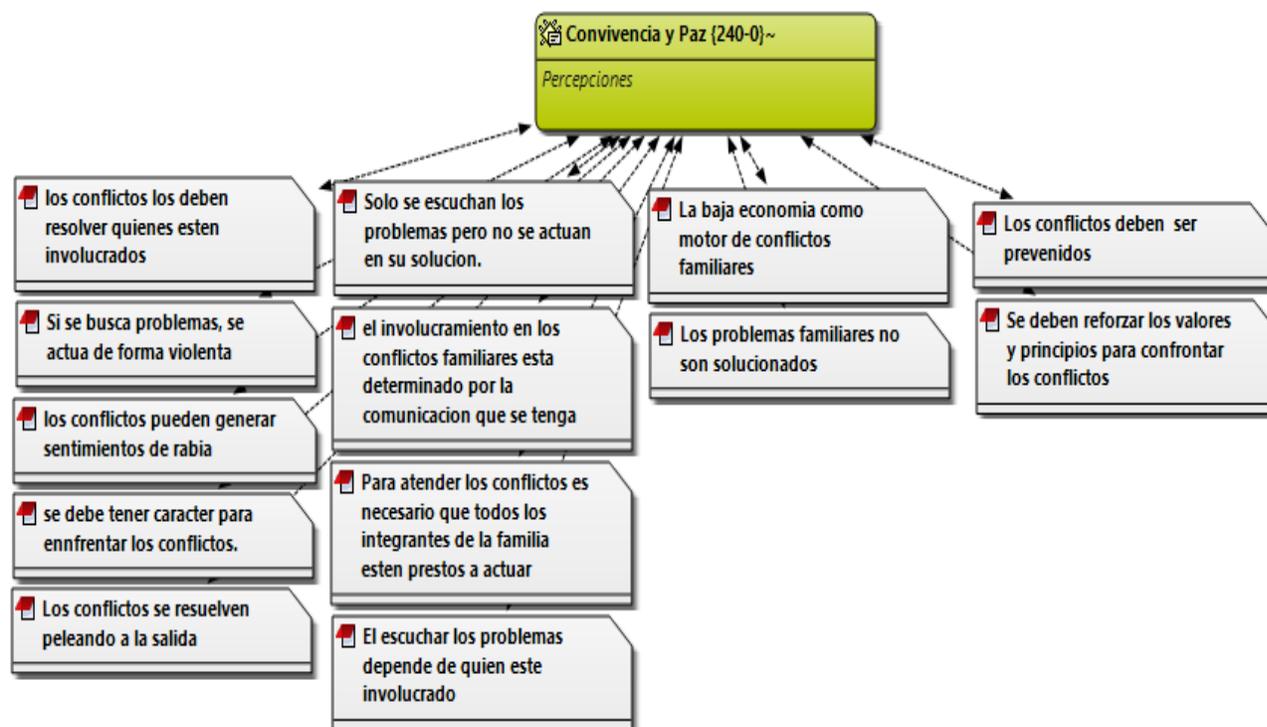
En el caso de la escuela, donde se determinan roles e identidades frente a los diferentes factores que los rodea, que para este caso se focalizan desde la perspectiva de la solución y transformación de conflictos, participación en escenarios escolares y familiares, además de delimitar los roles que cada uno toma frente a la discriminación. Otra de las características a considerar de acuerdo a lo encontrado en las respuestas de los entrevistados (entrevista semiestructurada e historia de vida) están relacionadas con el enlace entre los tres grupos, 1. Convivencia y paz 2. Participación y responsabilidad democrática 3. Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias, es decir, se identificaron correlaciones donde comprender una se convierte en insumo para abarcar las otras dos.

Partiendo de lo anterior, los resultados arrojados serán presentados de dos maneras:

1. Relacionada con los imaginarios identificados por grupo.
2. Focalizada en exponer las acciones que son tomadas frente a los diferentes escenarios delimitados, además de hacer énfasis sobre la relación entre los tres grupos propuestos.

Ilustración 9.

Convivencia y Paz.

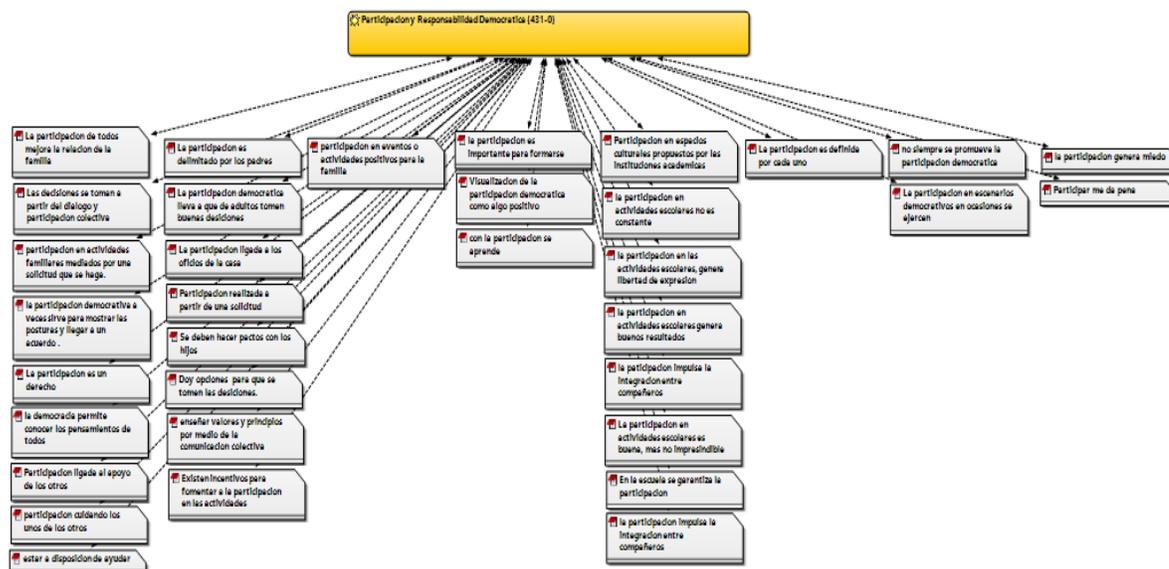


Nota. Elaboración propia.

El primer grupo a analizar es Convivencia y Paz, la cual, como su nombre lo indica hace referencia a las visiones o acciones que se puedan ejecutar frente a los conflictos, relaciones entre individuos, valores a tener en cuenta para evitar la violencia entre otras expresiones. Frente a los hallazgos encontrados se identificaron en primera instancia; imaginarios mayoritariamente ligados a comprender los conflictos como algo ajeno donde quienes deberían resolverlos son los involucrados, siendo principalmente el hogar donde mayores expresiones de apatía se identificaron. Mientras que los que planteaban la necesidad de intervención, lo hacían desde dos perspectivas: La primera, de acción sin solución, esto quiere decir que se manifestaban a través de la escucha, sin dar algún punto de vista que lleve a la superación del episodio y, por otro lado, la segunda se da a través de la violencia.

Ilustración 10.

Participación y Responsabilidad.

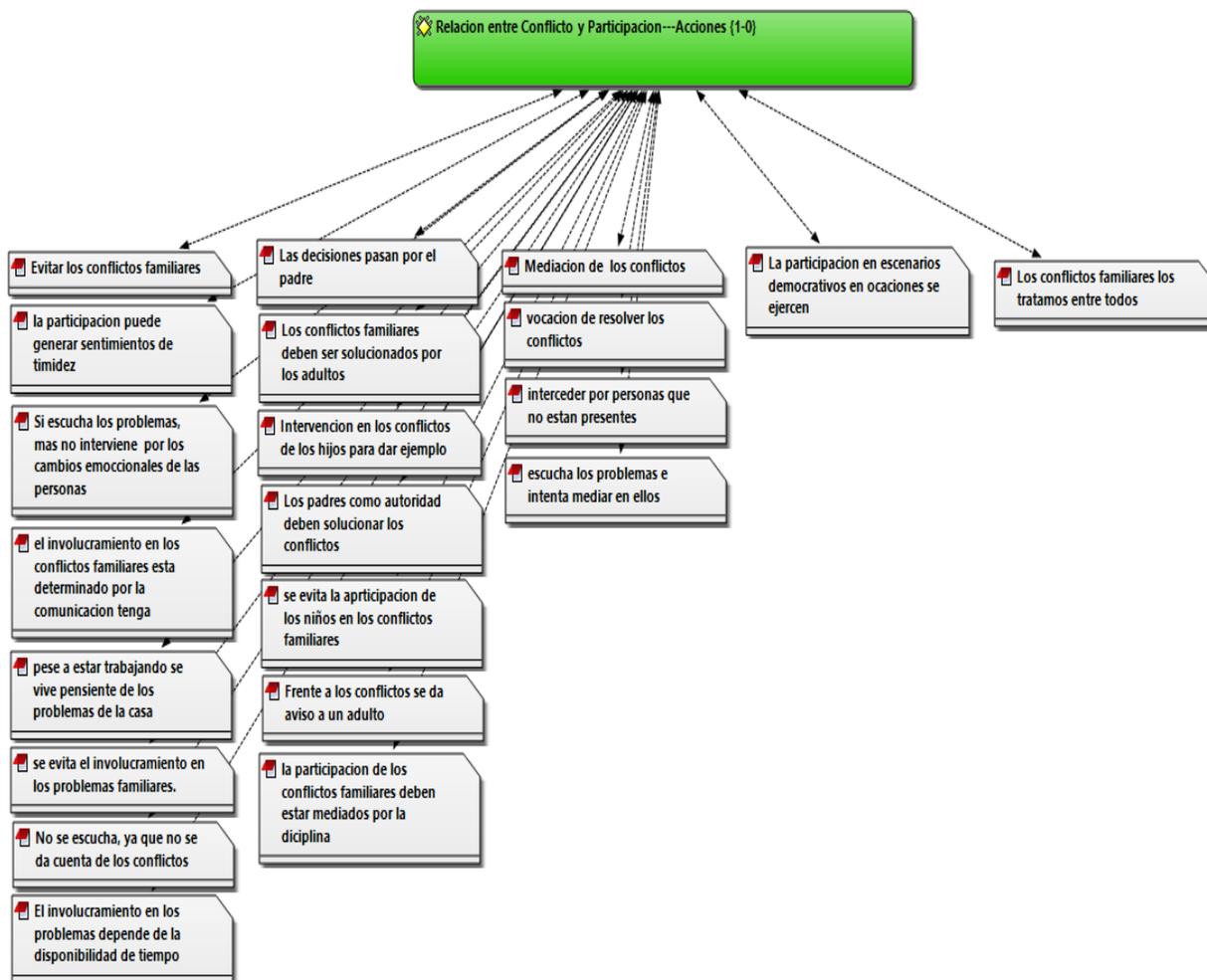


Nota. Elaboración propia

Las acciones que expresaron ejecutar los entrevistados frente a los conflictos están ligadas intrínsecamente con el segundo grupo de análisis que es Participación y Responsabilidad Democrática, ya que es evidente el paso de visiones como las expuestas anteriormente a acciones, en las que la mayor característica a tener en cuenta es el involucramiento de los individuos frente a la desavenencia, arrojando como resultado el protagonismo de los adultos como autoridades que deben ayudar a trascender el episodio de conflictividad de acuerdo a las acciones propuestas tanto por estos, como por los niños participantes de la investigación, donde los primeros plantean que ante una disputa de los hijos ellos intervienen de forma correctiva demostrando su poder y ejemplo sobre ellos, mientras que en el caso de los menores, las acciones tomadas están ligadas a avisar a un adulto cuando se presentan las disputas.

Ilustración 11.

Relación entre Conflicto-Participación.



Nota. Elaboración propia

Por otro lado, otra tendencia que más se evidencio frente a los conflictos, está ligada con la intervención en estos a través del diálogo en el que se expone que hay otras formas de solucionar las dificultades, donde no necesariamente se recurra a la violencia o a la falta de respeto. Es preciso concretar que estas acciones son mayoritariamente protagonizadas por niños y niñas en espacios escolares.

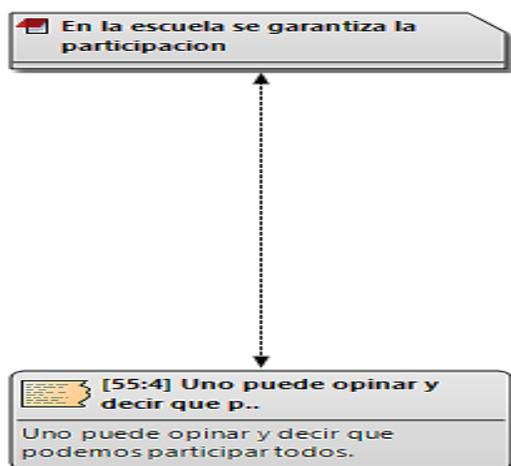
Existe una población menor de entrevistados que plantearon que al presentarse una discusión prefieren irse del lugar y evitar en palabras de ellos “problemas” o por “timidez” delimitando principalmente a aquellos presentes en sus hogares. Así lo relata el estudiante 5 (2021):

Sí, pero hay unas cosas que no me gusta hacer o participar, me da pena y si me equivoco o hago sale mal, me da pena.

Continuando con esta línea se analizará la forma diferenciada en el contexto familiar y escolar, donde en el primer caso existen dos perspectivas: 1. Oportunidad para mejorar las relaciones familiares a partir de la comunicación y diálogo que lleva que las decisiones se tomen de forma colectiva y 2. Plantea que la participación de la escuela está plasmada por el manual de convivencia impulsando al estudiante a involucrarse en actividades escolares que ayudan a la formación integral, así mismo, esta participación contribuye al ámbito familiar, permitiendo ser partícipes en los quehaceres de la casa o por el contrario sugerir el lugar de recreación, los alimentos que quisieran consumir cuando salen, o ayudar en la organización de una fiesta.

Ilustración 12.

Participación.

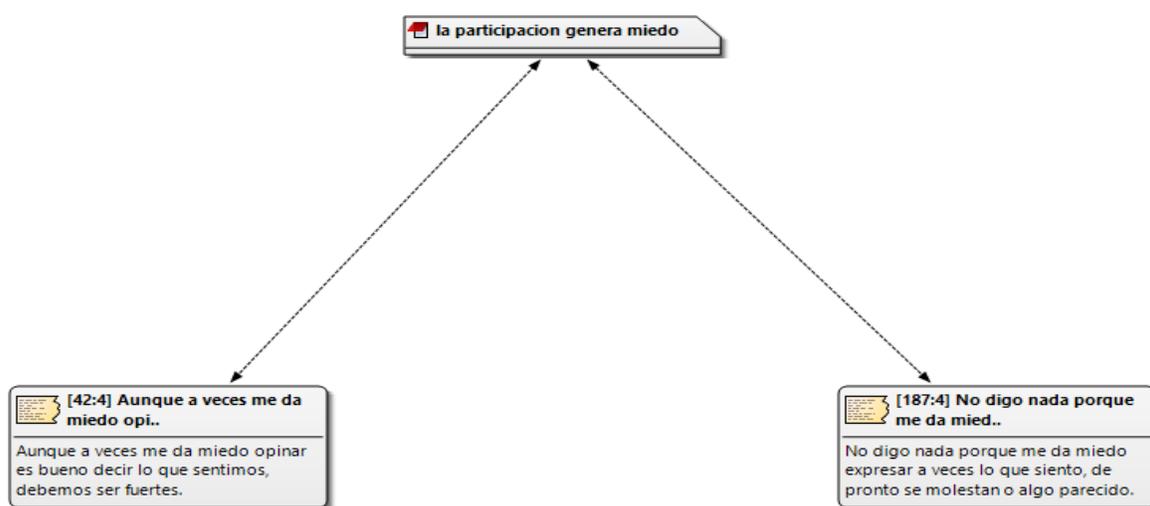


Nota. Elaboración propia

En el caso de la escuela, los niños plantearon la participación mayoritariamente como algo pasivo, ya que, según ellos, a través de esta se aprende, se crean valores y se fortalecen las relaciones entre compañeros, pues por medio de estas, se pueden expresar con libertad sobre sus gustos o posturas además de configurar expresiones de apoyo y ayuda.

Ilustración 13.

Opiniones.

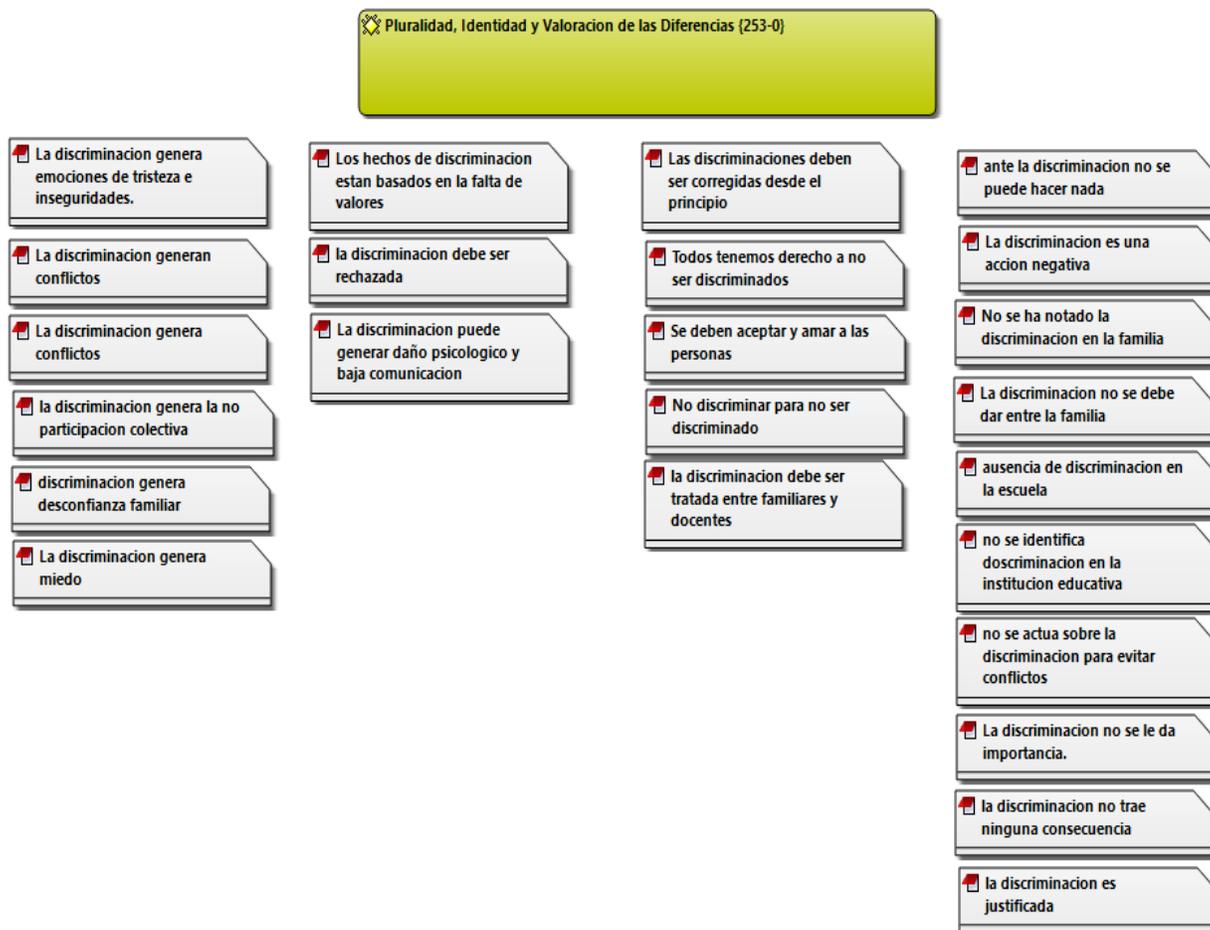


Nota. Elaboración propia

En una menor medida en los dos espacios, se plantearon el no impulso de la participación, delimitándola a que dicha acción debe ser ejercida por cada individuo a partir de su decisión propia, la cual, en el caso de los niños se da por la pena o el miedo que implica exponer sus posturas o interactuar en escenarios artísticos o culturales.

Ilustración 14.

Pluralidad e Identidad.



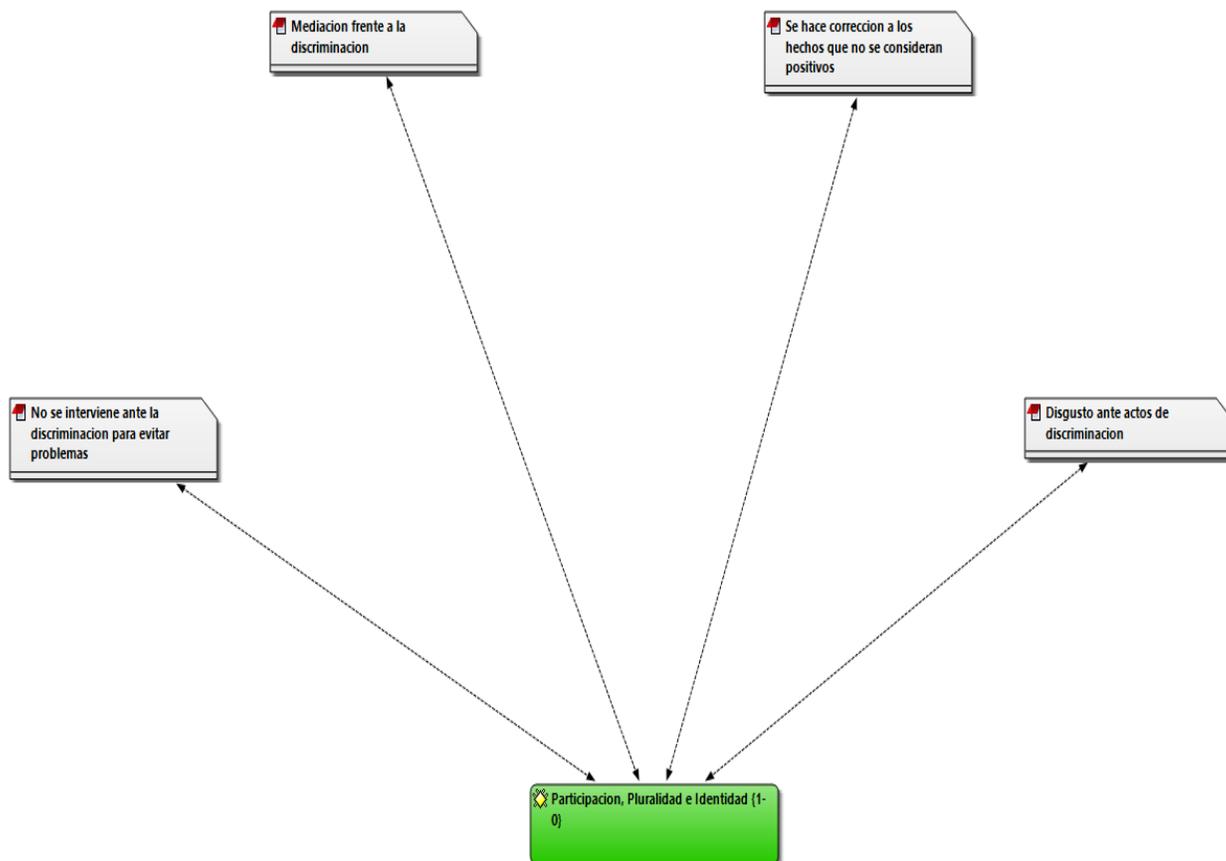
Nota. Elaboración propia

Continuando con el relacionamiento entre grupos, se identificó que la Participación y Responsabilidad Democrática, también está estrechamente ligado al tercer grupo denominado: Pluralidad, Identidad y Valoración de las Diferencias, dado que este último, al delimitarse a las expresiones de discriminación, necesariamente remite a las acciones que se toman entorno a dicho escenarios, los cuales se demarcaron en cuatro formas de acción.

1. Enojo e indignación frente a lo sucedido.
2. Llamado de atención a las personas que aplican dichas expresiones.
3. No acción y por el contrario prevención de actuar, argumentando la necesidad de evitar conflictos.
4. Mediación como forma de contrarrestar el fenómeno de la discriminación.

Ilustración 15.

Participación - Pluralidad e Identidad.



Nota. Elaboración propia

En cuanto a las perspectivas señaladas por los participantes del proyecto, se identificaron cuatro posturas frente a la discriminación: La primera, ligada a las consecuencias donde se señala que se generan daños emocionales, aflorando sentimientos de tristeza e inseguridades que llevan a una baja comunicación de parte de las personas que reciben dichos tratos. Por otro lado, se expone que producto de los episodios de discriminación se generan nuevos conflictos, además de desconfianza familiar. La segunda postura de identidad se enmarcó en las causas de la discriminación basándolas en la falta de valores. La tercera postura se expuso desde la perspectiva de cómo se debería actuar frente a la discriminación, donde se señaló que los actos

de discriminación deben ser corregidos desde el principio sin dar oportunidad de que dichas expresiones sean identificadas como algo normal, por el contrario, se propone orientar valores de amor entre personas donde se evite discriminar y de igual forma no ser discriminados. Por su lado, la cuarta expresión está ligada a el rechazo del hecho, ya sea desde la perspectiva de visualizarlo como algo negativo, expresando no haber presenciado un acto de discriminación o de simplemente plantear que ante dicho fenómeno no se puede actuar donde una de las premisas es que se quiere evitar conflictos, es preciso señalar que uno de los niños planteo que la discriminación es justificada. Teniendo en cuenta las cuatro variables propuestas para el grupo Pluralidad, Identidad y Valoración de las Diferencias se identifica la relación con la categoría Convivencia y paz, dado que desde las perspectivas expuestas se identifican conflictos latentes en el acto de discriminación, ya que de por si el acto discriminatorio es una expresión de violencia que independiente de las causas o las consecuencias, lleva a que los individuos tomen una posición con las que se sientan identificados, ya sea por su experiencia o por la de alguien que conocen, conllevando a que se tomen acciones o decisiones que se pueden ver reflejadas en el primer grupo analizado, demostrando de esta manera que la convivencia y paz, la participación y responsabilidad democrática y la pluralidad identidad y valoración de las diferencias, son un sistema que está estrechamente relacionado al orden social, donde se podría afirmar que los imaginarios, expresiones y acciones que son definidas en el hogar, también son llevados a otros escenarios como la escuela, es decir, si no hay un involucramiento e impulso a ser partícipe de lo que sucede en su casa, puede generarse esta misma actitud en la escuela, de apatía frente a los conflictos, de no relacionarse con sus compañeros o por el contrario, las dinámicas pueden ser positivas e incluyentes.

Es fundamental señalar esto ya que a partir de estas dinámicas se forman las identidades que van a definir como se actuara en el presente y en el futuro con conocidos y extraños.

De acuerdo a todo el análisis estructurado, se demuestra que existe una fuerte relación entre los tres grupos; y para ello es necesario diseñar y ejecutar el juego educativo interactivo, a través de la aplicación MAKE IT para fortalecer las capacidades y habilidades humanas en los niños (a) del grado cuarto y quinto de la Institución Educativa Jorge Villamil Cordovéz.

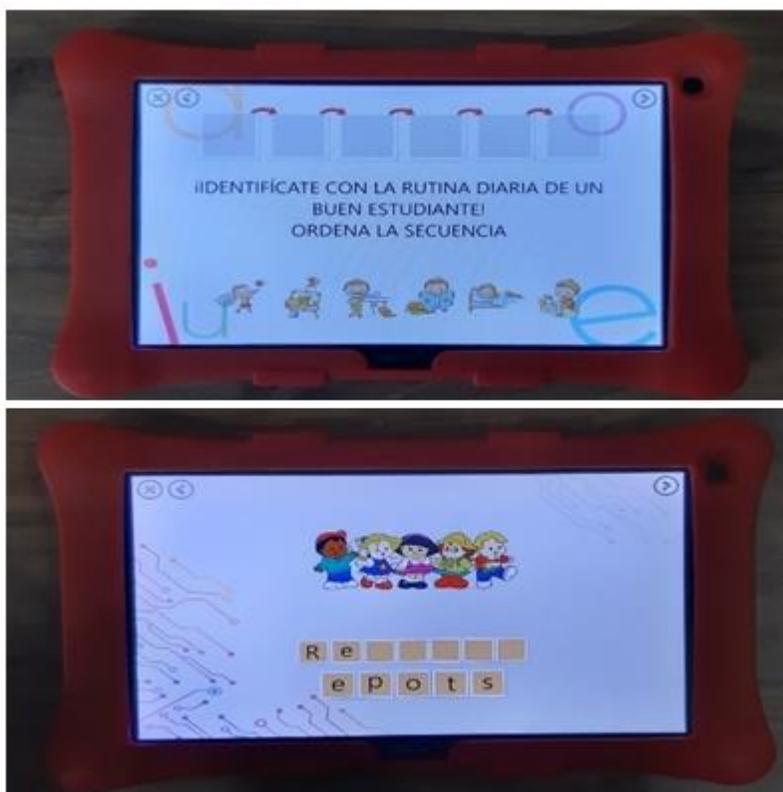
Análisis y Procesamiento de la Información según Recepción de Evidencias Fotográficas de la Implementación del Juego Educativo Interactivo

De acuerdo a la categorización de los 3 grupos que presentan debilidades en los niños (a) del grado cuarto y quinto de la Institución Educativa Jorge Villamil Cordovéz, se procede al desarrollo de los tres momentos esenciales para fortalecer las capacidades y habilidades humanas:

Diseño del juego educativo interactivo

Ilustración 16.

Juegos.



Nota. Estructura del juego educativo interactivo en la aplicación Make It.

Se estructuró con el primer grupo “Convivencia y paz” donde se crearon 4 actividades interactivas así: Actividad 1 – Conectar, Actividad 2 – Arrastrar la caja, Actividad 3 – Encontrar

la pareja y Actividad 4 – Pregunta. A su vez, para fortalecer el grupo 1, fue necesario diseñar una actividad práctica y lúdica (Aprender haciendo) denominada “La carta del perdón”.

Para el segundo grupo “Participación y responsabilidad democrática” se plantearon 3 actividades interactivas así: Actividad 5 – Escribir la palabra, Actividad 6 – Tócalo, Actividad 7 – Secuencia y Actividad 8 – Adivina la palabra. Como actividad práctica y lúdica en familia, se proyecta la preparación de una ensalada de frutas “Soy un gran chef”.

Finalmente, para el tercer grupo “pluralidad, la identidad y la valoración de las diferencias” se programaron 2 actividades interactivas así: Actividad 9 – Construir frase y Actividad 10 – Rompecabezas. En aras de fortalecer las actividades de este grupo; se diseña una máscara con material reciclable titulada “Máscara de la pluralidad, identidad y valoración de las diferencias”.

Entrega de tabletas digitales

Ilustración 17.

Tabletas Digitales.



Nota. I.E.M. Jorge Villamil Cordovéz

Con la consolidación del juego educativo interactivo; las investigadoras se desplazaron a la Institución Educativa Jorge Villamil Cordovéz para entregar a los padres de familia la tableta

digital con las indicaciones pertinentes para el desarrollo de las actividades. Es válido destacar que la entrega de las tabletas se realizó según las normas de bioseguridad.

Implementación del juego educativo interactivo en familia.

Ilustración 18.

Participación a Nivel Familiar.



Nota. Actividades Aprender haciendo. Desarrollo de capacidades y habilidades humanas.

Cada actividad creada para los 3 grupos, despliega una actividad práctica y lúdica (Aprender haciendo) que enfatiza en lo siguiente:

- Actividades grupo 1: están basadas en entender el respeto hacia los demás y espacialmente como ser humano.
- Actividades grupo 2: orienta a la toma de decisiones en diferentes situaciones, buscando el respeto de cada uno de los individuos para crear una comunidad basada en normas y leyes que armonicen el hogar.

- Actividades grupo 3: parten de un reconocimiento de la diversidad, derechos y deberes que tienen las personas.

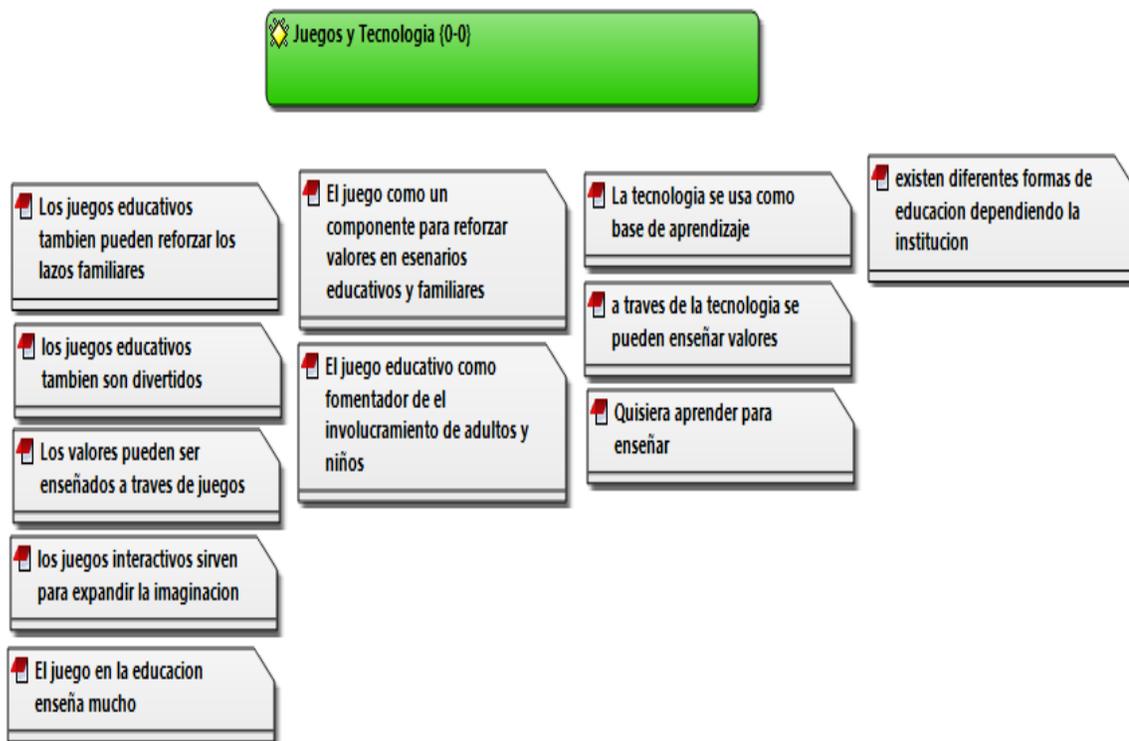
Con el desarrollo del juego educativo interactivo, se logró fortalecer las capacidades y habilidades humanas, gracias a la aceptación del proyecto de investigación por parte de la I.E, docentes, estudiantes y padres de familia. Cada estudiante demostró un alto compromiso con el desarrollo de cada actividad, pues enviaron en los tiempos establecidos todas las evidencias necesarias. El impacto ocasionado por la propuesta de investigación se proyectó a otras familias ubicadas en la vereda, ya que observaron la integración familiar como eje primordial en la consolidación de prácticas saludables que ayudan a consolidar ambientes armoniosos.

Queda demostrado que el uso adecuado de las TIC's en los procesos de enseñanza - aprendizaje despiertan la creatividad, compromiso, responsabilidad, unión familiar y el desarrollo de capacidades y habilidades humanas.

Análisis y Procesamiento de la Información según Grupos Focales

Ilustración 19.

Juegos-Tecnología.

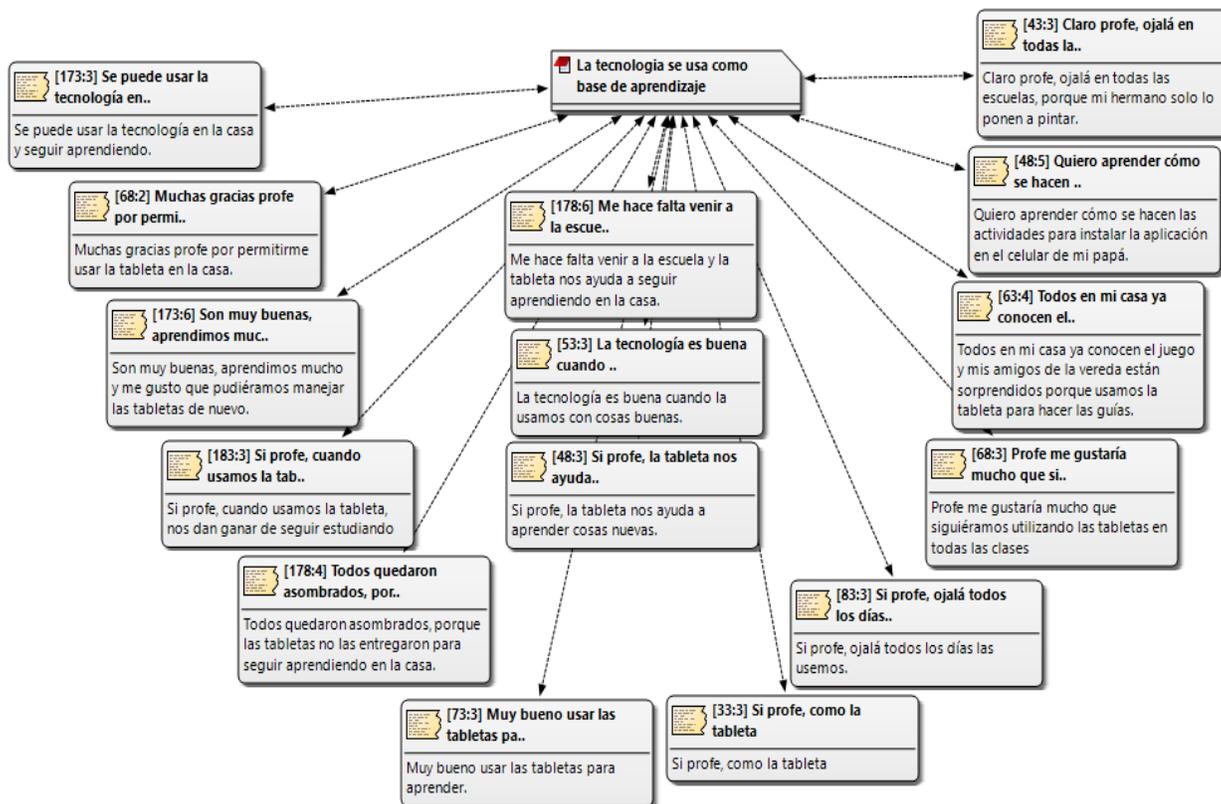


Nota. Elaboración propia

La incorporación de la tecnología (juegos educativos interactivos) en el contexto educativo fue identificada por los estudiantes como algo positivo que tienen repercusión en el refuerzo de lazos familiares; pues al compartirlos en casa se pasan momentos agradables que podrían significar el surgimiento o refuerzo de valores humanos, además de la imaginación de los niños y niñas que reciben dichas prácticas académicas, conllevando adicionalmente al fomento del compañerismo, entorno a enseñar los múltiples conocimientos a quienes no los tienen.

Ilustración 20.

Tecnología.

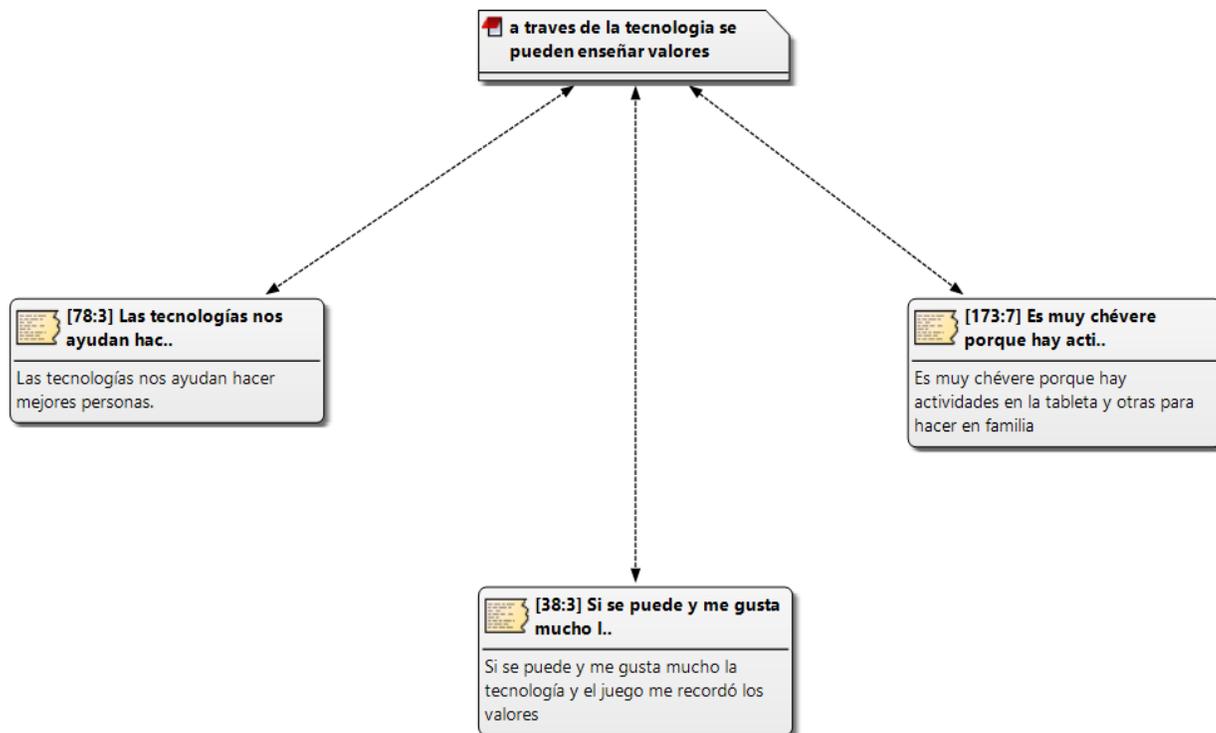


Nota. Elaboración propia

Es por ello que el diseño y desarrollo del juego educativo interactivo, es una base fundamental en los procesos de formación, gracias a que cautivaron y motivaron la creación de ambientes significativos que buscan fomentar la formación integral del ser. Lo anterior se refuerza con el postulado de Cesar Coll, donde sustenta que todas las actividades mediadas por las tecnologías llevan las temáticas educativas de manera cautivadora, despertando un interés en los participantes y al mismo tiempo lo interiorizan de manera más rápida, por ende, se puede destacar que las TIC's de una u otra manera están contribuyendo a la transformación de los escenarios educativos.

Ilustración 21.

Opiniones.



Nota. Elaboración propia

Cuando el estudiante encuentra sentido a lo que le presenta el sistema educativo, es capaz de reconocer que existen necesidades y debilidades que deben ser superadas mediante la ejecución y práctica de valores dentro y fuera de la escuela (hogar y comunidad). Tal como lo narra el estudiante 4 (2021):

Nos hacía falta unas actividades para compartir más en familia, me gusto hacer la ensalada de frutas y darle a mi familia.

Estas capacidades según la postura que toma el Ministerio de Educación Nacional son de suma importancia ya que deben ser inculcadas desde el hogar y la escuela a temprana edad, para enseñarle a los niños y jóvenes a desenvolverse de manera adecuada en la sociedad, siendo un ciudadano cívico y ejemplar, siempre en pro del diálogo, manejo y comprensión de las

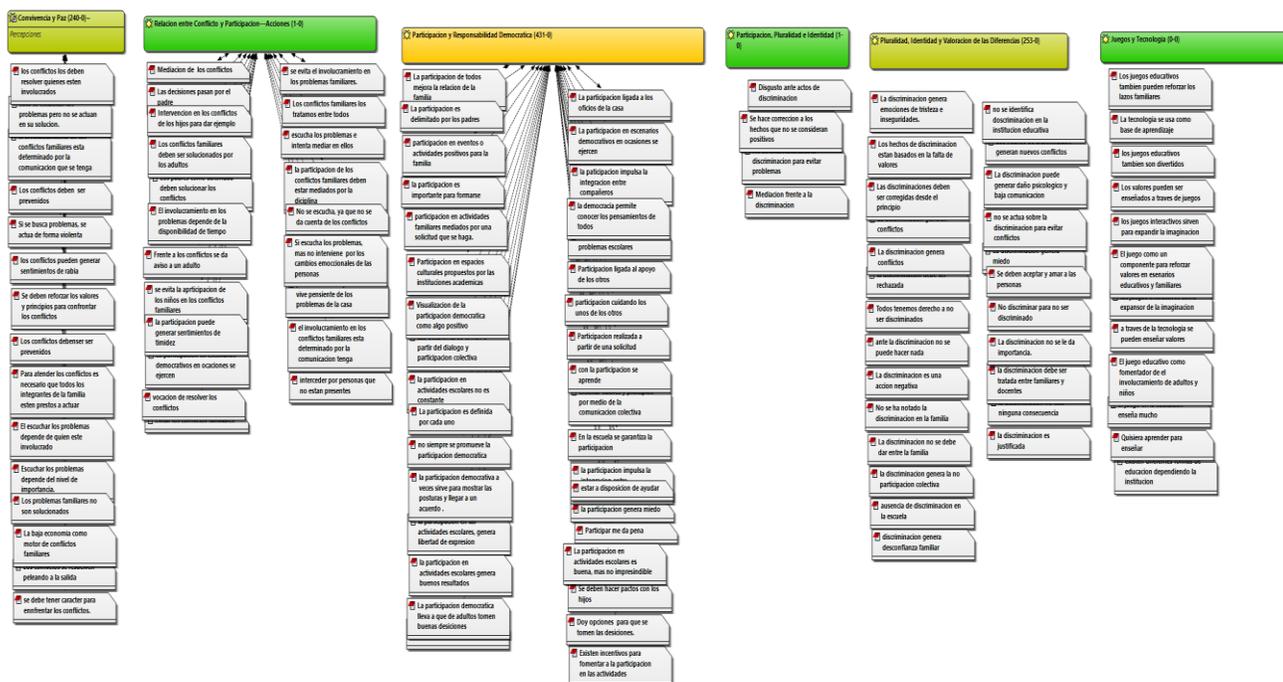
problemáticas que lo rodean, aportando a la construcción de un mejor país y por ende mejor ciudadanía.

La propuesta educativa, “Las TIC’S como recurso para fortalecer las capacidades y habilidades humanas mediante la aplicación MAKE IT” toma sentido cuando el estudiante tiene la capacidad de participar activamente y retroalimentar los procesos de enseñanza – aprendizaje.

El uso adecuado de herramientas tecnológías con la que cuenta la escuela (tabletas digitales) hace del aprendizaje un ambiente motivador y creador de un pensamiento holístico que desarrolla una visión crítica, analítica y social.

Ilustración 22.

Grupos.



Nota. Elaboración propia

La puesta en marcha del diseño y ejecución del juego educativo para fortalecer los 3 grupos de capacidades y habilidades humanas (1. Convivencia y paz 2. Participación y

responsabilidad democrática 3. Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias) demostró que sí es posible llevar el conocimiento a otros escenarios reales tales como:

- Convivencias y paz.
- Relación entre conflicto y participación.
- Participación y responsabilidad democrática.
- Participación, pluralidad e identidad.
- Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias.
- Juegos y tecnología.

La tecnología se convierte en un aliado estratégico de la educación, pues permite explorar nuevas posibilidades de acercar al estudiante a una realidad que merece todo su estudio. Con el uso adecuado de las tecnologías, notamos que las familias disfrutan de un aprendizaje pensado para la vida, un aprendizaje que desarrolla capacidades y habilidades humanas. Así lo manifiesta el estudiante 3 (2021):

Claro profe, ojalá en todas las escuelas, porque mi hermano solo lo ponen a pintar.

La escuela tiene mucho por enseñar y es un compromiso fundamental de los maestros; enamorar cada día a sus estudiantes, que sientan que pasar varios años de su vida en la escuela; lo han formado para ser personas integrales capaces de mejorar su calidad de vida y la de su comunidad.

Conclusiones

La implementación de las TIC's como herramienta innovadora y cautivadora en los diferentes espacios educativos, ha generado un interés por fortalecer las capacidades y habilidades humanas a nivel escolar, familia y comunitario.

Diseñar del juego educativo interactivo, a través de la aplicación MAKE IT, ha captado el interés del estudiante, docente, directivo docente y padres de familia, por descubrir nuevas formas de empoderamiento de aquellos conocimientos que serán útiles en el diario vivir, así mismo llevar nuevas visiones al aula de clase que permitan la creación de ambientes significativos de aprendizaje, guiados por prácticas educativas integrales e inclusivas. Fortalecer las capacidades y habilidades humanas mediante el uso adecuado de las TIC's, presenta estrategias y herramientas que motivan y enamoran a cada actor que participa en los procesos educativos, desarrollando destrezas que a diario serán puestas en marcha en una sociedad que a gritos necesita de prácticas sociales saludables.

La implementación de la tecnología en diversas áreas del conocimiento, evoluciona fuertemente, puesto que ha generado espacios de debates entre maestros al punto de crear un equipo interdisciplinar que desde lo institucional analice, diseñe y ejecute nuevas formas de potenciar las capacidades y habilidades humanas de sus estudiantes.

Las TIC's como recurso para fortalecer las capacidades y habilidades humanas mediante la aplicación MAKE IT, facilita la transversalidad del currículo, ya que cuenta con diversidad de materiales interactivos (software o aplicaciones); que refuerzan el trabajo docente hacia la creación de una sociedad educativa amable, comprensiva, cívica, comprometida, competente y luchadora por cumplir aquellos objetivos colectivos, sin dejar de lado las metas y sueños individuales.

Fortalecer las capacidades y habilidades humanas desde nuevos enfoques; reconoce que el aula de clase debe vencer la soledad, el encierro y el estar adheridos a una silla, permitiendo que cada estudiante tenga la posibilidad de ser partícipe de su proceso de formación. La escuela no se puede convertir en una ferretería tecnológica; donde es utilizada para el almacenamiento de equipos tecnológicos que, con el tiempo el olvido y el abandono terminan deteriorándose, por el contrario, el uso de nuevos escenarios y estrategias; promueven múltiples puertas de entrada al mundo real en busca de soluciones que rompan un sistema educativo basado en prácticas repetitivas; que solo han adormecido la capacidad de razonar y crear.

Diseñar y ejecutar el juego educativo interactivo, a través de la aplicación MAKE IT para fortalecer las capacidades y habilidades humanas en los niños (a) del grado cuarto y quinto de la Institución Educativa Jorge Villamil Cordovéz, se ha convertido en un pilar y punto de partida en la comunidad docente; por la forma en que invita a reestructurar la práctica docente y del mismo modo innovar y acercar al estudiante a un conocimiento estructurado para la vida (experiencias de aprendizaje).

De nuevo, el hogar se convierte en el aliado estratégico de los procesos de enseñanza - aprendizaje, ya que los padres de familia constantemente participan y crean espacios de interacción a nivel educativo, lúdico y social. Cada vez se logra transmitir el mensaje (educación integral), de que los padres de familia no solo aportan en la formación del estudiante a nivel económico, sino que los lazos del amor, cariño, comprensión y apoyo potencian el desarrollo de capacidades y habilidades humanas.

Recomendaciones

Es primordial compartir experiencias educativas exitosas en los diferentes encuentros pedagógicos, involucrando a docentes de todas partes; para que se vinculen en el proceso de formación integral de sus estudiantes y a la vez se amplía la red de docentes que permitirá la consolidación de estrategias y herramientas que potencien la creación de ambientes significativos de aprendizaje. La implementación de las TIC's en los procesos de formación, sigue generando espacios de intercambio de saberes, ya que otros docentes de la institución y otras instituciones desean conocer más afondo la diversidad de contenido interactivo que permite la implementación de la aplicación MAKE IT. Lo anterior conlleva a futuro, a la creación de documentos escritos y tutoriales donde se presenten diversas estrategias que se convertirán en propuestas pedagógicas.

Es importante que la propuesta educativa innovadora, sea plasmada en el PEI (Proyecto Educativo Institucional) de la Institución Educativa, convirtiéndose en un referente pedagógico en la creación de nuevos proyectos educativos que potencien el desarrollo de capacidades y habilidades para la vida. Aunque el PEI de la I.E.M. Jorge Villamil Cordovéz proyecta la importancia de la tecnología en la escuela y el hogar, es elemental que se postule la propuesta educativa “Las TIC'S como recurso para fortalecer las capacidades y habilidades humanas mediante la aplicación MAKE IT” como un proyecto pedagógico a mediano y largo plazo.

Gracias a la diversidad de estrategias y herramientas que comprende MAKE IT, se hace necesario que sea integrada en las demás áreas del conocimiento, debido a que la Institución Educativa gracias al Programa Computadores para educar cuenta con una cantidad considerables de computadores y tabletas. No solo el docente puede diseñar y estructuras las actividades en la aplicación, sino que el estudiante desarrolle y explore nuevas formas de plasmar sus ideas y pensamientos.

Impactos de la Investigación

Al sistematizar la propuesta pedagógica “Las TIC’S como recurso para fortalecer las capacidades y habilidades humanas mediante la aplicación MAKE IT” se genera un análisis a las prácticas educativas, como agentes motivadores y resignificadores del conocimiento, lo anterior desglosa la importancia de presentar a los estudiantes nuevas visiones de entender y comprender la realidad desde diversos ámbitos. No solo es consumir tecnología, sino interpretarla para usarla de forma adecuada en cada proceso formativo sin olvidar que la formación cívica y ciudadana marcan la pauta para una sociedad equilibrada. Con lo anterior se logró:

- Investigar y estructurar un proyecto educativo, el cual genera un conocimiento holístico para todos los actores del ámbito educativo.
- Sistematizar la práctica educativa, para fortalecer “la alfabetización digital” de estudiantes, docentes y padres de familia.
- Crear contenido digital para fortalecer los procesos educativos en el aula y en el hogar.
- Acompañamiento continuo en cada una de las actividades propuestas en el juego interactivo educativo. Dando lugar a una relación fuerte entre estudiantes y padres de familia.
- Socialización de estrategias y herramientas tecnológicas para fortalecer las capacidades y habilidades humanas.
- Educación integral de calidad e inclusiva en tiempos de pandemia (Covid - 19).
- Participación en revistas educativas a nivel municipal sobre experiencias educativas innovadoras.
- Fortalecimiento de lazos familiares a la hora de toma de decisiones en pro de una sana convivencia.

- Participación activa del estudiante en los procesos académicos.
- Compromiso institucional por parte de los padres de familia en cuanto al desarrollo de las actividades en casa.
- Espacios de intercambio de experiencias educativas en cada uno de los microcentros (Reuniones docentes programadas cada mes).
- Uso adecuado de las tabletas digitales que se encontraban almacenadas sin cumplir su objetivo principal (educación integral de calidad e inclusiva) en el aula de clase y en el hogar, como herramienta dinamizadora y cautivadora del aprendizaje.
- Transversalidad de las actividades propuestas en las guías pedagógicas en casa.

Referencias

- Assia Cuello, J.D; Garrido Severiche. M.P & Sierra Quiróz. S. S. (2017). Fortalecimiento de estrategias didácticas que promuevan las competencias ciudadanas en los estudiantes de la institución educativa san José C.I.P. del municipio de Sincelejo. [Tesis de posgrado, Universidad Santo Tomás]. Archivo digital.
<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/10103/Assiajolman2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Barrios de León. O.M & Galeano Almanza. C.M (2012). Los medios y tecnologías de información y la comunicación (MTIC) como recurso para el fortalecimiento de competencias ciudadanas. [Tesis de posgrado, Universidad Pedagógica Nacional]. Archivo digital.
<http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/473/TO-15372.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Campoy Aranda, T., & Gomes Araújo, E. (2009). Técnicas e instrumentos cualitativos de recogida de datos. Manual básico para la realización de tesinas, tesis y trabajos de investigación. <https://upla.edu.pe/wp-content/uploads/2017/12/2-UPLA-Instrumentos-cualitativos-de-datos.pdf>
- Carneiro, R., Toscano, J. C., & Díaz, T. (2010). Los desafíos de las TIC para el cambio educativo. Fundación Santillana.
<http://190.57.147.202:90/jspui/bitstream/123456789/438/1/LOS%20DESAFIOS%20DE%20LAS%20TICS%20PARA%20EL%20CAMBIO%20EDUCATIVO.pdf>

- Chaux, E., Lleras, J., & Velásquez, A. M. (2004). Competencias ciudadanas: de los estándares al aula: una propuesta de integración a las áreas académicas. Ediciones Uniandes-Universidad de los Andes.
- Coll, C. (2004). Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación. Una mirada constructivista. *Revista Electrónica de Educación*, (25), 1-24.
- Computadores para Educar. (s.f.). Computadores para Educar.
<https://www.computadoresparaeducar.gov.co/publicaciones/71/acceso-a-la-tecnologia/>
- Constitución Política de Colombia (1991).
<http://pdba.georgetown.edu/Constitutions/Colombia/colombia91.pdf>
- Cortés Pedraza, J.R. (2015). Incorporación de las TIC como estrategia pedagógica para determinar las relaciones y procesos multiculturales en niños, niñas y jóvenes de séptimo grado de una institución educativa oficial del distrito capital. [Tesis de posgrado, Universidad Distrital “Francisco José De Caldas”]. Archivo digital.
<https://repositoriosed.educacionbogota.edu.co/bitstream/handle/001/2660/Cort;jse:ssionid=0432AE635EAEE0D4689E245E4D93BD77?sequence=1>
- García-Rojas, Jesús Alberto, Rodríguez-Aguilar, Raquel y Moreno-Lozano, Alejandro. Competencias de investigación y elaboración de tesina en la especialidad docencia en educación primaria. *Revista de Sistemas y Gestión Educativa* 2016, 3-7: 12-24.
- Gardner, H (2005). Inteligencias múltiples. *Revista de psicología y educación*, Volumen I. 17-26.

- Gros, B., & Contreras, D. (2006). La alfabetización digital y el desarrollo de competencias ciudadanas. *Revista Iberoamericana de educación*, 42(1), 103-125.
- Ley N° 1341. Congreso de la República de Colombia, Santa Fe de Bogotá, Colombia. 30 de Julio de 2009. https://www.mintic.gov.co/portal/604/articles-3707_documento.pdf
- Maldonado, M.E (2018). El aula, espacio propicio para el fortalecimiento de competencias ciudadanas y tecnológicas. *Revista Sophia*, 14(1); 39-50. <https://revistas.ugca.edu.co/index.php/sophia/article/view/822/1275>
- Martínez, S. M. (2014). Fortalecimiento de competencias ciudadanas a través estrategias. Chía.
- Mella, O. (2000). Grupos focales (“Focus groups”). Técnica de investigación cualitativa. Documento de trabajo, (3). <http://files.palenque-de-egoya.webnode.es/200000285-01b8502a79/Grupos%20Focales%20de%20Investigaci%C3%B3n.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional (2004). Estándares Básicos en Competencias Ciudadanas Formar para la ciudadanía ¡Sí es posible! Lo que necesitamos es saber y saber hacer (serie: guías No. 6). <https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-75768.html>
- Ministerio de Educación Nacional (2011). Orientaciones para Institucionalización de las Competencias Ciudadanas. Bogotá: ISBN 978-958-691-410-9.
- Ministerio de Educación Nacional (2020). Lineamientos para la prestación del servicio de educación en casa y en presencialidad bajo el esquema de alternancia y la

implementación de prácticas de bioseguridad en la comunidad educativa.

https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-399094_recurso_1.pdf

Ministerio de Educación Nacional (s.f). Dirección de calidad de la educación preescolar, básica y media. Programas para el Desarrollo de Competencias. Bogotá, Colombia. https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-217596_archivo_pdf_desarrollocompetencias.pdf

Ministerio de las Tecnologías de la información y las comunicaciones (2019). Plan TIC 2018 – 2022 El Futuro Digital es de Todos. Bogotá, Colombia.

Montaño Montaño, E. (2015). Estrategia educativa apoyada en tic para la formación en ciudadanía y convivencia en estudiantes de secundaria de grado décimo y undécimo. [Tesis de posgrado, Universidad Pedagógica Nacional]. Archivo digital.

<http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/825/TO-18927.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Periódico Al Tablero (2004a). Competencias ciudadanas. Habilidades para saber vivir en paz. Ministerio de Educación Nacional.

https://www.mineducacion.gov.co/1621/propertyvalues-31332_tablero_pdf.pdf

Periódico Al Tablero (2004b). Una llave maestra. Ministerio de Educación Nacional.

https://www.mineducacion.gov.co/1621/propertyvalues-31330_tablero_pdf.pdf

Petrovski, A., & Dzhíóiev, S. (1986). Psicología General: Manual didáctico para los Institutos de pedagogía. Progreso.

Ruiz Silva, A., & Chaux Torres, E. (2005). La formación de competencias ciudadanas. Asociación Colombiana de Facultades de Educación, ASCOFADE.

Sahagún Jiménez, Claudia, Ramírez García, Susana, & Monroy Íñiguez, Felipe Jesús.

(2016). Integración de tabletas digitales como herramienta mediadora en procesos de aprendizaje. *Apertura* (Guadalajara, Jal.), 8(2), 70-83.

http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-61802016000300070&lng=es&tlng=es.

Sampieri, F., Fernández, C. C. & Baptista (2014). *Metodología de la investigación* 6 Edición. Editorial Mc Graw Hill

Sánchez Prieto, J. C., Olmos Migueláñez, S., García Peñalvo, F., & Torrecilla Sánchez, E. M. (2016). *Las tabletas digitales en educación formal: Características principales y posibilidades pedagógicas*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.

Trujillo Torres, J. M., & López Núñez, J. A. (2011). Caracterización de la alfabetización digital desde la perspectiva del profesorado: la competencia docente Digital.

Revista Iberoamericana de Educación, 55 (4), 1-16.

<https://doi.org/10.35362/rie5541579>

Viquez, I. G. (2014). Las TIC en la educación inclusiva e influencia en el aprendizaje de preescolares. In *Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación*. Buenos Aires, Argentina.

Anexos

Anexo 1: Protocolo de Entrevista

- ✓ Saludo inicial.
- ✓ Reconocimiento del objetivo de la investigación.
- ✓ Solicitud de permiso para efectuar la grabación de audio y video
- ✓ Inicio de entrevista.

LAS TIC'S COMO RECURSO PARA FORTALECER LAS CAPACIDADES Y HABILIDADES HUMANAS MEDIANTE LA APLICACIÓN MAKE IT TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	
ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA - ESTUDIANTES	
AREA: Capacidades y habilidades humanas	GRADO: 4° y 5°
INVESTIGADORES: Anyi Bibiana Cruz Santamaría Olga Lucia Cuellar González	TELEFONO O WHATSAPP: 3187948461 3176707531
LUGAR: I.E.M. Jorge Villamil Cordovéz	
CORREO ELECTRONICO: anbis_90@hotmail.com olgacuellar2012@hotmail.com	
REGISTRO DE INFORMACIÓN: cámara de video	
<p style="text-align: center;">OBJETIVO GENERAL</p> <p>Aplicar las TIC's como herramienta para fortalecer las capacidades y habilidades humanas, mediante la aplicación MAKE IT en los niños (a) del grado cuarto y quinto de la Institución Educativa JORGE VILLAMIL CORDOVÉZ de Pitalito – Huila, durante el primer semestre del año 2021</p> <p style="text-align: center;">OBJETIVO ESPECÍFICO</p> <p>1. Categorizar el grupo de capacidades y habilidades humanas que presentan debilidades en los niños (a) del grado cuarto y quinto de la Institución Educativa JORGE VILLAMIL</p>	

CORDOVÉZ en el ejercicio de la ciudadanía, la promoción, el respeto y la defensa de los derechos humanos.

CAPACIDADES Y HABILIDADES HUMANAS

Reconociendo que las capacidades y habilidades humanas día a día requieren de un fuerte énfasis en la escuela y en el hogar, ya que son “el conjunto de conocimientos y de habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas que, articulados entre sí, hacen posible que el ciudadano actúe de manera constructiva en la sociedad democrática” (Ministerio de Educación Nacional, 2004).

El Ministerio de Educación Nacional en la Guía No. 6 Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas las dividen en tres (3) grandes grupos: **Convivencia y paz - Participación y responsabilidad democrática y pluralidad, identidad y valoración de las diferencias.**

Con el fin de determinar el grupo de capacidades y habilidades humanas que presentan debilidades en los niños (a) del grado cuarto y quinto de la Institución Educativa JORGE VILLAMIL CORDOVÉZ en el ejercicio de la ciudadanía, la promoción, el respeto y la defensa de los derechos humanos, se hace necesario conocer el ámbito educativo y el ámbito familiar.

El desarrollo de la entrevista Semiestructurada brindara información en la dimensión cognitiva.

ÁMBITO EDUCATIVO

1. CATEGORÍA: CONVIVENCIA Y PAZ

- Cuando se encuentra en medio de un conflicto en la escuela, ¿usted cómo actúa?

2. CATEGORÍA: PARTICIPACIÓN Y RESPONSABILIDAD DEMOCRÁTICA

- ¿Cree que es importante participar en todas las actividades que se realizan en la escuela?
¿Por qué?

3. CATEGORÍA: PLURALIDAD, IDENTIDAD Y VALORACIÓN DE LAS DIFERENCIAS

- ¿Qué opina de aquellas situaciones de discriminación que se presentan entre sus compañeros (as)?
- ¿Cómo actúa ante una situación de discriminación o exclusión?
- ¿Qué consecuencias generan las situaciones de discriminación y exclusión social?

ÁMBITO FAMILIAR

1. CATEGORÍA: CONVIVENCIA Y PAZ

- Cuando se encuentra en medio de un conflicto familiar, ¿cómo actúa usted?

2. CATEGORÍA: PARTICIPACIÓN Y RESPONSABILIDAD DEMOCRÁTICA

- ¿Cree que es importante participar en todas las actividades que se realizan en casa? ¿Por qué?

3. CATEGORÍA: PLURALIDAD, IDENTIDAD Y VALORACIÓN DE LAS DIFERENCIAS

- ¿Qué opina de aquellas situaciones de discriminación que se presentan en la familia?
 - ¿Cómo actúa ante una situación de discriminación o exclusión?
 - ¿Qué consecuencias generan las situaciones de discriminación y exclusión social?
-
-

Entrevistado	Entrevistador

Fecha de aplicación	

LAS TIC'S COMO RECURSO PARA FORTALECER LAS CAPACIDADES Y HABILIDADES HUMANAS MEDIANTE LA APLICACIÓN MAKE IT TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	
ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA - DOCENTE	
AREA: Capacidades y habilidades humanas	GRADO: 4° y 5°
INVESTIGADORES: Anyi Bibiana Cruz Santamaría Olga Lucia Cuellar González	TELEFONO O WHATSAPP: 3187948461 3176707531
LUGAR: I.E.M. Jorge Villamil Cordovéz	
CORREO ELECTRONICO: anbis_90@hotmail.com olgacuellar2012@hotmail.com	
REGISTRO DE INFORMACIÓN: Audio	
OBJETIVO GENERAL	
Aplicar las TIC's como herramienta para fortalecer las capacidades y habilidades humanas, mediante la aplicación MAKE IT en los niños (a) del grado cuarto y quinto de la Institución Educativa JORGE VILLAMIL CORDOVÉZ de Pitalito – Huila, durante el primer semestre del año 2021	
OBJETIVO ESPECÍFICO	
1. Categorizar el grupo de capacidades y habilidades humanas que presentan debilidades en los niños (a) del grado cuarto y quinto de la Institución Educativa JORGE VILLAMIL	

CORDOVÉZ en el ejercicio de la ciudadanía, la promoción, el respeto y la defensa de los derechos humanos.

CAPACIDADES Y HABILIDADES HUMANAS

Reconociendo que las capacidades y habilidades humanas día a día requieren de un fuerte énfasis en la escuela y en el hogar, ya que son “el conjunto de conocimientos y de habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas que, articulados entre sí, hacen posible que el ciudadano actúe de manera constructiva en la sociedad democrática” (Ministerio de Educación Nacional, 2004).

El Ministerio de Educación Nacional en la Guía No. 6 Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas las dividen en tres (3) grandes grupos: **Convivencia y paz - Participación y responsabilidad democrática y pluralidad, identidad y valoración de las diferencias.**

Con el fin de determinar el grupo de capacidades y habilidades humanas que presentan debilidades en los niños (a) del grado cuarto y quinto de la Institución Educativa JORGE VILLAMIL CORDOVÉZ en el ejercicio de la ciudadanía, la promoción, el respeto y la defensa de los derechos humanos, se hace necesario conocer el ámbito educativo y el ámbito familiar.

El desarrollo de la entrevista Semiestructurada brindara información en la dimensión cognitiva.

ÁMBITO EDUCATIVO

PREGUNTA INTRODUCTORIA

- ¿Qué es un conflicto y cuáles serían sus características?

1. CATEGORÍA: CONVIVENCIA Y PAZ

- ¿Cómo resuelve los conflictos entre los estudiantes?

2. CATEGORÍA: PARTICIPACIÓN Y RESPONSABILIDAD DEMOCRÁTICA

- ¿Cómo motiva la participación democrática de sus estudiantes en los procesos de aprendizaje?
- ¿Cómo se beneficia la institución con los procesos de participación democrática?

3. CATEGORÍA: PLURALIDAD, IDENTIDAD Y VALORACIÓN DE LAS DIFERENCIAS

- Defina pluralidad en el ámbito educativo.
- Defina identidad en el ámbito educativo.
- Defina valoración de las diferencias en el ámbito educativo.
- ¿Qué opina de las situaciones de discriminación y exclusión social?
- ¿Describa una situación de discriminación que haya evidenciado en la institución?

Entrevistado

Entrevistador

Fecha de aplicación

LAS TIC'S COMO RECURSO PARA FORTALECER LAS CAPACIDADES Y HABILIDADES HUMANAS MEDIANTE LA APLICACIÓN MAKE IT TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN PADRES DE FAMILIA

AREA: Capacidades y habilidades humanas	GRADO: 4° y 5°
INVESTIGADORES: Anyi Bibiana Cruz Santamaría Olga Lucia Cuellar González	TELEFONO O WHATSAPP: 3187948461 3176707531
LUGAR: I.E.M. Jorge Villamil Cordovéz	

CORREO ELECTRONICO: anbis_90@hotmail.com

olgacuellar2012@hotmail.com

REGISTRO DE INFORMACIÓN: cámara de video

OBJETIVO GENERAL

Aplicar las TIC's como herramienta para fortalecer las capacidades y habilidades humanas, mediante la aplicación MAKE IT en los niños (a) del grado cuarto y quinto de la Institución Educativa JORGE VILLAMIL CORDOVÉZ de Pitalito – Huila, durante el primer semestre del año 2021

OBJETIVO ESPECÍFICO

1. Categorizar el grupo de capacidades y habilidades humanas que presentan debilidades en los niños (a) del grado cuarto y quinto de la Institución Educativa JORGE VILLAMIL CORDOVÉZ en el ejercicio de la ciudadanía, la promoción, el respeto y la defensa de los derechos humanos.

CAPACIDADES Y HABILIDADES HUMANAS

Reconociendo que las capacidades y habilidades humanas día a día requieren de un fuerte énfasis en la escuela y en el hogar, ya que son “el conjunto de conocimientos y de habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas que, articulados entre sí, hacen posible que el ciudadano actúe de manera constructiva en la sociedad democrática” (Ministerio de Educación Nacional, 2004).

El Ministerio de Educación Nacional en la Guía No. 6 Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas las dividen en tres (3) grandes grupos: **Convivencia y paz - Participación y responsabilidad democrática y pluralidad, identidad y valoración de las diferencias.**

Con el fin de determinar el grupo de capacidades y habilidades humanas que presentan debilidades en los niños (a) del grado cuarto y quinto de la Institución Educativa JORGE VILLAMIL CORDOVÉZ en el ejercicio de la ciudadanía, la promoción, el respeto y la defensa de los derechos humanos, se hace necesario conocer el ámbito educativo y el ámbito familiar.

El desarrollo de la entrevista Semiestructurada brindara información en la dimensión cognitiva.

ÁMBITO FAMILIAR

1. CATEGORÍA: CONVIVENCIA Y PAZ

- Cuando se encuentra en medio de un conflicto familiar, ¿cómo actúa usted?
- ¿Qué opinión tiene de la forma como su familia resuelve los conflictos dentro o fuera del hogar? ¿Describir alguna situación que haya ocurrido?

2. CATEGORÍA: PARTICIPACIÓN Y RESPONSABILIDAD DEMOCRÁTICA

- ¿Cree que es importante la participación democrática en el hogar? ¿Por qué?

3. CATEGORÍA: PLURALIDAD, IDENTIDAD Y VALORACIÓN DE LAS DIFERENCIAS

- ¿Qué opina de aquellas situaciones de discriminación que se presentan en el hogar?
- ¿Cómo actúa ante una situación de discriminación o exclusión en el hogar?
- ¿Qué consecuencias generan las situaciones de discriminación y exclusión social en el hogar?

Entrevistado

Entrevistador

Fecha de aplicación

Anexo 2: Protocolo historia de vida

- ✓ Saludo inicial.
- ✓ Reconocimiento del objetivo de la investigación.
- ✓ Solicitud de permiso para efectuar la grabación de audio y video
- ✓ Inicio de entrevista.

LAS TIC'S COMO RECURSO PARA FORTALECER LAS CAPACIDADES Y HABILIDADES HUMANAS MEDIANTE LA APLICACIÓN MAKE IT TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

HISTORIA DE VIDA - ESTUDIANTE

AREA: Capacidades y habilidades humanas	GRADO: 4 y 5
INVESTIGADORES: Anyi Bibiana Cruz Santamaría Olga Lucia Cuellar González	TELEFONO O WHATSAPP: 3187948461 3176707531
LUGAR: I.E.M. Jorge Villamil Cordovéz	
CORREO ELECTRONICO: anbis_90@hotmail.com olgacuellar2012@hotmail.com	
REGISTRO DE INFORMACIÓN: cámara de video	
<p style="text-align: center;">OBJETIVO GENERAL</p> <p>Aplicar las TIC's como herramienta para fortalecer las capacidades y habilidades humanas, mediante la aplicación MAKE IT en los niños (a) del grado cuarto y quinto de la Institución Educativa JORGE VILLAMIL CORDOVÉZ de Pitalito – Huila, durante el primer semestre del año 2021</p>	

OBJETIVO ESPECÍFICO

1. Categorizar el grupo de capacidades y habilidades humanas que presentan debilidades en los niños (a) del grado cuarto y quinto de la Institución Educativa JORGE VILLAMIL CORDOVÉZ en el ejercicio de la ciudadanía, la promoción, el respeto y la defensa de los derechos humanos.

• IDENTIFICACIÓN DEL ESTUDIANTE

Nombres del estudiante: _____

Apellidos del estudiante: _____

Edad: _____

Fecha de nacimiento: _____

Número T.I.: _____ de _____

Institución educativa Municipal: _____

Grado: _____

Jornada: _____

Dirección de residencia: _____

• DATOS DE LA MADRE

Nombres de la madre de familia: _____

Apellidos de la madre de familia: _____

Edad: _____

Ocupación: _____

Dirección de residencia: _____

- **DATOS DEL PADRE**

Nombres del padre de familia: _____

Apellidos del padre de familia: _____

Edad: _____

Ocupación: _____

Dirección de residencia: _____

CAPACIDADES Y HABILIDADES HUMANAS

Reconociendo que las capacidades y habilidades humanas día a día requieren de un fuerte énfasis en la escuela y en el hogar, ya que son “el conjunto de conocimientos y de habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas que, articulados entre sí, hacen posible que el ciudadano actúe de manera constructiva en la sociedad democrática” (Ministerio de Educación Nacional, 2004).

El Ministerio de Educación Nacional en la Guía No. 6 Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas las dividen en tres (3) grandes grupos: **Convivencia y paz** -

Participación y responsabilidad democrática y pluralidad, identidad y valoración de las diferencias.

Con el fin de determinar el grupo de capacidades y habilidades humanas que presentan debilidades en los niños (a) del grado cuarto y quinto de la Institución Educativa JORGE VILLAMIL CORDOVÉZ en el ejercicio de la ciudadanía, la promoción, el respeto y la defensa de los derechos humanos, se hace necesario conocer el ámbito educativo y el ámbito familiar.

Durante la construcción de la historia de vida, se obtendrá información en la dimensión emocional y comunicativa.

ÁMBITO EDUCATIVO

1. CATEGORÍA: CONVIVENCIA Y PAZ

DIMENSIÓN EMOCIONAL

- ¿Cómo actúa usted cuando observa algún conflicto entre sus compañeros (as)?

DIMENSIÓN COMUNICATIVA

- ¿Escucha los problemas que le comentan sus compañeros (as)?

2. CATEGORÍA: PARTICIPACIÓN Y RESPONSABILIDAD DEMOCRÁTICA

DIMENSIÓN EMOCIONAL

- ¿Describa una situación donde haya participado en las actividades que propone la institución? ¿Qué actividad desempeñó?

DIMENSIÓN COMUNICATIVA

- ¿Anima a sus compañeros (as) para que participen en las actividades de la institución? ¿De qué forma lo hace?

3. CATEGORÍA: PLURALIDAD, IDENTIDAD Y VALORACIÓN DE LAS DIFERENCIAS

DIMENSIÓN EMOCIONAL

- ¿Describa alguna situación de discriminación que haya presenciado en la institución? ¿Cómo se sintió en esa situación?

ÁMBITO FAMILIAR

1. CATEGORÍA: CONVIVENCIA Y PAZ

DIMENSIÓN EMOCIONAL

- ¿Cómo actúa cuando observa algún conflicto entre sus familiares?

DIMENSIÓN COMUNICATIVA

- ¿Escucha los problemas que se comentan en su familia?

2. CATEGORÍA: PARTICIPACIÓN Y RESPONSABILIDAD DEMOCRÁTICA

DIMENSIÓN EMOCIONAL

- ¿Describa una situación familiar donde haya participado en un acto democrático? ¿Qué actividad desempeñó?

DIMENSIÓN COMUNICATIVA

- ¿Anima a su familia para que participen en los procesos democráticos? ¿De qué forma lo hace?

3. CATEGORÍA: PLURALIDAD, IDENTIDAD Y VALORACIÓN DE LAS DIFERENCIAS

DIMENSIÓN EMOCIONAL

- ¿Describa alguna situación familiar de discriminación que haya presenciado? ¿Cómo se sintió en esa situación?

Entrevistado

Entrevistador

Fecha de aplicación

LAS TIC'S COMO RECURSO PARA FORTALECER LAS CAPACIDADES Y HABILIDADES HUMANAS MEDIANTE LA APLICACIÓN MAKE IT TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

HISTORIA DE VIDA - DOCENTE

AREA: Capacidades y habilidades humanas	
INVESTIGADORES: Anyi Bibiana Cruz Santamaría Olga Lucia Cuellar González	TELEFONO O WHATSAPP: 3187948461 3176707531
LUGAR: I.E.M. Jorge Villamil Cordovéz	
CORREO ELECTRONICO: anbis_90@hotmail.com olgacuellar2012@hotmail.com	
REGISTRO DE INFORMACIÓN: Audio	
OBJETIVO GENERAL	
Aplicar las TIC's como herramienta para fortalecer las capacidades y habilidades humanas, mediante la aplicación MAKE IT en los niños (a) del grado cuarto y quinto de la	

Institución Educativa JORGE VILLAMIL CORDOVÉZ de Pitalito – Huila, durante el primer semestre del año 2021

OBJETIVO ESPECÍFICO

1. Categorizar el grupo de capacidades y habilidades humanas que presentan debilidades en los niños (a) del grado cuarto y quinto de la Institución Educativa JORGE VILLAMIL CORDOVÉZ en el ejercicio de la ciudadanía, la promoción, el respeto y la defensa de los derechos humanos.

IDENTIFICACIÓN DEL DOCENTE

Nombres del docente: _____

Apellidos del docente: _____

Edad: _____

Fecha de nacimiento: _____

Institución educativa Municipal: _____

Grados a cargo: _____

Jornada: _____

Ultimo título profesional: _____

CAPACIDADES Y HABILIDADES HUMANAS

Reconociendo que las capacidades y habilidades humanas día a día requieren de un fuerte énfasis en la escuela y en el hogar, ya que son “el conjunto de conocimientos y de habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas que, articulados entre sí, hacen posible que el ciudadano actúe de manera constructiva en la sociedad democrática” (Ministerio de Educación Nacional, 2004).

El Ministerio de Educación Nacional en la Guía No. 6 Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas las dividen en tres (3) grandes grupos: **Convivencia y paz - Participación y responsabilidad democrática y pluralidad, identidad y valoración de las diferencias.**

Con el fin de determinar el grupo de capacidades y habilidades humanas que presentan debilidades en los niños (a) del grado cuarto y quinto de la Institución Educativa JORGE VILLAMIL CORDOVÉZ en el ejercicio de la ciudadanía, la promoción, el respeto y la defensa de los derechos humanos, se hace necesario conocer el ámbito educativo y el ámbito familiar.

Durante la construcción de la historia de vida, se obtendrá información en la dimensión emocional y comunicativa.

ÁMBITO EDUCATIVO

1. CATEGORÍA: CONVIVENCIA Y PAZ

DIMENSIÓN COMUNICATIVA

¿Qué estrategias genera para resolver los conflictos entre sus estudiantes?

¿Cómo logra que sus estudiantes sean capaces de justificar sus acciones en una situación de conflicto?

2. CATEGORÍA: PARTICIPACIÓN Y RESPONSABILIDAD DEMOCRÁTICA

DIMENSIÓN EMOCIONAL

¿Qué rol desempeña en los procesos democráticos de la Institución Educativa?

DIMENSIÓN COMUNICATIVA

¿Cómo promueve la comunicación asertiva en sus estudiantes en la toma de decisiones frente a un proceso democrático?

3. CATEGORÍA: PLURALIDAD, IDENTIDAD Y VALORACIÓN DE LAS DIFERENCIAS

DIMENSIÓN EMOCIONAL

¿Cómo actúa ante una situación de discriminación y exclusión en el aula de clase o fuera del aula?

DIMENSIÓN COMUNICATIVA

¿Qué espacios de reflexión genera con sus ante una situación de discriminación y exclusión?

Entrevistado

Entrevistador

Fecha de aplicación

LAS TIC'S COMO RECURSO PARA FORTALECER LAS CAPACIDADES Y HABILIDADES HUMANAS MEDIANTE LA APLICACIÓN MAKE IT TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

HISTORIA DE VIDA – PADRES DE FAMILIA

AREA: Capacidades y habilidades humanas

GRADO: 4 Y 5

INVESTIGADORES: Anyi Bibiana Cruz Santamaría

TELEFONO O WHATSAPP: 3187948461

González	Olga Lucia Cuellar 3176707531
LUGAR: I.E.M. Jorge Villamil Cordovéz	
CORREO ELECTRONICO: anbis_90@hotmail.com olgacuellar2012@hotmail.com	
REGISTRO DE INFORMACIÓN: cámara de video	
<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Aplicar las TIC's como herramienta para fortalecer las capacidades y habilidades humanas, mediante la aplicación MAKE IT en los niños (a) del grado cuarto y quinto de la Institución Educativa JORGE VILLAMIL CORDOVÉZ de Pitalito – Huila, durante el primer semestre del año 2021</p> <p>OBJETIVO ESPECÍFICO</p> <p>1. Categorizar el grupo de capacidades y habilidades humanas que presentan debilidades en los niños (a) del grado cuarto y quinto de la Institución Educativa JORGE VILLAMIL CORDOVÉZ en el ejercicio de la ciudadanía, la promoción, el respeto y la defensa de los derechos humanos.</p>	
<p>• DATOS DE LA MADRE DE FAMILIA</p> <p>Nombres de la madre: _____</p> <p>Apellidos de la madre: _____</p> <p>Edad: _____</p> <p>Ocupación: _____</p>	

Dirección de residencia: _____

- **DATOS DEL PADRE DE FAMILIA**

Nombres del padre de familia: _____

Apellidos del padre de familia: _____

Edad: _____

Ocupación: _____

Dirección de residencia: _____

CAPACIDADES Y HABILIDADES HUMANAS

Reconociendo que las capacidades y habilidades humanas día a día requieren de un fuerte énfasis en la escuela y en el hogar, ya que son “el conjunto de conocimientos y de habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas que, articulados entre sí, hacen posible que el ciudadano actúe de manera constructiva en la sociedad democrática” (Ministerio de Educación Nacional, 2004).

El Ministerio de Educación Nacional en la Guía No. 6 Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas las dividen en tres (3) grandes grupos: **Convivencia y paz - Participación y responsabilidad democrática y pluralidad, identidad y valoración de las diferencias.**

Con el fin de determinar el grupo de capacidades y habilidades humanas que presentan debilidades en los niños (a) del grado cuarto y quinto de la Institución Educativa JORGE

VILLAMIL CORDOVÉZ en el ejercicio de la ciudadanía, la promoción, el respeto y la defensa de los derechos humanos, se hace necesario conocer el ámbito educativo y el ámbito familiar.

Durante la construcción de la historia de vida, se obtendrá información en la dimensión emocional y comunicativa.

ÁMBITO FAMILIAR

1. CATEGORÍA: CONVIVENCIA Y PAZ

DIMENSIÓN EMOCIONAL

- ¿Cómo actúa cuando observa algún conflicto entre sus familiares?

DIMENSIÓN COMUNICATIVA

- ¿Escucha los problemas que se comentan en su familia?

2. CATEGORÍA: PARTICIPACIÓN Y RESPONSABILIDAD DEMOCRÁTICA

DIMENSIÓN EMOCIONAL

- ¿Describa una situación familiar donde haya participado en un acto democrático? ¿Qué actividad desempeñó?

DIMENSIÓN COMUNICATIVA

- ¿Anima a su familia para que participen en los procesos democráticos? ¿De qué forma lo hace?

3. CATEGORÍA: PLURALIDAD, IDENTIDAD Y VALORACIÓN DE LAS DIFERENCIAS

DIMENSIÓN EMOCIONAL

- ¿Describa alguna situación familiar de discriminación que haya presenciado? ¿Cómo se sintió en esa situación?

_____ Entrevistado	_____ Entrevistador
_____ Fecha de aplicación	

Anexo 3: Protocolo Grupos focales

- ✓ Saludo inicial.
- ✓ Reconocimiento del objetivo de la investigación.
- ✓ Solicitud de permiso para efectuar la grabación de video
- ✓ Inicio de entrevista.

LAS TIC'S COMO RECURSO PARA FORTALECER LAS CAPACIDADES Y HABILIDADES HUMANAS MEDIANTE LA APLICACIÓN MAKE IT TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	
GRUPO FOCAL (REGISTRO DE LAS DISCUSIONES)	
AREA: Capacidades y habilidades humanas	GRADO: 4 Y 5
INVESTIGADORES: Anyi Bibiana Cruz Santamaría <div style="text-align: right; padding-right: 50px;">Olga Lucia Cuellar</div> González	TELEFONO O WHATSAPP: 3187948461 3176707531
LUGAR: I.E.M. Jorge Villamil Cordovéz	
CORREO ELECTRONICO: anbis_90@hotmail.com olgacuellar2012@hotmail.com	
SESIÓN 1: 8 Estudiantes SESIÓN 2: 7 Estudiantes	
HORA DE INICIO:	HORA FINAL:
NOMBRE DE LOS PARTICIPANTES:	

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____

MODERADOR:**OBJETIVO ESPECÍFICO**

3. Evaluar el impacto de la propuesta pedagógica para el fortalecimiento de las capacidades y habilidades humanas en los niños (a) del grado cuarto y quinto de la Institución Educativa JORGE VILLAMIL CORDOVÉZ.

PREGUNTAS GUÍAS

1. ¿El juego educativo te ayudo a recordar la importancia de practicar los valores en todo lugar?
2. ¿Te gustan actividades que contiene el juego educativo interactivo?
3. ¿Se puede implementar la tecnología en las actividades escolares?
4. ¿Daría a conocer el juego educativo a otras personas de tu familia y lugar donde vive?
¿De qué forma?
5. ¿Te gustaría diseñar nuevas actividades para incluirlas en el juego educativo interactivo?

Secretario

Moderador

Fecha de aplicación
