



UNIVERSIDAD NORBERT WIENER

Escuela de Posgrado

TESIS

**INFLUENCIA DE LAS TICS EN LAS PRÁCTICAS CULTURALES EN LOS
ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE ELIÉCER
GAITÁN EN AGUAZUL 2019**

Para optar el grado académico de
**MAESTRO EN INFORMÁTICA
EDUCATIVA**

Línea de Investigación:
Maestro en informática educativa

Autores:
Yakeline Carvajal Sepúlveda
Wladimir Acevedo Pérez

Lima - Perú
2020

INFLUENCIA DE LAS TICS EN LAS PRÁCTICAS CULTURALES EN LOS
ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE ELIÉCER
GAITÁN EN AGUAZUL 2019

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
EVALUACIÓN DEL USO DIDÁCTICO DE LAS TIC

ASESORA
Dra. EDITH GISSELA RIVERA ARELLANO

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mis hijos Fabián Camilo, Leslie Karina, Elkin Duwán; por su apoyo incondicional, durante el tiempo que deje de compartir con ellos como Madre y amiga; para dedicarme a mi estudio y elaboración de la tesis.

Yakeline Carvajal

Dedico este trabajo a mi hijo Joseph Jacob, por ser la razón más importante del día al día, a mi esposa Xiomara quien me motiva y apoya en gran manera en cada una de mis aspiraciones.

Wladimir Acevedo Pérez

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a la Escuela de Posgrado Universidad Wiener del Perú como Institución Educación Superior al permitirnos realizar todo el proceso educativo encaminado hacia la obtención del título como Magister; asimismo, la obtención del conocimiento en el trabajo investigativo de la educación con mención en informática educativa

Al Instituto Educativo Jorge Eliécer Gaitán quien permitió abrir las puertas ante los escenarios y espacios durante el desarrollo de tal investigación.

A la Dra. Edith Gissela Rivera Arellano asesora de la Tesis, quien con gran esmero y dedicación nos ha transmitido sus conocimientos; encaminados a enseñarnos con idoneidad, calidad profesional y propiedad; acerca de la verdadera esencia de la investigación.

A nuestros escolares Gaitanistas, residentes el Municipio de Aguazul por prestarnos su atención y colaboración como tejido humano al interactuar mediante procesos de investigación, incluyendo a la doctora Melany Katy Gutiérrez Yepes, coordinadora Académica que siempre permaneció en constante comunicación como Tutora direccionado en algunas dificultades sobre la marcha.

Yakeline Carvajal Sepúlveda
Wladimir Acevedo Pérez

ÍNDICE

Portada	i
Título	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Índice	v
Resumen	vi
Abstract	vii

INTRODUCCIÓN

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	
1.1 Descripción de la realidad problemática	1
1.2 Identificación y formulación del problema	2
1.2.1 Problema general	3
1.2.2 Problemas específicos	3
1.3 Objetivos de la investigación	3
1.3.1 Objetivo general	3
1.3.2 Objetivos especiales	4
1.4 Justificación de la investigación	4
1.5 Delimitación de la investigación	5
1.6 Limitaciones de la investigación	8
2. MARCO REFERENCIAL	10
2.1 Antecedentes de la investigación	10
2.1.1 Internacionales	10
2.1.2 Nacionales	13
2.2 Bases Teóricas	16
2.2.1 Variable dependiente: prácticas culturales	16
2.1.1.1 Acción humana	17
2.1.1.2 Apropiación.	20
2.1.1.3 Intersubjetividad	22
2.1.1.4 Representaciones sociales	24
2.1.1.4.1 Características de las representaciones sociales	25
2.1.2 Variable independiente: Tecnologías de la información y comunicación -TIC-	25
2.1.2.1 La socialización cognitiva	25
2.1.2.2 La cultural y la participación en actividades educativas.	26
2.1.2.3 El lenguaje, los signos y símbolos.	26
2.1.2.3.1 La Precisión verbal en las prácticas culturales.	26
2.1.2.4 La cultura y el internet.	
2.1.2.5 La tecnológica Vs el hábito	
	Pág.
2.1.2.6 Los valores y códigos éticos.	30

2.1.2.7	Importancia de la cultura en el ser Humano.	30
2.1.2.8	El ámbito educativo factor importante en la cultura.	30
2.1.2.8.1	Estrategias docentes como prácticas culturales.	31
2.1.2.9	Redes Sociales.	31
2.1.2.9.1	¿Las Redes sociales válidas para el aprendizaje?	31
2.1.2.9.2	Pros y contras de las redes sociales.	33
2.4	Formulación de hipótesis	33
2.4.1	Hipótesis general	33
2.4.2	Hipótesis específicas	34
2.5	Operacionalización de variables e indicadores	34
2.6	Definición de términos básicos	36
3.	METODOLOGÍA	
3.1	Tipo y nivel de la investigación	40
3.2	Diseño de la investigación	40
3.3	Población y muestra	42
3.4	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	44
3.4.1	Descripción de instrumentos	44
3.4.2	Validación de instrumentos	45
3.4.2.1	Confiabilidad del instrumento	45
3.5	Técnicas de procesamiento y análisis de datos	46
4.	PRESENTACIÓN ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	
4.1	Descripción de los resultados	47
4.1.1	Análisis descriptivo de los resultados en el grupo experimental	48
4.2	Prueba de hipótesis	61
4.2.1	Prueba de hipótesis General	63
4.2.2	Prueba de hipótesis específicas	65
4.2.2.1	Redacción de la hipótesis de la dimensión 1	65
4.2.2.2	Redacción de hipótesis de la dimensión 2	66
4.2.2.3	Redacción de hipótesis de la dimensión 3	67
4.2.2.4	Redacción de hipótesis de la dimensión 4	68
4.3	Discusión de resultados	69
5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
5.1	Conclusiones	75
5.2	Recomendaciones	76
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	79
	ANEXOS	91

LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Operacionalización de variables	35
Tabla 2. Relación de la población objetivo Instituto Educativo J.E.G.	43
Tabla 3. Relación de la muestra poblacional	43
Tabla 4. Estudio de casos	46
Tabla 5. Estadísticos de fiabilidad	46
Tabla 6. Resultados de la dimensión acción humana: comunicativa	48
Tabla 7. Resultados de la dimensión acción humana: instrumentales	50
Tabla 8. Resultados dimensión acción normativa	52
Tabla 9. Resultados de la dimensión acción humana: dramáticas	54
Tabla 10. Resultados de la dimensión apropiación: conocimiento	56
Tabla 11. Resultados de la dimensión apropiación: tecnología	57
Tabla 12. Resultados de la dimensión intersubjetividad; cotidiana y directa	58
Tabla 13. Resultados de la dimensión representaciones sociales: de pertenencia y de	60
Tabla 14. Pruebas de normalidad	62
Tabla 15. Resumen de procesamiento de los casos	64
Tabla 16. Prueba de muestras independientes	65
Tabla 17. Prueba de muestras independientes - dimensión 1	66
Tabla 18. Prueba de muestras independientes - dimensión 2	67
Tabla 19. Prueba de muestras independientes - dimensión 3	68
Tabla 20. Prueba de muestras independientes - dimensión 4	69

LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Estructura básica de un diseño cuasi -experimental	41
Figura 2. Estadísticos de la D1. Acción humana: comunicativa	49
Figura 3. Representación gráfica acción instrumental	51
Figura 4. Representación gráfica acción normativa	53
Figura 5. Representación gráfica acción humana: dramática	55
Figura 6. Representación gráfica apropiación comunicativa	56
Figura 7. Representación gráfica apropiación comunicativa	58
Figura 8. Representación gráfica intersubjetividad	59
Figura 9. Representación gráfica de Representaciones sociales	61
Figura 10. Gráficos Q-Q de normalidad -GE-	62
Figura 11. Gráficos Q-Q de normalidad -GC-	63

RESUMEN

La relevancia de fusionar los aprendizajes de las materias curriculares en vínculo con las Tics, permite que la educación haga uso de metodologías innovadoras encaminadas al logro de competencias dirigidas a la formación de seres integrales; capaces de construir su propia realidad social y cultural, en procura de liderar procesos y direccionar su proyecto de vida a través de enseñanzas significativas. De ahí, que la presente investigación tenga por objetivo determinar la influencia de las tecnologías de la información y comunicación en el comportamiento, actitud y aptitud de los educandos de la sección primaria de la institución educativa Jorge Eliecer Gaitán. Se empleo un diseño investigativo experimental de tipo cuasi experimental con aplicación en el trabajo de campo de una ficha de observación directa -ejecutado en dos temporalidades-, dirigida a los grupos experimental y de control; conformado cada uno de ellos por 44 estudiantes. En consecuencia, las 18 sesiones de aprendizaje realizadas con la aplicación de las estrategias metodológicas fueron trabajadas en un período de corto plazo e implementadas en el grupo experimental; mientras, el grupo de control no tuvo acceso a ellas. Una vez obtenidos los resultados, se procedió a presentarlos en tablas de frecuencias y dinamizarlos a través de gráficos.

La parte estadística de la investigación requirió usar el programa estadístico SPSS: para determinar la distribución de la normalidad se aplicó la prueba de Kolmogorov; asimismo, la medida de tendencia central entre dos muestras relacionadas; a través de la prueba no paramétrica *t de student*. Se concluye, que la influencia de las Tics en las prácticas culturales de los estudiantes impacta en el proceso de aprendizaje, la avidez, el compromiso y la motivación de los estudiantes e igualmente incrementa el trabajo colaborativo, la interacción y posibilita la enseñanza y el aprendizaje significativos en la formación ser, saber y hacer.

Palabras claves: Influencia, Tics, educación, ficha de observación, experimento

ABSTRACT

The relevance of merging the learning of the curricular subjects in relation with the Tics, allows that the education makes use of innovative methodologies directed to the achievement of competences directed to the formation of integral beings; able to build their own social and cultural reality, in order to lead processes and direct their life project through meaningful teachings. Therefore, the objective of this research is to determine the influence of information and communication technologies on the behavior, attitude and aptitude of the students of the primary section of the Jorge Eliecer Gaitán educational institution. We used an experimental research design of quasi-experimental type with application in the field work of a direct observation record -executed in two temporalities-, directed to the experimental and control groups; each of them conformed by 44 students. Consequently, the 18 learning sessions carried out with the application of the methodological strategies were worked in a short period and implemented in the experimental group; Meanwhile, the control group did not have access to them. Once the results were obtained, we proceeded to present them in frequency tables and dynamize them through graphs.

The statistical part of the investigation required the use of the SPSS statistical program: to determine the distribution of normality, the Kolmogorov test was applied; also, the measure of central tendency between two related samples; through the non-parametric test of student. It is concluded that the influence of the Tics in the cultural practices of the students impacts on the learning process, the avidity, the commitment and the motivation of the students and also increases the collaborative work, the interaction and makes possible the teaching and the learning significant in the training to be, know and do.

Keywords: Influence, Tics, education, observation card, experiment

INTRODUCCIÓN

La base del progreso de un país se fundamenta en la educación. La formación del docente constituye un relevante en el logro de una educación adecuada; principalmente, si aplica estrategias de enseñanza aprendizaje encaminadas a modificar el currículo y al desarrollo de habilidades y capacidades en los estudiantes; siendo relevante para ello el uso de las nuevas tecnologías.

Una buena utilización de la tecnología: programas y recursos se convierten en apoyo para las actividades académicas; además, conllevan a que el estudiante adquiera destreza para hacer consultas en internet e identifique sitios web seguros donde pueda navegar, identificar y analizar la información dispuesta en la web.

El informe de tesis se fundamenta en cinco capítulos.

En el **Capítulo I –Planteamiento del problema-** se escriben los datos más significativos y relevantes acerca de la desorientación de los estudiantes en el uso de las TICS y las prácticas culturales; a través de la identificación del problema, consecuencias y causas; asimismo, se presenta el problema y los objetivos.

En el **capítulo II - Bases teóricas-**, permite informar acerca del contenido de la investigación; a través de la exposición descriptiva de la influencia de las tics en relación con las prácticas culturales estudiantiles; cimentados sobre la posición de diferentes autores sobre el problema que se investiga.

En el **capítulo III -Metodología-**. Presenta la recolección de datos y aplicación de la ficha de observación a los estudiantes de los grados tercero, cuarto y quinto primaria; como objeto de la muestra de la población del Instituto Jorge Eliécer Gaitán.

En el **capítulo IV - presentación y análisis de resultados-** arroja los hallazgos obtenidos en la investigación acerca de las prácticas culturales en interacción con las tics, y la discusión de los resultados.

En el **Capítulo V - Conclusiones y recomendaciones-**, presenta los indagaciones de la investigación, y las posibles sugerencias para proyecto futuros.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Quienes suscriben, YAKELINE CARVAJAL SEPÚLVEDA, identificada con la cédula de ciudadanía No. 52.370.220 de Bogotá y WLADIMIR ACEVEDO PÉREZ, identificado con la cédula de ciudadanía No. 88.179.360 de Salazar, declaramos que la presente tesis denominada: “Influencia de las tics en las prácticas culturales en los estudiantes de primaria de la institución educativa Jorge Eliécer Gaitán en Aguazul 2019” ha sido realizada por nosotros, utilizando y aplicando la literatura científica referente al tema, precisando la biografía mediante las referencias bibliográficas que se consignan al final de la misma.

En consecuencia, los datos y el contenido, para los efectos legales y académicos que se desprenden de la presente investigación son y serán de nuestra entera y absoluta responsabilidad.

YAKELINE CARVAJAL SEPÚLVEDA.
C.C. 52.370.220 de Bogotá

WLADIMIR ACEVEDO PÉREZ.
C.C. 88.179.360 de Cúcuta

CAPITULO I

1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

A partir del origen de las aplicaciones de la Internet se ha ido presentando un “boom tecnológico”; dentro del proceso de comunicación de las TICS, gracias al fácil acceso, bajo costo, conectividad desde los dispositivos móviles, etc.; un mundo tecnológico retador y colmado de oportunidades. Uno de grupos humanos más interesados en aplicar a la tecnología de información y comunicación; lo circunscriben los niños(as) y jóvenes a partir de tempranas edades, configurando un escenario que gira en torno a casi todas las áreas de los NNA; atribuyéndole gran importancia a los medios tecnológicos, atraídos significativamente por las relaciones sociales y los intercambios culturales obtenidos en el mundo interactivo.

En este contexto, esta investigación pretende evaluar una serie de variables como elementos conceptuales inmersos en la problemática, tales como: educación, intelectualidad, precisión verbal, códigos éticos; entre otros, que permiten explicar los posibles intereses de los educandos con relación al “manejo de la TICS y su influencia en la aplicación de las prácticas culturales”; con el fin de lograr orientar a los estudiantes respecto a las prácticas que se llevan a cabo por la posible influencia del chat, redes sociales y demás, sin que éstas alteren comportamientos y actitudes psicofísicas; alrededor de un ser en proceso de construcción de la autonomía e identidad como ejes de la sociedad y la Familia.

A nivel internacional, el primer objetivo del proyecto de la UNESCO, es “ofrecerle a NNA una educación innovadora, trascendental, futurista pero segura; pero tal parece que los objetivos parecen inalcanzables. Los múltiples países que se esfuerzan por garantizar la educación, olvidando a menudo la atención que debe prestarse a la calidad de la enseñanza. Sin embargo, como lo determina la UNESCO es la calidad la que determina no solo cuánto aprenden los niños y jóvenes y si aprenden bien, sino también en qué medida su aprendizaje se plasma efectivamente en una serie de beneficios para ellos mismos, la sociedad y el desarrollo” (Informe de seguimiento

de la EPT en el mundo, 2005, pág. 20). Los fines mismos de la educación serán insuficientes en tanto no se sustente el tipo de sociedad que se desea construir.

En la última década se han argumentado conocimientos de participación, se han planteado mecanismos y valorado prácticas que logren en los estudiantes crear verdadera conciencia acerca de las buenas prácticas culturales en relación con sus intereses estudiantiles por las tics; de esta tarea a resultado un amplio campo teórico que sirve de referencia para el juicio de estas técnicas pedagógicas. La preocupación de Padres de Familia, Docentes y miembros de una sociedad; ha conducido el tema a la razón y ha favorecido una apertura para la discusión crítica de los términos y posibilidades reales de sus componentes. Para el caso, es obligatorio hacer un cambio espontáneo de las enseñanzas y mecanismos brindados por las experiencias de otros países, y que ellas sean guías críticas y, como tales, se utilicen de soporte a la reflexión sobre los métodos de enseñanza tecnológica y la implicación en las prácticas culturales de los educandos.

En Colombia, ese tipo de iniciativas han tomado forma a través de Docentes, Psicólogos y sociólogos; a partir de la percepción de la problemática en la cual niños y jóvenes, ubican la tecnología como un propósito de valiosa importancia en el orden educativo y social; convirtiéndose en asunto discutible, dada la complicación de las relaciones que se establecen y las consecuencias culturales en la individualidad de los Niños, niñas y adolescentes.

En Casanare, específicamente en Aguazul la generalización del problema ha hecho que se tome relevancia en el impacto de las tics sobre la cultura del estudiante; ya que se podría constituir un problema de orden social entre lo social y familiar debido a que el estudiante enfrenta el reto del uso de las TIC en su práctica cotidiana. Luego, cabe señalar que la pedagogía es el *cómo*, el contenido es el *qué* y la tecnología es la herramienta que facilita el aprendizaje

1.2 Identificación y formulación del problema.

¿Cómo influye la tecnología de la información y comunicación en las prácticas culturales de los estudiantes de primaria de la institución educativa Jorge Eliécer Gaitán en Aguazul 2019?

1.2.1 Problema general

¿De qué manera influye la tecnología de la información y comunicación en las prácticas culturales de los estudiantes de primaria de la institución educativa Jorge Eliécer Gaitán en Aguazul 2019?

1.2.2 Problemas Específicos

a) ¿De qué manera influye la tecnología de la información y comunicación en la acción humana de los estudiantes de primaria de la institución educativa Jorge Eliécer Gaitán en Aguazul 2019?

b) ¿De qué manera influye la tecnología de la información y comunicación en la Apropiación de los estudiantes de primaria de la institución educativa Jorge Eliécer Gaitán en Aguazul 2019?

c) ¿De qué manera influye la tecnología de la información y comunicación en la Conversación intersubjetiva de los estudiantes de primaria de la institución educativa Jorge Eliécer Gaitán en Aguazul 2019?

d) ¿De qué manera influye la tecnología de la información y comunicación en las representaciones sociales de los estudiantes de primaria de la institución educativa Jorge Eliécer Gaitán en Aguazul 2019?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo General

Determinar la influencia de la tecnología de la información y comunicación en las prácticas culturales de los estudiantes de primaria de la institución educativa Jorge Eliécer Gaitán en Aguazul 2019

1.3.2 Objetivos Específicos

- a) Determinar la influencia de la tecnología de la información y comunicación en la acción humana de los estudiantes de primaria de la institución educativa Jorge Eliécer Gaitán en Aguazul 2019

- b) Determinar la influencia de la tecnología de la información y comunicación en la apropiación de los estudiantes de primaria de la institución educativa Jorge Eliécer Gaitán en Aguazul 2019

- c) Determinar la influencia de la tecnología de la información y comunicación en la conversación intersubjetiva de los estudiantes de primaria de la institución educativa Jorge Eliécer Gaitán en Aguazul 2019

- d) Determinar la influencia de la tecnología de la información y comunicación en las representaciones sociales de los estudiantes de primaria de la institución educativa Jorge Eliécer Gaitán en Aguazul 2019

1.4 Justificación

La presente investigación se dirige a estudiar las prácticas culturales de los estudiantes a causa de la influencia de las TICs en su vida cotidiana; ya que ingreso de las tecnologías a las diferentes esferas de la vida humana, el comportamiento de los seres humanos se ha visto modificado. De tal manera, el actual trabajo permitiría mostrar los cambios que las TICs han generado a nivel personal, familiar, social y educativo de los estudiantes; asimismo, se profundiza en los conocimientos teóricos sobre la influencia de la tecnología en las prácticas culturales de los educandos. La vida actual trasciende en medio de un mundo interconectado que ofrece dinamismo, interactividad, almacenamiento y procesamiento de la información; sobre la cual se pueden construir legado cognoscitivo.

La importancia del presente trabajo radica en la exigencia que demanda la sociedad a las instituciones educativas al solicitar se instaure en el estudiante; una cultura básica cimentada en prácticas pedagógicas dirigidas a la formación de ciudadanos bien informados capaces de entender las cuestiones propias de una sociedad que progresa; máxime cuando el estudiante al interactuar con la tecnología transforman comportamientos y actitudes en los jóvenes estudiantes en

formación. De tal manera, que el sector educativo juega un papel indispensable y relevante; ya que la cultura determina la naturaleza del hombre condicionando la conducta humana en la que intervienen factores sociales, educativos y biológicos.

Las posibilidades que brindan las nuevas tecnologías exigen a los docentes ser creativos e imaginativos en el aula de clases; y así lograr potencializar el desarrollo integral de los estudiantes. La investigación “Influencia de las TICS en las prácticas culturales en los estudiantes de primaria de la institución educativa Jorge Eliécer Gaitán en aguazul 2019”, se desarrolla a partir de condiciones sistemáticas altamente utilizadas en el mundo tecnológico en la construcción del conocimiento; mediante la tecnología de información y comunicación que despliega un gran cúmulo de información. Los docentes de la Institución Jorge Eliécer Gaitán, como orientadores de la educación dentro de la institución, reconocen en los recursos tecnológicos dinámicos los modos apropiados de enseñar a pensar, sentir y comportarse los estudiantes dentro de su vida cotidiana; las cuales tienen gran trascendencia moral y se consideran vitales para el bienestar de la sociedad.

Las TICS se justifican como elementos didácticos educativos y herramientas intelectuales, ya que sus formas de comunicación se basan en la interactividad a través de un medio instantáneo como lo es la Internet; que ha ido formando unos estudiantes que pertenecen a una nueva generación digital, en la cual la información y el aprendizaje no están relegados a los muros de la escuela y no son ofrecidos por el profesor de forma exclusiva

1.5 Delimitación de la investigación

Espacio Geográfico. La investigación se llevó a cabo en la institución educativa Jorge Eliécer Gaitán con asentamiento en el área urbana del municipio de Aguazul-Casanare. El trabajo actual pretende calcular el impacto que suscitan las tecnologías de la información y comunicación - TIC- sobre las prácticas culturales en los estudiantes de primaria; debido la influencia que la tecnología otorga en el desarrollo del aprendizaje del niño(a); dejando de lado la cultura, competencias, desarrollo de habilidades y capacidades cognoscitivas que deben ser adquiridas en un proceso de creación de conciencia.

Límites teóricos del problema. La práctica cultural se puede entender como un sistema de apropiación simbólica, como el conjunto de comportamientos, de acciones, de gestos, de enunciados, de expresiones y de conversaciones portadoras de un sentido, en virtud de los cuales los individuos se comunican entre sí y comparten espacios, experiencias, representaciones y creencias (Thompson, 1993). Las prácticas culturales, como parte del concepto de cultura le aportan sentido a sí mismo. Al considerar los distintos momentos en que se ha examinado el concepto de prácticas culturales, se encuentra que desde un acercamiento teórico a pesar de la complejidad que rodea la noción de cultura se puede aproximar exhaustivamente a definir una práctica cultural como “un sistema de apropiación simbólica, como el conjunto de comportamientos, de acciones, de gestos, de enunciados, de expresiones y de conversaciones portadoras de un sentido, en virtud de los cuales, los individuos se comunican entre sí y comparten espacios, experiencias, representaciones y creencias” (Thompson, 1993, 197).

Para Thompson (1998: 28) “las instituciones son una construcción social que se configura a partir de las prácticas que se relacionan con los sujetos”, es decir, antes de que se han dado las instrucciones para que usted pueda relacionarse con la lógica de Los campos y las relaciones, poco y poco fueron consolidando códigos, reglas y normas, sobre los que se construyeron las instituciones. De ahí, el valor que adquiere la tecnología al momento de brindarle buen uso con miras a establecer efectos direccionados al plano individual con proyección al formativo; que a su vez se encuentran culturalmente determinadas, pues obedece a cómo se imagina el mundo, las amistades, los valores y principios sociales; entre otros, que hoy por hoy orientan y regulan la cotidianidad de los intereses presentados por los estudiantes ante la posibilidad de acceder fácilmente a las TICs.

Límites temporales de la investigación. El trabajo de investigación cuasi experimental se desarrolla entre los meses de Julio y octubre de 2019. De acuerdo, al tiempo de respuesta de las pruebas aplicadas, el análisis y revisión de resultados.

Límites espaciales de la investigación. El municipio de Aguazul se encuentra ubicado en el departamento de Casanare. De acuerdo al Avance Diagnostico Socioeconómico de Casanare (2014) “la población de Aguazul asciende a 37.421 personas, distribuidas entre 28.256 personas

en la cabecera municipal y 9.175 personas en el resto” (pág. 50). El municipio de Aguazul cuenta con indicadores sociales y educativos aceptables en comparación con el departamento de Casanare y el país en conjunto. Aguazul es un poblado fresco, tiene aproximadamente 50 años de fundación, fruto de su ocupación y la lucha contra la violencia. En el año de 1959 el pueblo alcanzo la categoría de municipio

Características socio económicas. La agricultura y la ganadería extensiva se han convertido en los renglones de mayor relevancia para la economía del municipio. Este municipio se conoce como “la capital arrocerá del departamento”, ya que sobresale por el cultivo del arroz; además, se cultiva: plátano, yuca, café, cacao y maíz gracias a la variedad de suelos que tiene el territorio. Aguazul, reviste importancia por ser zona de influencia petrolera, un importante sector de la economía local principalmente en términos de la generación de recursos por concepto de regalías: Cupiagua, centro de producción petrolero con mayor reconocimiento a nivel nacional (Municipio de Aguazul, 2014, pág. 23)

Características Geológicas. Aguazul, se encuentra en las estribaciones de la cordillera oriental, en la zona de transición con las sabanas, el denominado piedemonte llanero, el cual comprende el borde Este de la cordillera oriental y el limite Oeste de la cuenca de los llanos orientales. Además, el municipio cuenta con tres afluentes hídricas principales: los ríos Cusiana, Unete y Charate. Posee tres tipos de paisajes principales: montaña, piedemonte y sabana

Cabe destacar que la variable independiente de la investigación corresponde a prácticas culturales: acción humana, apropiación, conversación intersubjetiva, representaciones sociales; abordados desde una perspectiva aborda desde una perspectiva pedagógica y socio-cultural.

La variable dependiente hace alusión a la influencia de las tecnologías de información y comunicación -TIC-. Como variable del conocimiento, enseñanza y el aprendizaje de calidad dirigido a los estudiantes

Población: Como población objetivo se tuvo los estudiantes de primaria de la institución Jorge Eliécer Gaitán; mientras, para la elección de los elementos partícipes en la aplicación de la ficha

de observación se acudió a la técnica de muestreo no probabilístico; de ahí que todos contaron con las mismas opciones de salir elegidos.

1.6 Limitaciones de la investigación

La presente investigación educativa abarca un período de ejecución de julio a octubre de 2019, siendo su contexto geográfico la representación de los estudiantes de la sección primaria de la institución educativa Jorge Eliécer Gaitán ubicada en el municipio de Aguazul. Este importante centro educativo lo conforman 2.863 estudiantes, disgregados de la siguiente forma: Sección primaria 1.245 estudiantes y 1.618 estudiantes de bachillerato. El nivel social de las Familias de los estudiantes se encuentra entre los estratos 2, 3 y 4 del Sisben; pertenecientes en un 60% a familias nucleares, 25% monoparentales y 15% familias reconstruidas con un número de hijos que oscila entre 2 y 4 menores por Familia; algunas familias residen en zonas rurales de Valleverde, Rosales, Cachiza y la Esmeralda

La institución educativa no ha sido ajena a la vertiginosa evolución de la tecnología en vínculo con procesos de pedagogía y metodología en la enseñanza aprendizaje del estudiante; generando así un impacto significativo en su contexto socioeducativo y familiar. Al realizar un paralelo entre la educación tradicional y las tecnologías basadas en medios interactivos; esta última genera un gran impacto en las prácticas culturales que conllevan a generar una representación física que se pone en funcionamiento, obviamente, atractiva al educando con mayor ahínco en sus tiempos libres.

Las actividades del docente se fundamentan en principios didácticos que orientan su quehacer y le orientan a las actividades propuestas, facilitando así el carácter de dinamismo cognoscitivo del estudiante; ellos expresan los aspectos internos del proceso pedagógico e influyen en la efectividad de dicho proceso. Sin embargo, cabe mencionar que los procesos de enseñanza aprendizaje pueden verse opacados por posibles limitaciones, como la carencia de aspectos tecnológicos específicamente la baja calidad de la red de banda ancha que marcan diferencias importantes en cuanto a la prestación de un óptimo servicio de Internet. En consecuencia, las condiciones para actuar sobre entornos de aprendizaje reducen la eficacia en función de la educación; principalmente cuando los equipos tecnológicos al servicio de los educandos presentan

deterioro y obsolescencia que redundan en la desactualización del conocimiento tecnológico; por tanto, es pertinente la gestión de los administrativos ante la secretaría de educación y entes públicos y privados, a fin de lograr contar en tiempo real con equipos y tecnologías de acceso e infraestructura técnica.

a) Limitaciones Internas. Por lo general todo proyecto de investigación tiene limitaciones razonables, como sucede con la presente indagación en que las Directivas – Rector Y Coordinador-; determinarán las directrices en cuanto fechas y tiempo, a las cuales se tiene que regir los Licenciados Yakeline Sepúlveda y Wladimir Acevedo–Directores de la investigación-, docentes y estudiantes; específicamente para la aplicación de la ficha de observación, principal fuente de datos que se debe tener a mano, sobre manera para generar resultados más cercanos a la realidad.

b) Limitaciones externas. En determinado momento los estudiantes pueden tener comportamientos desacertados. Por ejemplo, el imprevisto corte del fluido ocasionaría en los estudiantes incomodidad y cansancio a causa de las elevadas temperaturas presentadas en la época de verano.

CAPITULO II

2 MARCO REFERENCIAL

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1 Internacionales

Flores, Lazo y Palacios (2014) llevaron a cabo el trabajo de investigación “Uso de las TIC en el proceso de enseñanza- aprendizaje de las Ciencias Naturales en el sexto grado de la escuela José Benito Escobar del municipio de Estelí en el segundo semestre del año 2014”. El objetivo de trabajo consistió en determinar el uso de las TIC en el proceso de enseñanza- aprendizaje de las ciencias naturales en el sexto grado de la escuela José Benito Escobar, municipio de Estelí en el segundo semestre del año 2014. El problema de la investigación tiene como punto de partida la dificultad que presentan los docentes al momento de impartir la asignatura de las Ciencias Naturales; ya que no incorporan estrategias metodológicas haciendo uso de TICS debido a que poseen poco conocimientos en el uso y manejo de las TICS; asimismo, algunos padres de familia poseen dificultades económicas que les impide adquirir equipos y herramientas tecnológicas para sus hijos(as); inconvenientes que relegan la importancia que tienen las TICS en el proceso de enseñanza-aprendizaje en vínculo con la pedagogía constructivista en la cual el aprendizaje colaborativo es el más relevante. Se tomó una muestra de 30 estudiantes de sexto grado “A” de la escuela José Benito Escobar; quienes se caracterizaban por su responsabilidad, pro actividad y participación en las actividades académicas. En términos generales, los resultados determinaron: la existencia de disposición e interés de los docentes entro del proceso de enseñanza aprendizaje, carencia de motivación en los estudiantes debido a la falta de innovación metodológica y poco conocimiento sobre TICS; en consecuencia se recomendó que: los docentes crearán estrategias metodológicas dirigido a adquirir un aprendizaje significativo en beneficio de los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje, Fomentar valores morales entre los estudiantes, la administración debe gestionar para adquirir un mayor número de herramientas tecnológicas; asimismo, ejercitar el buen uso de las TICS e implementar supervisión a los estudiantes en el momento de usar la internet por parte de docentes y padres de familia. El presente tesis en vínculo

con la actual investigación conlleva a resaltar la importancia que adquieren las Tics dentro del proceso de enseñanza aprendizaje y el cual se convierte en una herramienta pedagógica constructivista favorable en el aprendizaje colaborativo.

Fabres, Mena y Tapia (2014) autores de la tesis “análisis del uso de las tecnologías de la información y la comunicación en los establecimientos educacionales de Chile: caso del colegio Santo Tomás de la comuna de Ñuñoa” llevaron a cabo una investigación cualitativa en el Colegio de la comuna de Ñuñoa, a fin de indagar la manera cómo los colegios aplican las TICS en sus procesos de enseñanza. La metodología aplicada a la investigación cualitativa se fundamentó en una entrevista estructurada y entrevista directa para ser llevadas a cabo en un rango de dos semanas; donde se logró recopilar información de 3 tipos de colegios y 3 tipos de entrevistados cuyos resultados evidenciaron: existe una brecha para la implementación de TICS dedicadas a la educación, refleja un desconocimiento de técnicas de evaluación de impacto de las TICS en el rendimiento de asignaturas específicas, se evidencia que al implementar clases interactivas, se reduce el tiempo que se necesita estudiar en la casa ya que se está mucho más atento a la clase; asimismo, se percibe conocimientos inexistentes en la literatura. Las recomendaciones apuntan: generar espacios y sistemas para poder evaluar efectivamente, continuar implementando mejoras tecnológicas en el colegio, que apunten a una mejor entrega de la educación a los alumnos, las TICS deben permitir traspasar conocimiento, y mejorar la interacción entre establecimientos que conducen a un trabajo colaborativo. Al realizar un cotejo entre el tesis de investigación expuesto y el titulado: "Influencia de las TICS en las prácticas culturales en los estudiantes de primaria de la institución educativa Jorge Eliécer Gaitán en Aguazul 2019"; se encuentra cierta similitud al determinarse que el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación en los colegios existe, pero que no está siendo utilizada aprovechando todas sus potencialidades, ya que hay mucho desconocimiento por parte de los colegios y poco incentivo de uso por parte del ministerio de Educación.

Huincho y Rojas (2014) autores de la tesis “las tecnologías de la información y comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del centro de educación técnico productiva “Pedro Paulet” de Huancavelica”; tuvo como objetivo determinar la relación que existe entre la aplicación de la Tecnología de Información y Comunicación y el proceso de enseñanza aprendizaje

de los estudiantes de Educación Técnica Productiva “Pedro Paulet” de Huancavelica. El nivel de investigación aplicado fue el método descriptivo correlacional y un diseño no experimental; dirigido a una población constituida por 108 estudiantes y la muestra la conformó 73 estudiantes -escogidos a través del muestreo no probabilístico-; a quienes se aplicó una encuesta a fin de obtener información sobre la aplicación de las Tecnologías de la Información y Comunicación en el proceso de enseñanza aprendizaje. Los resultados de la encuesta evidenciaron: el 21,9% (16) de los casos consideran que el estado de las aplicaciones de la tecnología de la información y comunicación es bajo, 21,9% (16) de los casos consideran que el estado de las aplicaciones de la tecnología de la información y comunicación es bajo, 11,0% (8) de los casos consideran que el proceso de enseñanza aprendizaje es alto, el 11,0% (8) de los casos consideran que el proceso de enseñanza aprendizaje lo consideran alto. Luego, las recomendaciones fueron: Intensificar el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación en el campo educativo, específicamente en los procesos de enseñanza aprendizaje de los diferentes niveles educativos, formular y programar talleres aplicativos de las Tecnologías de Información y Comunicación a fin de fortalecer sus habilidades y conocimientos en los docentes y estudiantes de los diferentes niveles educativos del sistema educativo peruano; y por último, implementar los recursos informáticos con el objetivo de intensificar el manejo de estos recursos en los procesos de enseñanza-aprendizaje de las diferentes asignaturas. Por cuanto, se concluye que los trabajos de investigación dirigidos al uso de las TICS en vínculo con la educación, se relacionan positiva y significativamente con el proceso de enseñanza aprendizaje de los educandos.

Seva (2015) estudiante de la Universidad de Alicante - España, llevó a cabo la investigación “las TIC en la enseñanza aprendizaje de la Geografía y la Historia”, cuyo objetivo consistía en indagar en las concepciones y creencias del alumnado sobre la enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales. La investigación tomo como muestra poblacional 200 alumnos de bachillerato (108 mujeres y 92 hombres) pertenecientes a diferentes centros públicos de Enseñanza Secundaria de la comarca de la Vega Baja de la Segura en la provincia de Alicante. La recolección de la información se llevó a cabo a través de la aplicación de dos cuestionarios: un primer cuestionario conformado por 27 preguntas y un segundo cuestionario compuesto por 15 preguntas. En consecuencia, algunos resultados encontrados, evidencian: la mayor responsabilidad recae en el profesorado siendo los recursos metodológicos más usados el libro de texto, la explicación oral y

la pizarra, y las técnicas didácticas predominantes son la explicación del profesorado, los recursos informáticos insuficientes, ya que los alumnos deben realizar sus trabajos en casa, fuera de clase, los estudiantes afirman que no han recibido en absoluto formación en TIC en el aula de Ciencias Sociales; asimismo, reconocen que el uso de Internet les motiva, les informa, les facilita el trabajo en grupo y piensan que es posible crear y modificar actitudes. Por tanto, se sugirió que siendo las TIC de gran ayuda en el aprendizaje porque no permitirles a los estudiantes jugar, usar programas educativos; de tal manera, que el alumno se haga responsable de su propio aprendizaje y aporte mejoras a las sociedades

2.1.2 Nacionales

En Colombia Cano (2016) realiza la tesis doctoral “estrategia didáctica basada en tic para el desarrollo de competencias lecto escritoras en los estudiantes del ciclo 2 de la institución educativa Débora Arango Pérez”; trabajada siguiendo un esquema cuasi experimental y siendo la población objetivo los estudiantes del grado quinto con edades entre los 9 y los 13 años; quienes conformarán el grupo experimental y el grupo control. El trabajo se describe por fases: recolección de datos, la selección y aplicación de la estrategia a través de trayectos de actividades orientados al aprendizaje basado en TIC y el informe de resultados obtenidos, se posibilitó la medición del alcance de la estrategia. Estos resultados se basan en la recolección de información por medio del diseño de instrumentos aplicados en cada fase, así como en los informes académicos correspondientes al segundo periodo del año escolar en curso, dispuestos en el software académico institucional. Concluido el trabajo de campo se pudo afirmar que las TIC permiten al estudiante la comprensión de contenidos teóricos y prácticos dentro de las asignaturas del currículo, a su vez que facilitan al docente la didáctica del aula; reflejado esto en los resultados académicos y el desarrollo de habilidades tecnológicas y comunicativas.

El impacto de las TIC depende de la acción dinamizadora del docente entre los contenidos y la herramienta de la cual haga uso. Cotejando la tesis presentada anteriormente y la investigación actual, se encuentra que los avances tecnológicos exigen cambios trascendentales en la educación; que exigen y demandan del docente destrezas y actitudes que favorezcan el uso adecuado de las TICS, conducentes a fortalecer la mente y actitud del educando.

Vargas Ordóñez (2015) autor de la investigación “influencia del uso de las TIC en las prácticas pedagógicas en la escuela rural en Colombia”, siendo su objetivo determinar cómo ha influido el uso de las TIC en las prácticas pedagógicas de los docentes de escuela rural. La investigación se trabajó desde el nivel descriptivo con una metodología cualitativa; y como instrumento de recolección de la información de investigación se hizo uso de la entrevista semiestructurada, la cual arrojó resultados como: los docentes se esfuerzan por llevar las TIC a la institución en la medida de lo posible, el uso de las herramientas de la web 2.0, es aprovechado por los docentes con mucha dificultad debido al limitado acceso a internet, mientras que lo relacionado con eficiencia de uso la situación es bastante diferente, porque en general la conectividad y falta de equipos es frecuente, se considera que los estudiantes recuerdan un poco más los conceptos aprendidos con el uso de TIC, demostrando así la motivación de los educando, tanto estudiantes como docentes enfrentar deficiencias de los servicios públicos al momento de usar las TICs en el aula de clases; es decir, su uso es limitado. El trabajo de investigación sugiere: TIC, es necesaria la capacitación en estrategias pedagógicas para que mejoren su práctica docente, se propone que los docentes estudien y actualicen sus conocimientos en el manejo de TICs; de igual manera, gestionar ante la oficina de educación competente a fin de adquirir más equipos e instalación de una línea banda ancha que facilite la accesibilidad a internet. Por tanto, las TICs como instrumento acertado en el contexto educativo de una Institución, viabiliza prácticas cognoscitivas de los estudiantes de manera específica, ya que se facilita al estudiante afrontar con agrado e independencia haciéndolos actores de su propio proceso de aprendizaje; en procura de formar ciudadanos autónomos, propositivos en su contexto social y personal capaces de desenvolverse en la sociedad.

Los investigadores Acosta, Duque y Ríos (2014) autoras de la tesis: “las TIC y su influencia en la enseñanza y aprendizaje de la lengua castellana en los grados 6 y 7 de la institución educativa maestro Pedro Nel Gómez”. El objetivo de la investigación se centra en indagar sobre la influencia de las TICs en la enseñanza y aprendizaje de la lengua castellana. La metodología a aplicar tuvo un enfoque socio crítico con análisis cualitativo; mientras que como instrumentos y técnicas a utilizar se eligió la ficha de observación, entrevista, encuesta, análisis de documentos, videos, grabaciones, diagrama de flujo. Una vez aplicados los instrumentos de recolección de datos, se

halla: la administración ha sido una aliada de la TICs al momento de planificar, organizar y ejecutar la clase; permitiendo así un margen de error mínimo en los procesos de la clase, sin embargo, se destacó que muchos docente hicieron caso omiso a la implementación de las TICs dentro del aula de clase ya que no son conscientes de trabajar sobre la brecha existente entre estudiantes y docentes, más aún cuando el estudiante desconoce el buen uso de las TICs desde lo académico ya que los educandos las conciben como herramientas tecnológicas usadas como medios para la diversión, interacción social y el juego. Finalmente, las recomendaciones fueron: vincular a la institución educativa líderes administrativos y líderes docentes que se interesen por vincular a la institución nuevas formas de enseñanza y aprendizaje; además de gestionar más posibilidades de elementos físicos, educativos y capacitaciones frente al mejoramiento educativo.

Ceballos, Ospina y Restrepo (2017) autores de la tesis titulada “integración de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje”; cuyo objetivo consisten identificar cómo integrar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (software educativo, aplicaciones android, blog) en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de grado décimo de las Instituciones Educativas San Agustín y Pio XII, de la ciudad de Mocoa, Putumayo. Se trabajo un tipo de investigación mixto con un enfoque que combina los procesos de investigación cualitativa y cuantitativa, se usó como instrumento de recolección de datos la encuesta a ser aplicada a 38 estudiantes del grado décimo.

Los hallazgos fueron: la herramienta tecnológica que más usan los estudiantes es el celular seguido de la tablet, cuando los estudiantes navegaban en internet, generalmente lo hacían para acceder a juegos y chat, antes de vincular las TIC a las clases los estudiantes se mostraban escépticos al hecho de que los recursos tecnológicos mejorarían sus procesos académicos; en consecuencia, se sugirió: hacer que los estudiantes manejen sus propios ritmos de aprendizaje, los docentes de las demás áreas, deben vincularse en el uso de las TIC de tal forma que no se vean aventajados por los estudiantes y realizar gestiones administrativas para ampliar la cobertura de la infraestructura tecnológica. Se concluye que al vincular las TIC a la pedagogía y metodología los estudiantes se pueden convertir en gestores de la construcción de su propio conocimiento y así lograr un aprendizaje que sea verdaderamente significativo.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Variable dependiente: prácticas culturales

Las prácticas culturales, como parte del concepto de cultura le aportan sentido a sí mismo; por cuanto Muñoz, Ávila y Grisales (2014) afirman que la práctica cultural se entiende como “un sistema de apropiación simbólica, un conjunto de comportamientos, acciones, gestos, enunciados, expresiones y conversaciones portadoras de un sentido, en virtud de los cuales los individuos se comunican entre sí y comparten espacios, experiencias, representaciones y creencias” (Pág. 1). En otras palabras, la práctica cultural debe convertirse en un proceso social que resulte de la acción de las personas orientadas a metas específicas; además de ir en función de los beneficios del común; más ello amerita la construcción y transformación del intelecto a través de comportamientos.

Al considerar los distintos momentos en que se ha examinado el concepto de prácticas culturales, se encuentra que desde un acercamiento teórico a pesar de la complejidad que rodea la noción de cultura se puede aproximar exhaustivamente como lo dice Thompson (1993) al definir una práctica cultural como “un sistema de apropiación simbólica, como conjunto de comportamientos, acciones, gestos, enunciados, expresiones y conversaciones portadoras de un sentido, en virtud de los cuales, los individuos se comunican entre sí y comparten espacios, experiencias, representaciones y creencias” (pág. 197). Entre la sociedad y el ser humano se encuentra la institución escolar, aquella en la que participan directamente quienes asisten a las escuelas y que se interrelaciona con los otros planos, todos incluidos en una configuración cultural más general.

Para Thompson (1998) “las instituciones son una construcción social que se configura a partir de las prácticas que se relacionan con los sujetos” (Pág. 6), es decir, antes de darse las instrucciones se relacionan con la lógica de los campos y las relaciones; así, que fueron consolidándose códigos, reglas y normas, sobre los que se construyeron las instituciones. Las prácticas culturales se dirigen a las acciones, movimientos individuales y colectivos a la vez que no suponen una planificación racional y lógica, sino que se sostienen en esquemas de clasificación y significación que dan

sentido a la vida cotidiana. Es decir, en base a formas de interpretación que, aunque no exentas de disputa, son movilizados socialmente entre los grupos en procesos de construcción.

Aristía (2017) cita Schatzki (1996) quien define las prácticas culturales como los “nexos de formas de decir y hacer que tienen cierta dispersión espacial y temporal, que están constituidas por diversos componentes, competencias prácticas, formas de sentido y recursos materiales” (pág. 221). Otra definición teórica la aporta Giddens define las prácticas culturales “como un aspecto constitutivo de la vida social sobre la cual se generan y operan las estructuras sociales”. (Ibid., pág. 223). Las prácticas entendidas como formas de actividad que se dilatan en el tiempo y espacio y que además se encuentran interconectados con varios elementos: “actividades del cuerpo, actividades mentales, objetos y uso, y otras formas de conocimiento que están en la base tales como significados, saberes prácticos, emociones y motivaciones” (Ibid., pág. 224). Las prácticas culturales participan en la construcción de las dinámicas sociales y se asocian a la construcción de las identidades culturales. En el texto: análisis crítico de la cultura. Prácticas culturales, Contreras (2008) menciona que actividades culturales como lo artístico, académico, religioso, deportivas, escolares, científico; presuponen espacios sociales y mientras mayor sea su nivel estas se van ampliando tanto en lo cultural como en lo popular

2.1.1.1 Acción humana

Valga la redundancia, la acción humana consiste en una acción con propósito y cuyo valor no puede negarse. Mises citado por Thorsten Polleit (2014) define como acción humana: “es un comportamiento con un propósito” (pág.3); en otras palabras la acción se pone en funcionamiento y se transforma en un medio; es decir, es una respuesta a un estímulo o se convierte en el ajuste consciente de una persona y que además no presenta ninguna relación con la psicología del ser humano. Ahora, la disciplina filosófica, que es el área que se ocupa de las acciones humanas y conllevan a que el hombre procesa con la libre voluntad; a juicio de su razón y bajo la voluntad de obrar o no obrar, o bien, de hacer una cosa en vez de otra.

El hombre para actuar no necesita tan sólo fines, también tiene que esperar que ciertos modos de comportamiento le permitirán alcanzar sus fines; de tal manera, que él tiene que tener ciertas ideas

sobre cómo alcanzar sus objetivos a fin de lograr sus propósitos o planes. Aquí reviste importancia el libre albedrío, entendida como lo asegura Pérez (2017) la “capacidad que tiene el ser humano para disponer, elegir y ordenar su acción de forma libre y autónoma” (pág. 1); concepto que fue estudiado en la era del teocentrismo -edad media- en qué los seres humanos razonaban acerca de la libertad del hombre.

El ser humano, cuando nace, no tiene patrones de conducta previamente determinados tal y como sucede con el resto de las especies; pero si es necesario relacionarse socialmente; de ahí que la educación se justifica en la necesidad que tiene el individuo de recibir influencias de sus iguales para dotarse de las características que son propias de los humanos, apoyándose en la plasticidad orgánica que posibilita tales procesos; luego, el contexto o entorno donde se desenvuelve se erige en un componente esencial para la educación, porque modificado y adaptado a las necesidades de los individuos, referido a la capacidad de llevar a cabo aprendizajes nuevos, de modificar su forma de conducirse, de hacerse como persona en un proceso abierto; y este proceso de aprendizaje y de adaptación social, tiene lugar de forma lenta y gradual desde el momento del nacimiento

a. Acción instrumental. Implica acciones que buscan el dominio o control de un fragmento del mundo o de las personas (acción estratégica), donde en este caso las personas serían los educandos, con el objetivo de realizar fines definidos bajo condiciones específicas, a través del aprendizaje de habilidades y técnicas, pero en las cuales las intenciones las decide el que realiza la acción (en este caso el profesor), a espaldas o sin consulta de los sujetos agentes (en este caso los alumnos); es decir, en todo hacer y en toda acción es utilizado el organismo de un actor como instrumento, se puede decir naturalmente que todo hacer es instrumental en el sentido más amplio y su actuante se rige según reglas técnicas que tienen su base en el saber empírico y organiza medios que son adecuados o inadecuados.

Con las acciones humanas instrumentales, se logra:

- Aumentar la productividad
- Minimizar los costos
- Maximizar los beneficios

Habermas, asegura que tanto la acción humana instrumental como la comunicativa hace referencia a: una racionalidad cognitivo-instrumental, asociada a una posición “realista”, que asume el supuesto ontológico del mundo; y una racionalidad comunicativa, que desde una posición intersubjetiva conforma el mundo desde su reconocimiento por parte de una comunidad de sujetos inscritos en una misma práctica comunicativa

b. Acción comunicativa. Partiendo de la definición de Habermas, de la acción comunicativa como aquellas acciones basadas en la interacción de los individuos (profesor y alumnos) mediante símbolos y el lenguaje, en la cual el fin es el entendimiento y el consenso, con la premisa de que los individuos implicados en el diálogo parten de la sinceridad, con la intención final de que las acciones prelocucionarias de lo hablado sean un consenso y no producto de la persuasión. Para Habermas citado por Fernández (2015), la acción comunicativa es “toda acción social que está orientada al entendimiento” (pág. 1). Si la acción no es social y está orientada al éxito, se trata de una acción instrumental.

La acción comunicativa actúa sobre todas las funciones del lenguaje, su objetivo es el entendimiento e influye sobre los tres mundos (físico, intersubjetivo y objetivo-colectivo). El término “entendimiento” (Verständigung) se debe interpretar en el sentido de haber comprendido lo dicho, no tanto como en el de estar de acuerdo con lo dicho. Dicho de otra manera, para Habermas el mundo que nos rodea no es susceptible de ser conocido sino interpretado mediante patrones culturales y sobre todo lingüísticos. Esta acción se encuentra en estrecha relación con la acción instrumental

c. Acción dramática. Una teoría que ayuda a comprender la identidad múltiple en relación con los distintos roles que se desempeña en cada ámbito de la vida: laboral, familiar, de pareja, etc. La teoría dramática de Goffman resalta que las personas desempeñan roles en la vida cotidiana (estudiantes, hijos, no fumadores, etc.) que a su vez conforman la identidad del individuo, por la interiorización de los roles (estructura social y rol son concepciones que están estrechamente ligadas). El concepto de rol proviene del mundo del teatro, está relacionado con el arte dramático y tiene que ver con la idea básica de que las personas representan diferentes papeles, roles, en relación con la estructura social en la que están insertas. Luego, cualquier actividad que haga una

persona tiene algún tipo de influencia en el comportamiento del ser humano. El simple hecho de hablar, por ejemplo, necesita la presencia de alguien que escuche; es decir, genera en el otro la acción de estar atento.

d. Acción normativa. Las consideraciones normativas son de especial importancia para entender las decisiones y las acciones de agentes a partir de la teoría de la decisión racional (TDR), en particular las relativas a su racionalidad, que son centrales para la comprensión cabal de la teoría y su apropiada aplicación. Sin embargo, el pensamiento y el lenguaje normativos con frecuencia tienen apariencia de ser descriptivos, lo que suele ocasionar confusiones y malentendidos que se expresan en críticas o defensas a la teoría. Desde esta perspectiva, una labor de carácter normativo de la racionalidad práctica en la TDR, es fijar, como de hecho lo hacen los axiomas, las condiciones de coherencia en las elecciones; también se le confía que suministre los criterios para determinar cómo se resuelven los problemas de decisión

2.1.1.2 Apropiación.

La retención de conocimientos, el desarrollo del pensamiento teórico, de capacidades y habilidades intelectuales y profesionales, que tradicionalmente se consideran como resultado de la instrucción, no constituyen un producto fundamental de la educación. De esta forma, no se toma en consideración el papel de este componente (la instrucción) como condición básica fundamental de la relación del hombre con la naturaleza y con los demás hombres, de su actividad transformadora de la realidad que a su vez contiene, de forma indisoluble, aspectos éticos y emotivos. Castaño (2012) cita a Weber define el concepto de apropiación “conjunto de probabilidades hereditariamente apropiadas por un individuo o una comunidad o una sociedad; siendo propiedad libre en el caso en que ésta sea enajenable” (Pág. 3), en consecuencia, Weber relaciona la apropiación con la noción de poder. La persona al apropiarse del conocimiento tiene como objetivo lograr un pensamiento eficaz; tal como lo asegura Robert Swart (2013) al asegurar que el pensamiento conlleva a actos meditados como el argumentar, ser creativo y/o realizar acciones analíticas; permitiendo desarrollar habilidades y competencias

Robert Merton (1949) sostiene que los paradigmas integran un conjunto de supuestos, conceptos y proposiciones básicas que se emplean en un análisis sociológico. La sustitución de un paradigma por otro se explica por aspectos que, en parte, son sociológicos, como por ejemplo los recambios generacionales. El paradigma digital y algunas consecuencias. Se dice que el surgimiento del paradigma digital aparece en 1973 debido a la innovación en el proceso informático, relativo a la manipulación de información a través de un circuito integrado de transistores dentro de un solo elemento semiconductor (microprocesador): por un lado el que refiere al significado de la información, lo cual nos remite a la semántica; y por otro lado a los símbolos que representan la información de la manera más eficaz posible, que nos remite a la sintaxis.

Sólo por citar un ejemplo, Fernando Peirone (2017) sostiene que “al mismo tiempo que las redes sociales otorgan la posibilidad de auscultar, clasificar y procesar patrones conductuales mediante algoritmos y macrodatos (Big data); y al mismo tiempo que distribuyen el control social entre los propios usuarios de las redes; también posibilitan un empoderamiento colectivo con renovados modelos de resistencia, y generan un «excedente cognitivo» que aún no podemos conceptualizar acabadamente ni prever sus efectos histórico-culturales. Es decir, empoderamientos colectivos conviven de manera dramática con vigilancia política y económica. La construcción de herramientas facilitadoras para el aula es una estrategia que permite a los docentes desarrollar habilidades para la planeación y el desarrollo de ambientes de aprendizaje, que surgen como respuesta a diferentes actividades colaborativas digitales que se proponen. De modo que una actividad colaborativa digital, se puede entender como una herramienta para el diseño de un contenido digital que dé respuesta a una necesidad que se presenta en el aula y que requiere ser fortalecida. En palabras de Becerra (2004) citado por Echeverri & Franco (2016) “el conocimiento no se produce por generación espontánea, sino que es el resultado de una larga evolución del pensamiento humano” (pág. 2). Autores como Shweder (1990), Cole (1996), Wertsch (1998) citados por Fernández y Vallejo (2015) en el artículo titulado “apropiación tecnológica: una visión desde los modelos y las teorías que la explican”, coinciden en la idea de que los procesos de desarrollo humano tienen su principio en la cultura. El desarrollo humano según la perspectiva sociocultural está muy relacionado con la apropiación de instrumentos psicológicos y culturales que les permiten ser competentes en la sociedad; obviamente, el concepto de apropiación es clave en la tradición sociocultural porque pasa del punto de vista de una persona del desarrollo individual

de sus características a conformar interacciones y relaciones entre sujetos, manifestadas en la actividad social.

Al respecto, el autor argumenta que un aspecto que explica las transformaciones cognitivas de las personas no es precisamente la adquisición de las herramientas en sí, sino el conjunto de prácticas que se desarrollan alrededor de ellas, es decir, el marco institucional en el que se adquieren y se utilizan, en este sentido, el impacto de las TIC se enfoca en el papel que estas ejecutan como mediadoras en las prácticas de las personas mientras hacen uso de ellas, de tal forma que el resultado de la apropiación de herramientas tecnológicas, supone la generación de una conciencia tecnológica en los individuos involucrados

2.1.1.3 Intersubjetividad

Considerada la dimensión básica de la vida social, la cual se relación con la posibilidad de intercambio de perspectivas y apunta a la construcción social de un mundo compartido, el denominado mundo de la vida. Mundo compartido que es construido mediante la interacción entre sujetos, y la comunicación que de ella se deriva, que permite el entendimiento. Para entender el concepto de intersubjetividad hay que tener primero clara la noción de “subjetividad”, comprendida como la conciencia que se tiene de todas las cosas desde el punto de vista propio, que se comparte colectivamente en la vida cotidiana. La intersubjetividad sería, por tanto, el proceso en el que compartimos nuestros conocimientos con otros en el mundo de la vida.

Para Schütz citado por Cabrolié (2010) lo intersubjetivo hace referencia al mundo de cultura que proveen un marco de sentido para las acciones del hombre: “Es intersubjetivo porque vivimos en él como hombres entre otros hombres, ligados a ellos por influencias y trabajos comunes, comprendiendo a otros y siendo un objeto de comprensión para otros” (pág. 1). Alsina (2001) citado por Vargas (2014) en su teoría de la comunicación menciona tres objetos de estudios relacionados con las emociones en la comunicación, la comunicación intercultural y la identidad cultural, con esto se trata de enfrentar los retos de la comunicación en la nueva sociedad. Comparando el análisis con la teoría del Alsina, en el proceso educativo al iniciar actividades que permitan desarrollar competencias comunicativas se debe tener en cuenta las tres facetas

mencionadas, con el objeto de que los estudiantes garanticen el desarrollo de habilidades coherentes en un contexto real.

Schütz citado por Sáenz (1994) cita que una de las características del mundo social y como forma de intersubjetividad según lo planteado por es la socialidad; es decir, no existe mundo social sin acción social y esta acción social no es más que el conjunto de las relaciones interpersonales y de las actitudes de la gente que son pragmáticamente reproducidas o modificadas en la vida cotidiana que conforman el mundo de la vida. A nivel educativo se entiende que una persona enseña a otra, y quien enseña debe comprobar si lo aprendido correspondió con lo enseñado; de ahí que Bazdresch (2000) citado por Gutiérrez (2006) señala cuatro formas de intersubjetividad dentro de la interacción de los sujetos:

- Intersubjetividad cotidiana. Actitud natural.
- Intersubjetividad directa con los semejantes. Permite la autoconciencia y autopertenencia y donde el entendimiento mutuo puede darse plenamente.
- Intersubjetividad contemporánea. Se vivencian de manera impersonal.
- Intersubjetividad del observador. Que se da con los antecesores y sucesores.

Para generar intersubjetividad se precisa al menos que:

- Emisor y receptor se den cuenta que el sentido subjetivo que ha construido cada uno es diferente y realizan acciones para entender lo mismo o algo que se aproxime a ello.
- Los interactuantes dan por hecho que entienden lo mismo pero posteriormente se dan cuenta de que no fue así. Aquí la intersubjetividad radica en el hecho de suponer mutuamente que están entendiendo lo mismo.
- Uno de ellos se da cuenta que no entiende lo mismo que su interlocutor y realiza acciones para comunicar al otro esta situación y construir el entendimiento.

2.1.1.4 Representaciones sociales

La característica principal de una sociedad hace alusión a la gran cantidad de personas o sujetos individuales, cada uno de ellos con particularidades propias y maneras de pensar idiosincrática; sin embargo, existen una serie de normas o pensamientos comunes dentro de una sociedad que crea un entramado de creencias, afirmaciones y normas sociales universales. Serge Moscovici fue el creador del concepto de representaciones sociales y su teoría descansa en la noción de Emile Durkheim de representaciones colectivas.

Para Durkheim, la sociedad requiere de un pensamiento organizado; las representaciones colectivas condensan la forma de pensamiento que impera en una sociedad y que irradia a todos sus integrantes. El individuo se constituye en persona mediante la incorporación de este pensamiento colectivo, constituido por normas, valores, creencias, mitos. Las representaciones sociales son un conjunto de ideas, saberes y conocimientos para que cada persona comprenda, interprete y actúe en su realidad inmediata. Estos conocimientos forman parte del conocimiento de sentido común; éstos se tejen con el pensamiento que la gente organiza, estructura y legitima en su vida cotidiana. El conocimiento es, ante todo, un conocimiento práctico que permite explicar una situación, un acontecimiento, un objeto o una idea y, además, permite a las personas actuar ante un problema. Desde la actividad cognitiva el ser humano construye su representación, luego:

Dimensión de pertinencia. Proyecta dentro de la sociedad la elaboración de ideas, modelos y valores provenientes del grupo de pertenencia o ideas adquiridas dentro de un contexto específico.

Dimensión de contexto. El individuo interactúa socialmente pero su conocimiento le brinda una representación social

2.1.1.4.1 Características de las representaciones sociales

Roviera (2018) presenta un listado acerca de las características de las representaciones sociales y diferencian de otros fenómenos de pensamiento social.

- Hacen referencia a un aspecto concreto. Estereotipos
- Simplificadoras. Transformación de aspectos concretos en imágenes mentales
- Constante evolución. Los individuos no son sujetos pasivos

- Tienen carácter social. Categorización de un fenómeno o evento social
- Parten del sentido común. Especie de pensamiento natural, no institucionalizado
- Son estructuras cognitivo afectivas. Interpretan, explican, escogen, conectan e interrelacionan
- Poseen una función práctica. Permiten la guía de orientación y comportamiento

Los elementos que conforman esas representaciones sociales, son: información o contenido, sujeto y objeto

2.1.2 Variable independiente: Tecnologías de la información y comunicación -TIC-

2.1.2.1 La socialización cognitiva.

Leo Vygotsky explica como la socialización afecta el proceso de aprendizaje de un sujeto; y es que la socialización es un proceso del individuo -interés de la sociedad- y un proceso de la sociedad interés del individuo, pudiéndose definir como lo hace Vander citado por Martínez (2010): "el Proceso por el cual los individuos, en su interacción con otros, desarrollan las maneras de pensar, sentir y actuar que son esenciales para su participación eficaz en la sociedad"; asimismo, los progenitores de los niños(as) en la primera infancia se apropian del proceso de aprendizaje y socialización de los niños; así lo expresa Jadue citado por Rzetó (2003), por cuanto se deduce que de ahí estriba sus cualidades, valores y destrezas de ideológicas y la expresión; aportando unas estructuras de tendencia que el menor interioriza y luego saca a relucir de manera directa. La cultura habitual en la que se desarrolla un alumno establece sus destrezas, capacidades y opiniones; pudiendo encontrar diferencias entre cultura de su familia y otros ámbitos, especialmente el entorno educativo, tornándose el hábitat diario del alumno clave para desarrollar sistemas de creencias o prácticas en la cultura y las conductas usuales de la sociedad.

2.1.2.2 La cultural y la participación en actividades educativas.

La Teoría de Vigostki, declara que la cultura se comprende como la herramienta del aprendizaje humano; y esta tiene propiedades comunes y diferentes en cada sociedad, y a su vez dentro de cada sociedad, en cada entorno o comunidad. La anterior aseveración de Vigostki, pudiera entenderse

como las características personales de los estudiantes, sus perspectivas y las formas de pensar y actuar; como resultado del crecimiento y los sucesos que le rodean; hasta lograr independizarse y adquirir la capacidad para comportarse

2.1.2.3 El lenguaje, los signos y símbolos.

La necesidad de entablar relaciones comunicativas con los demás; y dejar constancia de la existencia, ha hecho del lenguaje, los signos y los símbolos un sistema cuya producción se ha materializado en la comunicación. El conjunto de aprendizajes que el hombre requiere para vincularse a la sociedad le exige manejo de norma de conductas, adquirir y manejar un lenguaje y adquirir una cultura, entre otros; una condición con miras a optimizar la comunicación y el grado de relacionamiento social. En el artículo “el hombre es un ser social” Arrieta (2016) cita a Aristóteles quien menciona:

El ser humano es un ser social por naturaleza, y el insocial por naturaleza y no por azar o es mal humano o más que humano” (...).La sociedad es por naturaleza anterior al individuo (...) el que no puede vivir en sociedad, o no necesita nada para su propia suficiencia, no es miembro de la sociedad, sino una bestia o un dios (pág. única)

Por tanto, Aristóteles citado por Laborda (2017) dice que la vida ciudadana se desarrolla en diferentes escenarios tomando como “instrumento de la comunicación al lenguaje que da paso a la aparición del ser y representación de la representación de la substancia” (Pág. 10).

a) Comunicación verbal. Expresada a través del habla, pudiéndose realizar por medio de signos orales y palabras habladas o escrita: por medio de la representación gráfica de signos. Presenta características como:

- Vocabulario
- Vocalización y pronunciación
- Propiedad y Coherencia

b) Comunicación no verbal. Se lleva a cabo a través de signos de gran variedad: Imágenes sensoriales sonidos, gestos, movimientos corporales, etc.

2.1.2.3.1 La Precisión verbal en las prácticas culturales.

La precisión verbal consiste en la determinación del aspecto que se quiere tratar; a su vez éste debe enfocarse en lo que interesa. Por tanto, la solidez estructural de la oración, la cual se refleja en los vínculos coherentes y compatibles de sus elementos. Comprende dos aspectos:

- Sentido contextual; referido a la plenitud y naturalidad del mensaje.
- Coherencia proposicional; referida a la compatibilidad de las proposiciones

En cuanto a la precisión semántica (buen lenguaje), consiste en la elección de la palabra más idónea de acuerdo al significado que posea o al nivel de lengua al cual pertenezca. Todos los conocimientos mentales están intervenidos por herramientas psicológicas, según Lev Vygostky (1995) en su obra titulada “pensamiento y lenguaje”; el lenguaje, los signos y símbolos verbales y no verbales; aunque son creados por el hombre y el cual se adquiere a través del proceso de socialización en el transcurrir del tiempo (familia, colegio, amistades); hasta convertirse en procesos mentales maduros, y que tienen relación intrínseca con las experiencias personales. Para Vygostky, la enseñanza en el colegio es el principal camino al aprendizaje, allí aprende a conceptualizar y a aplicar procedimientos para aplicarlos en la experiencia e ir perfeccionándolos a medida del avance del tiempo y de la adquisición del conocimiento; hasta llegar a lograr los niveles comunicativos: codificación y decodificación de la comunicación; cumpliendo normas para una buena expresión verbal y escrita.

Las investigaciones han permitido encontrar que el aprendizaje de la literatura, suele permanecer las respuestas y reflexiones de los estudiantes. Vygostky explica en su teoría cómo el diálogo en conjunto admite a los estudiantes subjetividad en los argumentos y conocimientos; los cuales debe transportarlos a la reflexión y reconocer el progreso de sus juicios; el fin consiste en que los alumnos conceptualicen y desarrollen pensamientos de manera cada vez más complicada. Piaget (2012), considera el lenguaje una de las manifestaciones de la función simbólica, que es construida por el individuo de acuerdo a sus necesidades.

El lenguaje ya está completamente elaborado socialmente, le provee un conjunto de herramientas cognitivas (relaciones, clasificaciones, etc.). Piaget, asegura que el lenguaje no es una condición necesaria ni suficiente para asegurar el desarrollo del pensamiento lógico.

2.1.2.4 La cultura y el internet.

Hoy día, el internet en la cultura se entiende como una “cultura de libertad”; que redundando en un cambio, en donde la riqueza que se genera está ligada a la tecnología. Innovación y organización. Internet es una producción cultural en sí misma, su impacto se ve reflejado en los cambios que ha suscitado en las formas de pensamiento y actitudes de sus seguidores; quienes se nutren de la información allí dispuesta. Sectores como el empresarial, laboral, económico; etc.; no han sido ajenos a estos cambios; tampoco lo ha sido la cultura que se ha visto invadida por nuevos formatos: video arte, arte en red, arte y ciencia, entre otros.

El boom de Internet en el ambiente cultural, surge de la necesidad de los beneficiarios al verse abocados por los adelantos tecnológicos en el ámbito del intercambio cultural; a través de la ruptura de fronteras geográficas como práctica social a nivel mundial que rompe esquemas de expresión cultural; enunciados en formas en ideas y comportamientos aprendidos. La tecnología ha logrado cambiar valores en tres aspectos: familiares, educativos y sociales; como paradigma de la información y comunicación.

Analógicamente, con el surgimiento de la revolución industrial; la aparición del internet se asemeja a la revolución industrial, el cambio radica en la comunicación e información incontrolable; basada inicialmente en la cultura universitaria con fines de investigaciones académicas. Young citado por Borrás, (1993) aduce que la teoría constructivista menciona que el conocimiento es una relación activa entre un agente y el entorno, y el aprendizaje ocurre cuando el aprendiz está activamente envuelto en un contexto instruccional complejo y realístico.

2.1.2.5 La tecnológica Vs el hábito.

Internet es una herramienta a la cual se le atribuye innumerables ventajas para la educación; sin embargo, también se le atribuye propiedades negativas. Desde los primeros estudios sobre internet en la década de los noventa, las investigaciones se centraron en el impacto o efecto de la red Internet en el entorno educativo; a partir de los usos y sentidos que adquiere esta tecnología tomando en cuenta su consumo cultural, hasta llegar a ser susceptibles de “fascinación” de los mundos virtuales, a tal grado que podían llegar a la adicción. Alvaro Cuadro (2006) cita a Quéau 1995, quien menciona:

El internet como la fascinación de los mundos virtuales y de las imágenes de síntesis afecta sobre todo a las jóvenes generaciones. Esta fascinación no sólo proviene del hecho de que uno pueda crearse pequeños “mundos” ex nihilo, sino también del hecho de que, en cierto sentido, se puede vivir “realmente” en dichos mundos. Cada vez más, podríamos llegar a desear contentarnos con esos simulacros de realidad, por poco que el mundo real parezca demasiado hostil, inhóspito, o por poco que sus vías de acceso parezcan fuera de nuestro alcance. Lo virtual podría convertirse entonces en un nuevo “opio del pueblo”. Desde el aspecto social, el colectivo se ve afectado o influenciado por el Internet, desde jóvenes, estudiantes, trabajadores involucrados con la tecnología, empleados; etc. Mediante el uso del e-mail, Chat, mercadolibre, ebay, google, wikipedia, blogs facebook, youtube, google earth y google maps); cabe destacar que Colombia es un país influenciado en lo social y económico por países del primer mundo; y debido a esa influencia el internet crea una independencia tecnológica, generando hábitos y costumbres virtuales en la cotidianidad; llegando inclusive a ejercer tanta influencia principalmente sobre NNA en la creación de estereotipos y comportamientos de los menores. (pág. 3)

2.1.2.6 Los valores y códigos éticos.

Como valor ético se define los principios morales de cada individuo; contribuyendo en la forma de ser y actuar de las personas, considerándose como atributos o cualidades propios que posibilitan la construcción de una convivencia sana en el marco de la dignidad humana. Los valores éticos se refieren a formas de ser o de actuar para llevar a la práctica los principios, que tiene que ver con la cultura inmaterial. La cultura abarca el acto de formación y reformación continua, y a la vez

establece un código de comportamiento; sus cambios involucran innovaciones en el contexto y el hombre; igualmente, en las relaciones de éste con otros; a causa de todo cuanto se aprende en el hogar, el colegio y el entorno en que se desenvuelve.

2.1.2.7 Importancia de la cultura en el ser Humano.

Involucra la cultura un rasgo significativo en el hombre, le ayuda a socializarse con el entorno, conservando una reciprocidad con el ambiente familiar y con la comunidad. El predominio que tiene la sociedad hacia el entorno realiza un papel importante en el ambiente educativo, buscando culturizar al educando. Aplicando nuevos métodos, técnicas y estrategias; la formación académica se hace sustancial; de ahí, que el progreso del ser humano debe proporcionarse por decisión propia; ya que es la manera más práctica de lograr conocimiento y ampliar el nivel de aprendizaje.

2.1.2.8 El ámbito educativo factor importante en la cultura.

La Institución educativa y los docentes; son fundamentales en el logro de aprendizajes orientados a una cultura llena de costumbre, hábitos cotidianos entre otros; generando una educación que permita el manejo en el área social y en aspectos necesarios en la educación del estudiante, al brindarle estrategias de desenvolvimiento. Los fenómenos culturales no pueden comprenderse si no es en el marco de las relaciones sociales donde adquieren significación; por lo tanto, la relación del colegio con la cultura no puede ser estudiada sin profundizar en el contexto político, económico y social particular.

2.1.2.8.1 Estrategias docentes como prácticas culturales.

Dentro del imaginario de los Docentes y el sentido a la práctica de la docencia se pueden contar: Estrategias de enseñanza orientadas a:

- Valorar la creación escrita originada en sucesos significativos de su vida cotidiana.
- Tomar la lectura como medio para favorecer la autoestima del estudiante
- Partir de saberes cotidianos de los alumnos para situar significativamente los aprendizajes
- Implementar la enseñanza lúdica.

- Reconocer e incluir lenguajes como pictórico, mímico, gráficos, etc.

2.1.2.9 Redes Sociales.

Según Rumacru (2013) las Redes Sociales son una estructura social compuesta por un conjunto de individuos que están conectados tecnológicamente. Suele ser un portal web diseñado para ser personalizado por los usuarios y orientado a la comunicación y relación entre los mismos, mediante el acceso a blogs, fotografías, videos, juegos en grupo, foros u otros contenidos desarrollados por los propios usuarios

2.1.2.9.1 ¿Las Redes sociales válidas para el aprendizaje?.

Estas plataformas virtuales se han convertido en herramientas de información y comunicación; que claramente han presentado un significativo desarrollo en los últimos años; tanto en su uso como manejo por parte de los escolares son las redes sociales en Internet. A través de estos medios se establecen relaciones interpersonales y comparten información directamente a sus contactos o de manera pública y abierta; contribuyendo (intencional o accidentalmente) a la construcción social del inmenso conocimiento que concentra Internet. Usualmente, se acceden con perseverancia a redes sociales como:

a) Facebook. Red social más exitosa, conocida y popular de internet. Es una herramienta social para conectar personas, descubrir y crear nuevas amistades, subir fotos y compartir vínculos se paginas externas y videos

b) Twitter. Red que sirve para publicar, compartir, intercambiar, información, mediante breves comentarios en formato de texto, con un máximo de 140 caracteres, llamados Tweets, que se muestran en la página principal del usuario. Es la plataforma de comunicación en tiempo real, más importante que existe en la actualidad. Se caracteriza por:

- Sencillez
- Facilidad y diversidad de formas existentes para conectarse a dicha red y poder comunicarse con otros. Algunos de sus usuarios se han vuelto tan adictos

c) Google. Servicio de la empresa Google. Es la más nueva y reciente de las redes sociales y ya cuenta con una inmensidad de miembros. Algunas de sus características son:

- No posee las características de Facebook, ni pretende imitarlo.
- Brinda facilidades para crear redes de amigos y organizarlos en los llamados *círculos*.
- Posibilita subir contenido para compartir de forma sencilla.
- Se facilita la publicación de artículos en dicha red mediante el botón +1 que ya aparece en varias páginas de internet y en la barra de Google en el navegador que la tenga instalada.

d) Badoo. Red social que tiene como fin conocer gente

e) LinkedIn. Red profesional por excelencia, orientada a los negocios. Están representadas en ella la gran mayoría de las empresas de más de 200 países. Indispensable para la promoción profesional y muy útil para buscar y compartir información técnica y científica.

f) Instagram. Es una aplicación muy popular para dispositivos móviles, permite editar, retocar y agregarle efectos a las fotos tomadas con los celulares, facilita compartirlas en las redes sociales y desde el momento que es posible navegar y explorar las fotos de otros usuarios registrados, se considera una red social. Recientemente se ha agregado la posibilidad de acceder a Instagram desde la PC. Esto hace posible navegar por nuestro Timeline, dejar comentarios y marcar con “Likes” las imágenes, sin tener que usar el celular o la tableta. Subir imágenes aún está limitado, solo es posible hacerlo desde los dispositivos portables

g) YouTube. Sitio de almacenaje gratuito en la red, donde es posible subir para compartir, ver, comentar, buscar y descargar videos. Se caracteriza por:

- Ser un servicio de Google.
- Posee una gran variedad de clips de películas, programas de televisión y vídeos musicales

2.1.2.9.2 Pros y contras de las redes sociales.

Últimamente ha surgido el interés de indagar sobre los aspectos positivos y negativos del uso de estas redes en estudiantes de educación, y particularmente analizar la posibilidad de utilizarlas como estrategias de aprendizaje.

Pros de las redes sociales

- Permite la socialización con muchas personas
- Consiente la relación de lazos de amistad con personas con las que se identifica en cuanto a gustos, ideas, preocupaciones y necesidades
- Transmite experiencias innovadoras
- Medio de comunicación que funciona para propagar convocatorias.

Contras de las redes sociales

- Obtención de información confidencial de los usuarios.
- Puede convertirse en instrumento de amenaza
- Pertenecer a una red social no es sinónimo de productividad, más bien de adicción.
- Abierta para promover la pornografía infantil

2.3 Formulación de hipótesis

2.3.1 Hipótesis General

El uso de las tecnologías de la información y comunicación influyen en las prácticas culturales de los estudiantes de primaria del instituto educativo Jorge Eliécer Gaitán de Aguazul 2019

2.3.2 Hipótesis Específicas

a) El uso de las tecnologías de la información y comunicación influyen en acción humana de los estudiantes de primaria del instituto educativo Jorge Eliécer Gaitán de Aguazul 2019

b) El uso de las tecnologías de la información y comunicación influyen en la apropiación de los estudiantes de primaria del instituto educativo Jorge Eliécer Gaitán de Aguazul 2019

c) El uso de las tecnologías de la información y comunicación influyen en la intersubjetividad de los estudiantes de primaria del instituto educativo Jorge Eliécer Gaitán de Aguazul 2019

d) El uso de las tecnologías de la información y comunicación influyen en las representaciones sociales de los estudiantes de primaria del instituto educativo Jorge Eliécer Gaitán de Aguazul 2019

2.4 Operacionalización de variables

Variable independiente: TIC

Sus dimensiones: socialización cognitiva, cultura, actividades educativas, cultura e internet, códigos éticos,

Variable dependiente: Prácticas culturales:

Sus dimensiones: Acción humana, apropiación, conversación intersubjetiva, representaciones sociales

Tabla 1. Operacionalización de variables

Variable Dependiente	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Nivel	rango
PRÁCTICAS CULTURALES	John B. Thompson, 1993). La práctica cultural se puede entender como un sistema de apropiación simbólica, como el conjunto de comportamientos, de acciones, de gestos, de enunciados, de expresiones y de conversaciones portadoras de un sentido, en virtud de los cuales los individuos se comunican entre sí y comparten espacios, experiencias, representaciones y creencias	Prácticas culturales. Conjunto de acciones del ser humano en la vida cotidiana; mediante las cuales los individuos se distinguen socialmente.	Acción humana (comportamiento)	Analiza y razona adecuadamente demostrando tener capacidad de análisis	Siempre Casi siempre Diariamente Casi nunca Nunca	83- 100 65 - 82 47 - 64 29 - 46 10 - 28
			Apropiación	Investiga, describe y compara de acuerdo con distintos criterios	Siempre Casi siempre Diariamente Casi nunca Nunca	83- 100 65 - 82 47 - 64 29 - 46 10 - 28
			Conversación intersubjetiva	Usa de manea creativa sus experiencias, nociones y competencias para encontrar caminos de resolución de problemas de la vida cotidiana	Siempre Casi siempre Diariamente Casi nunca Nunca	83- 100 65 - 82 47 - 64 29 - 46 10 - 28
			Representaciones Sociales (normas y valores)	Vivencia sentimientos, conceptos y situaciones a través de experiencias artísticas: visuales, auditivas, corporales, dramáticas.	Siempre Casi siempre Diariamente Casi nunca Nunca	83- 100 65 - 82 47 - 64 29 - 46 10 - 28

Fuente. Elaboración propia

2.5 Definición de términos básicos

La información vinculante al actual marco conceptual se presenta de manera organizada a fin de hacerla más comprensible; por cuanto, las definiciones han sido logradas a través de fuentes primarias relacionadas con ciencias de la educación, psicología, sociología y glosario de términos para docentes, directivos y asesores académicos de educación básica.

Acción humana. Stefunko (2018) afirma: “es un comportamiento intencional, es decir, el ajuste consciente a los estímulos y las condiciones de su entorno. Está en marcado contraste con el comportamiento inconsciente: los reflejos y las respuestas involuntarias de las células y los nervios del cuerpo a los estímulos”. (pág. 1).

Actividad de aprendizaje. Son todas aquellas acciones que realiza el alumno como parte del proceso instructivo. El profesor organiza el proceso y cada una de las sesiones en torno a una serie de actividades didácticas, que, al ser implementadas, adquieren su pleno valor de actividades de aprendizaje. (Centro virtual cervantes, 2016, pág. única) el conjunto de actividades de aprendizaje forma un trayecto de actividades

Aprendizaje. Como menciona García (2017), el aprendizaje es todo aquel conocimiento que se adquiere a partir de las cosas que suceden en la vida diaria, así se adquieren conocimientos, habilidades, etc.; y se logra a través de tres métodos diferentes entre sí: la experiencia, la instrucción y la observación.

Apropiación cultural. Barbero (1991) citado por Nuñez y Ledesma (2013) define la apropiación como “el fenómeno caracterizado por la adecuación que los individuos hacen de determinados productos culturales a su propia forma de percibir el mundo y de intervenirlo” (pág. 5). La existencia de la apropiación tecnológica es entendida como la interacción de las personas con los códigos y significados de las TIC’s al ser capaces de otorgarles el uso de acuerdo a sus propios intereses y necesidades.

Carácter lúdico. Las actividades lúdicas potencian el desarrollo integral de los niños en las tres dimensiones de desarrollo. “Representación divertida a través del juego donde las actividades implicaran la acción de jugar” (Ayala & Pantoja, 2014, pág. 1)

Códigos éticos. La ética rige el comportamiento del ser humano, por cuanto los códigos de ética corresponden a un compendio de normas decretadas. García (2011) define los códigos de ética como “una compilación de las normas y reglas que determinan el comportamiento ideal o más apropiado para un grupo específico de profesionales.” (pág. 1).

Computadora. Una computadora es un dispositivo electrónico capaz de recibir un conjunto de instrucciones y ejecutarlas realizando cálculos sobre los datos numéricos, o bien compilando y correlacionando otros tipos de información (HellHacker, 1999, pág. única)

Comunicación. Evolución de la información que involucra elementos como: emisor, receptor y mensaje. Los seres vivos del planeta tienen la capacidad de comunicarse; y lo pueden hacer a través de movimientos, sonidos, reacciones, cambios físicos, gestos, el lenguaje, la respiración, transformaciones del color, entre otros. La comunicación “es un proceso social, es una forma de interacción entre las personas que interactúan de forma comunitaria, grupal, organizacional y social” (López, 2014, pág. 1)

Comunicación intersubjetiva. “Es considerada la base de la formación sobre significados sobre el entorno; es decir, son las experiencias intersubjetivas las que permiten a los actores construir con base en construcciones de sentido común, interpretaciones sobre entornos y sobre sí mismos” (García, 2014, pág. 300).

Competencias. Las competencias se entienden como actuaciones integrales para identificar, interpretar, argumentar, y resolver problemas del contexto con idoneidad y ética, integrando el saber ser, el saber hacer y saber conocer. (Tobón citado por Ávila, 2017, pág. 1). En otras palabras, se hace referencia a actuaciones constituidas por habilidades cognitivas, actividades de valores, destrezas motoras y diversas informaciones que hacen posible llevar a cabo, de manera eficaz, cualquier actividad.

Conversación intersubjetiva. La vida social tienen como dimensión básica la comunicación, tal como lo asegura Algarra (1993) citado por García (2012) “la comunicación es un fenómeno propio y una premisa fundamental en la consolidación de la sociedad” (pág. 9). En el contexto educativo la comunicación intersubjetiva, maestros y estudiantes, exponen sus visiones de mundo, su discurso, su lenguaje, su percepción del otro y de lo otro manifiesta el choque generacional, pues se enfrentan visiones de mundo y discursos diversos

Chat. Conocido también como cibercharla, cuya característica consiste en una comunicación escrita realizada de manera simultánea a través de internet entre dos o más persona. Los chats son un servicio disponible en la red mediante el cual el usuario puede conversar directamente, gracias al texto o la voz, con una o varias personas. El nombre proviene del inglés y significa platicar, por lo cual el término chatear se utiliza para referirse a la comunicación por Internet (Garrido, 2014, pág. 2).

Educación. El término educación proviene del verbo latino educere que significa "conducir fuera de", "extraer de dentro hacia fuera"; luego se entiende por educación el desarrollo de las potencialidades del individuo basado en la capacidad que tiene para desarrollarse. Luengo (2004) cita al sociólogo francés Durkheim, quien concibe la educación como “la inclusión de los sujetos en la sociedad a través del proceso de "socialización" (pág. 32). En tanto, el concepto de educación es entendido como un proceso de humanización donde intervienen la acción dinámica, intervención de una escala de valores e integración de individuos (Sarramona citado por Luengo, 2004, pág. 43)

Espacios recreativos. Los escenarios recreativos son ideales para lograr potenciar lo físico, lo psicológico y lo espiritual; sin embargo, también requiere de procesos de articulación, normas y pautas de actuación y comportamiento de los sujetos que hacen parte de una determinada comunidad. De ahí, que se constituyan como lugares propicios para el fortalecimiento de la socialización y esparcimiento (Aguirre y Loaiza, 2013, pág. 2).

Habilidades didácticas. Hace alusión a procedimientos didácticos al servicio del aprendizaje creados desde la estrategia. Fuentes y Márquez (2017) citan a López (1990) quien expresa que la

habilidad "constituye un sistema complejo de operaciones que garanticen a los alumnos formas de elaboración, modos de actuar, técnicas para aprender, formas de razonar, de tal manera que el conocimiento les permita la formación y desarrollo de las habilidades". Las actividades que el docente enfoque en sus clases debe ser utilizando los contenidos educativos: conceptuales, procedimentales y actitudinales; los cuales han de estar presentes en la enseñanza, entendida como el cambio de conocimientos que experimenta el profesor que domina los conocimientos de su disciplina y sus alumnos, quienes ya cuentan con un saber experiencial (Venegas, 2015, pág. 15)

Interactividad. Un concepto inherente a los procesos de comunicación, pues para que haya comunicación es imprescindible la interacción entre los intervinientes -ya sean personas o bien entre persona y máquina- (Prendes citado por Fandos, 2000)

Prácticas culturales. Una práctica es el ejercicio de cualquier arte. Itchart y Donati definen las prácticas culturales como “una idea de proceso, de acción que constantemente cambia para resignificarse en su relación con el tiempo y el espacio”. (pág. 13). Las prácticas culturales facilitan el pensamiento crítico

Representaciones sociales. Constituye una forma de pensamiento social en virtud de que surge en un contexto de intercambios cotidianos de pensamientos y acciones sociales entre las personas pertenecientes a un grupo social. Ibañez (1994) citado por Piñero (2008) menciona que las representaciones sociales se manifiestan a través de tres dimensiones: la actitud, la información y el campo de representación (pág. 6).

Vídeo educativo. Es aquel que cumple un objetivo didáctico previamente formulado y cuya capacidad expresiva consiste en transmitir un contenido educativo completo (Bravo, 1994, pág. 2).

Videojuegos. “Son sistemas complejos en términos de gráficas, interacción y narrativa; que pueden ser categorizados en diferente géneros de acuerdo con su tipo” (De acuerdo con Kirriemur y Mcfarlane citado por Pereira & Alonzo, 2017, pág. 1)

CAPITULO III

3 METODOLOGÍA

3.1 Tipo y nivel de la investigación

Partiendo de un enfoque cuantitativo que permite usar magnitudes numéricas que serán sometidas a métodos estadísticos; de ahí, que la investigación cuantitativa se produce por la causa y efecto de las cosas. El tipo de investigación corresponde al aplicado que conduce a brindar respuestas específicas y predecir un comportamiento específico en una situación definida; es decir, abordar el fenómeno de la influencia de la TICS en las prácticas culturales de los estudiantes de primaria de la Institución Jorge Eliécer Gaitán de Aguazul; asimismo, se pretende consolidar el saber para resolver una situación; tal como lo expresa Hernández citado por Rodríguez (2018) “la investigación aplicada es una solución eficiente y con fundamentos a un problema que se ha identificado” (pág. 1).

El nivel investigativo compete al explicativo puesto que se encamina a establecer las causas que originan un determinado hecho; logrando inferir algo observador a partir de una ley general proporcionando una cercanía más estrecha a la realidad del objeto de estudio, ya que se analiza la interacción de los elementos objeto de estudio.

3.2 Diseño de la investigación

Se implementa un diseño investigativo experimental de tipo cuasiexperimental, con aplicación del trabajo de campo en dos períodos de tiempo: “antes-después”; tomando como fecha inicial fue el 3 de febrero a 31 de marzo de 2019. Especificando en el tema del diseño experimental, es relevante mencionar que es técnica estadística que permite identificar y cuantificar las causas de un efecto dentro de un estudio experimental en el que se manipulan deliberadamente una o más variables, vinculadas a las causas, para medir el efecto que tienen en otra variable de interés. (Ramón, 2011). La firmeza de una investigación especifica la validez de los resultados del trabajo, el cual depende del diseño investigativo; ya que aporta evidencias y datos verídicos a través de observaciones

realizadas. De ahí, que al estructurar el diseño a implementar en la investigación se exige elegir una muestra adecuada y un buen control de sesgos que probablemente puedan presentarse en una de las etapas del estudio. Para el presente caso se requiere aplicar técnicas de muestreo probabilístico: muestreo aleatorio al azar simple; es decir, el procedimiento empleado es el siguiente:

- Se asigna un número a cada estudiante de la población objetivo
- A través unas balotas identificadas con los colores rojo (grupo experimental), amarillo (grupo control) y azul (descartado), depositadas en una bolsa los estudiantes podrán ser elegidos a fin de participar en la investigación; y así completar el tamaño de muestra requerido.

El presente trabajo de investigación se fundamentó en un experimento de carácter educativo, relacionado con el uso de las herramientas tecnológicas de la comunicación e información. A fin de lograr los objetivos trazados se llevó a cabo un trabajo de campo - observación-, un estudio de intervención cuasi experimental, longitudinal y prospectivo; mediante el cual “el factor de manipulación” corresponde a actividades pedagógicas y metodológicas, dirigido a los estudiantes de básica primaria. La investigación la ejecuta un equipo de trabajo en la institución educativa Jorge Eliécer Gaitán de Aguazul - Casanare.

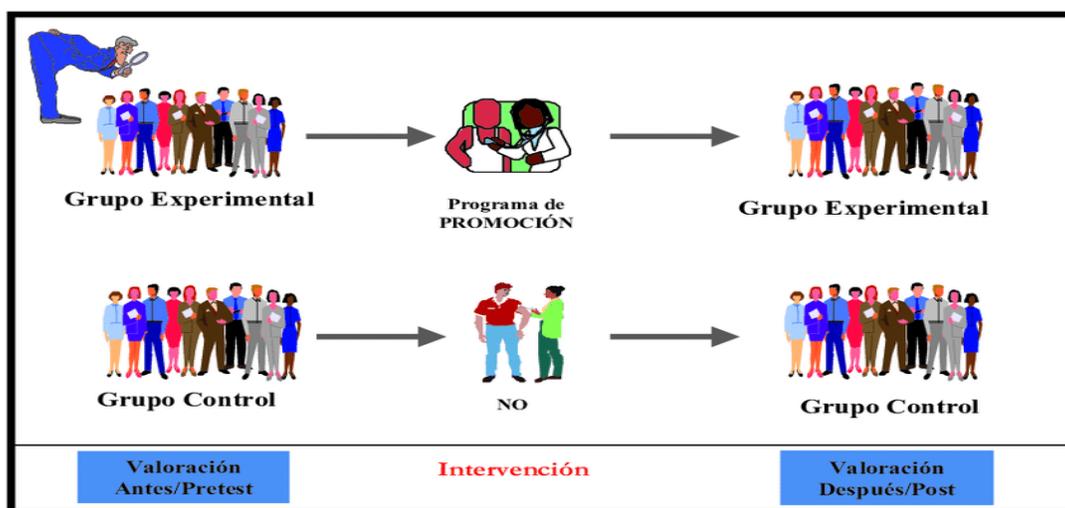


Figura N° 1. Estructura básica de un diseño cuasi -experimental. Procedimientos de investigación, orientado al impacto del tratamiento -estudio de cambios que se observan en los sujetos en función del tiempo
Fuente.http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0465-546X2010000400009

El diseño queda claramente especificado en el siguiente diagrama, siendo las siglas:

GE: Grupo Experimental

GC: Grupo Control, O1: Pre test

O2: Post Test

X: el experimento.

GE	O ₁	x	O ₂
GC	O ₁	-	O ₂

3.3 Población y muestra de la investigación

La intervención se planificó y se realizó mediante un estudio “cuasiexperimental”, con evaluación “antes-después” del grupo niños(as). La población de referencia de este estudio corresponde a dos grupos determinados por características básicas de persona, edad, sexo y nivel de estudio; quedando definida entre niños(as) de ambos géneros entre 9 y 10 años estudiantes de la sección primaria. Se tomó como muestra censal de la población objetivo:

- Grupo experimental: conformados por 44 estudiantes
- Grupo control: conformado por 44 estudiantes

La institución Jorge Eliécer Gaitán, sección primaria la conforman 905 estudiantes (ver tabla 2) con un nivel social familiar entre los estratos 2, 3 y 4 del Sisben; pertenecientes en un 60% a familias nucleares, 25% monoparentales y 15% familias reconstruidas con un número de hijos que oscila entre 2 y 4 menores por Familia; algunas familias residen en zonas rurales de Valleverde, Rosales, Cachiza y la Esmeralda.

Tabla N° 2. Relación de la población objetivo Instituto Educativo Jorge Eliécer Gaitán

Jornadas	Grados	Grados	Edad Promedio	Número de estudiantes por grado	Totales	
A y B	Primaria	Transición	A	5 años	25	905
		Primero	A,B,C	6 años	180	
		Segundo	A,B,C	7 años	178	
		Tercero	A,B,C	8 años	174	
		Cuarto	A,B,C	9 años	174	
		Quinto	A,B,C	10 años	174	
A y B	Secundaria	Sexto	A,B,C	10 y 11 años	270	1.618
		Séptimo	A,B,C	11 y 12 años	268	
		Octavo	A,B,C	13 y 14 Años	270	
		Noveno	A,B,C	14 y 15 años	270	
		Décimo	A,B,C	15 y 16 años	270	
		Undécimo	A,B,C	16 y 17 años	270	

Fuente. Instituto educativo Jorge Eliécer Gaitán Aguazul

Los Padres de Familia tienen por actividad laboral el trabajo informal, independiente (comerciantes y empresarios) y empleos oficiales en entes gubernamentales del Departamento; igualmente, el nivel educativo de los Padres de Familia oscila entre el Bachillerato y la educación Profesional. En su gran mayoría, las Familias son oriundas de Casanare y otras pertenecen a población flotante; venidos de departamentos como Santander, Costa Atlántica, Boyacá y Eje Cafetero debido al Boom petrolero. El rendimiento académico de los estudiantes se ubica en un nivel medio – medio y medio-alto; con resultados algo favorables en las Pruebas Saber, y dificultades en el área de matemáticas y lenguaje. Se hará uso de una muestra no probabilística que consiste en una técnica de muestreo donde las muestras se recogen en un proceso que no brinda a todos los individuos de la población iguales oportunidades de ser seleccionados; por tanto no se aplica fórmula estadística alguna para hallar la muestra poblacional.

Tabla 3. Relación de la muestra poblacional

Muestra censal de la población					
Grupos	Total estudiantes	Grupo experimental		Grupo control	
Grupo experimental	44	Mujeres	22	Mujeres	22
Grupo control	44	Hombres	22	Hombres	22

Fuente. Autor

Los grupos de la muestra poblacional se encuentran conformados así: grupo control estará conformado por 44 estudiantes y el grupo experimental por los restantes 44 estudiantes (ver tabla 3). Para pertenecer a la muestra poblacional, los estudiantes debieron cumplir los siguientes requisitos:

- Encontrarse legalmente matriculados en la institución educativa.
- Pertenecer al grado correspondiente
- Autorización del Padre de Familia permitiendo la participación en la investigación

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección

3.4.1 Descripción de instrumentos

El instrumento de recolección de datos seleccionado ha sido la ficha de observación, el cual consta de veinticinco (25) ítems; cuyos enunciados se relacionan con las variables, igualmente el diseño y estructura de los articulados se trabajaron de acuerdo a la investigación adoptada; es decir, sujetos a las características y particularidades de los menores; con el fin de brindarle validez y confiabilidad al instrumento aplicado para tal fin. Los enunciados expuestos en la ficha de observación, dan respuesta concreta sobre el problema conocido, y cuyo diseño es creado de acuerdo a las características del tipo de población objetivo (edad, grado, nivel educativo, forma de expresión verbal, etc.).

En una primera temporalidad, la ficha de observación será aplicada tanto al grupo control como al grupo experimental para los fines de esta investigación; con el propósito de indagar en el comportamiento y actitud de los estudiantes frente al uso de las TICS; de tal manera que permitan obtener medidas de variables, analizar las diferencias individuales, calcular estadísticos.

Siguiendo estos lineamientos, el instrumento utilizado constó de variados ítems que validaron y entregaron información relevante a esta investigación, los cuales incluyeron una escala de satisfacción tipo Likert que además permita establecer una relación entre las variables y los hechos reales. Finalmente, los resultados obtenidos serán analizados cuantitativamente bajo el programa SPSS para el análisis de la pertinencia de los datos.

3.4.2 Validación de instrumentos

Una vez elaborada la ficha de observación y sometida a una validación, a través de la técnica del juicio del experto, donde intervino una profesional en diseños de instrumentos y especialista en educación y en las TICs; por tanto, a partir de sus indicaciones se hicieron un conjunto de correcciones y modificaciones que dieron lugar a la primera versión de la ficha de observación directa, estructurada en 30 ítems, divididas en 4 dimensiones y subdimensiones

Para fines de esta investigación se optó por solicitar colaboración a dos docentes universitarios, quienes son considerados profesionales idóneos debido a su gran experiencia y trayectoria en el ejercicio de su profesión. El trabajo de los profesionales consistió en:

- Redacción de los ítems.
- Relación de los ítems con los objetivos planteados.
- Concordancia e incidencia de los ítems con las variables propuestas.

Los expertos consultados llegaron a la conclusión unánime que los instrumentos no cambiaron su sentido original y medían lo propuesto en los objetivos.

3.4.2.1 Confiabilidad del instrumento

Siguiendo la planificación prevista, se procedió a aplicar una prueba piloto a fin de verificar la pertinencia del instrumento de recolección de datos; de tal manera, que la prueba piloto consistió en pasar el cuestionario a 8 docentes pertenecientes a la sección primaria del instituto Jorge Eliécer Gaitán, a quienes se les preguntó sobre sus dificultades para llevar a cabo la observación directa y el diligenciamiento de la ficha de observación; además, si el lenguaje utilizado era el más adecuado y acerca de cualquier otra inquietud que ellos percibieran fuera de lugar en él. Una vez superada la prueba piloto, se procedió a su aplicación a la población seleccionada para tal fin. En la actual investigación el procedimiento para determinar la fiabilidad del un instrumento -ficha de

observación-; fue sometido a consistencia interna, según el procedimiento de interrelación de elementos mediante el Alfa de Cronbach.

Tabla 4. Resumen de los casos

	N	%
Válidos	44	100,0
Casos Excluidos ^a	0	,0
Total	44	100,0

Fuente. Elaboración propia

Tabla 5. Estadísticos de fiabilidad

<i>Alfa de Cronbach</i>	<i>N de elementos</i>
,889	30

Fuente. Elaboración propia

A fin de obtener una medición confiable y segura, se hace uso del programa estadístico SPSS cuyo dato de fiabilidad se ajusta a ,889 (Tabla 5).

3.5 Técnicas de procesamiento y análisis de la información

Una vez aplicada la ficha de observación, la información recepcionada se clasifica, resume e interpreta, empleando las técnicas estadísticas; que permitan llegar a las conclusiones en relación con las hipótesis planteadas en el marco teórico. Exponiendo más a fondo el tema, el procesamiento de datos se lleva a cabo mediante una técnica analítica; comprobando la hipótesis para así obtener las conclusiones; asimismo, la codificación se categoriza con base en las variables dependientes e independientes; relacionadas con la investigación a través de datos numéricos para luego ser tabulados utilizando recuentos de frecuencia.

CAPÍTULO IV

4 PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

4.1. Descripción de los resultados

El presente capítulo aborda los resultados obtenidos del análisis de los datos obtenidos a través de la ficha de observación directa; aplicada a los estudiantes de primaria de la institución educativa Jorge Eliécer Gaitán en Aguazul; de este modo, se logró información relevante no sólo de tipo cualitativo sino también desde una perspectiva cuantitativa. Por tanto, en la primera parte de esta sección se presentará en forma cuantitativa los hallazgos sobre la variable dependiente y sus dimensiones, aplicada al grupo experimental y grupo de control en una temporalidad inicial y final.

La información obtenida estuvo sujeta a un nivel de confidencialidad y se produjo dentro de un contexto habitual en el cual transcurrieron sucesos observados, los cuales fueron apreciados mediante una escala de criterios de valoración (nunca, casi nunca, a veces, casi siempre y siempre) que representan la característica de interés, y mejora la precisión con la que se estima las prácticas culturales. Los resultados del análisis cuantitativo lo integraron las dimensiones: acción humana, apropiación, intersubjetividad y representaciones sociales con respecto a las prácticas culturales basada en tres momentos de la medición: La pre ficha de observación representó la *técnica* a la que fueron sometidos los estudiantes antes de aplicar las actividades programadas; seguidamente, el docente aplicó al grupo experimental las sesiones de aprendizaje realizadas con la aplicación de las estrategias metodológicas - a corto plazo-; finalmente, se aplica la pos ficha de observación al grupo experimental inmediatamente después del experimento; asimismo, al grupo control a fin de conocer la influencia de las Tics en las prácticas culturales estudiantiles y realizar el cotejo de los hallazgos

El análisis estadístico empleado es de corte descriptivo y comprende la presentación de tablas de frecuencias (ver anexos 12 y 13), tabla de resultados y figuras, así como la interpretación de los resultados obtenidos..

4.1.1 Análisis descriptivo de los resultados en el grupo experimental

Nivel de logro alcanzado en la dimensión: acción humana

a) **Acción comunicativa.** El grupo experimental en una primera temporalidad arroja unos resultados que permiten percibir que los estudiantes presentan un comportamiento intencional o habitual; es decir, se ajustan a los estímulos y las condiciones de su entorno. Asimismo, el criterio “nunca” para esta primera temporalidad presenta porcentajes entre 15,91% y 43,18% indicando que las acciones humanas comunicativas se convierten en comportamientos y actitudes reactivas que bien pudieran ser controladas por el estudiante. El criterio “casi nunca” presenta porcentajes entre 31,82% y 36,36%, este último reviste importancia porque denota un clima comunicativo deteriorado dentro de la institución educativa; asimismo, el numeral 4 presenta un porcentaje del 31,82%; es decir, en su gran mayoría los estudiantes no respetan la opinión de los demás compañeros; sin embargo, los resultados denotan en el criterio “siempre” 9,09% una adecuada actuación comunicativa entre algunos estudiantes que se rigen por patrones culturales quizás adquiridos en el núcleo familiar y social. De acuerdo a los resultados pos ficha de observación, el grupo experimental presenta un notorio cambio luego de la aplicación del experimento.

Tabla 6. Resultados de la dimensión acción humana: comunicativa

Grupo Experimental										
N°	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.
	Nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	A veces	A veces	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre
1.	42,22	22,22	15,56	11,11	8,89	13,64	13,64	20,45	25,00	27,27
2.	25,00	29,55	22,73	13,64	9,09	4,55	13,64	34,09	20,45	27,27
3.	34,09	15,91	18,18	11,36	20,45	4,55	6,82	27,27	29,55	31,82
4.	20,45	18,18	11,36	22,73	27,27	2,27	4,55	11,36	43,18	38,64
Grupo Control										
N°	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.
	Nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	A veces	A veces	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre
1.	29,55	43,18	36,36	27,27	9,09	9,09	15,91	15,91	9,09	4,55
2.	36,36	36,36	34,09	34,09	11,36	11,36	13,64	15,91	4,55	2,27
3.	22,73	13,64	36,36	36,36	13,64	20,45	20,45	18,18	6,82	11,36
4.	22,73	22,73	40,91	34,09	15,91	18,18	13,64	18,18	6,82	6,82

Fuente. Elaboración propia

Luego, se percibe una efectiva mejora en la comunicación que redundará en la formación integral de los estudiantes, por ejemplo, en la pos ficha del criterio “siempre” según ítems 1 y 2 con

porcentajes del 27,27%; respectivamente, se percibe que los educandos iniciaron la práctica de valores como el respeto y el diálogo certero dentro de la convivencia educativa.

Los resultados del grupo control en la pre ficha y pos ficha (ver tabla 4) en la acción comunicativa se mantuvieron casi que constantes; tan sólo se presenta leves alteraciones porcentuales en el ítem 1: “Establece contacto con sus compañeros(as) y docentes a través de una expresión de saludo” que de 29,55% pasa a 34,18%; es decir, los estudiantes no poseen la cultura del saludo; asimismo, en el ítem 3: “la comunicación con sus compañeros(as) de clase es excelente”, aunque lograron mejorar pasando de 6,82% a 11,36% -siempre-.

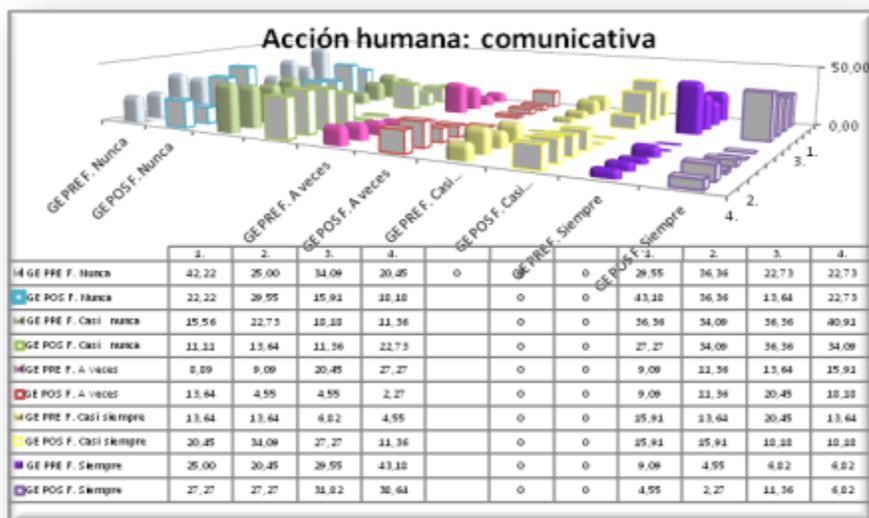


Figura N° 2. Estadísticos de la D1. Acción humana
Fuente. Elaboración propia

En conclusión, al cotejar los resultados del grupo experimental en sus dos temporalidades se encuentra un aumento en los criterios: a veces, casi siempre y siempre” y una disminución en los criterios: nunca y casi nunca; permitiendo interpretar que las actividades metodológicas planificadas en cada sesión proporcionó a los educandos herramientas personales y sociales precisas para mejorar la convivencia. La investigación actual no dirigió técnicas, ni sesiones al grupo control siempre permanecieron en la cotidianidad educativa; luego se percibe una marcada diferencia entre los grupos mencionados.

b) acción instrumental. Los valores de los datos (ver tabla 7) relacionados con la dimensión acción instrumental para el grupo experimental en la temporalidad uno relaciona porcentaje elevados en el criterio “nunca” que oscilan entre un 25% y un 38% lo cual predice que algunos estudiantes presentan acciones que buscan dominar dentro del aula de clases; mientras, el criterio “a veces” obtuvo porcentajes entre 15,91% y 20,45% indicando que eventualmente otros estudiantes respaldan las acciones de sus compañeros de aula; sin embargo, una minoría de estudiantes presentan un buen comportamiento y cumplen satisfactoriamente con sus trabajos académicos; es decir entre un 9,09% y 11,36%.

Tabla 7. Resultados de la dimensión acción humana: instrumentales

Grupo Experimental										
N°	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.
	Nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	A veces	A veces	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre
5.	29,55	4,55	9,09	9,09	18,18	13,64	9,09	40,91	11,36	31,82
6.	34,09	4,55	4,55	4,55	15,91	31,82	9,09	34,09	9,09	25,00
7.	38,64	6,82	9,09	9,09	20,45	34,09	9,09	25,00	9,09	25,00
8.	25,00	4,55	6,82	6,82	15,91	27,27	11,36	34,09	11,36	27,27
Grupo Control										
N°	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.
	Nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	A veces	A veces	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre
5.	22,73	25,00	36,36	34,09	22,73	20,45	9,09	6,82	9,09	13,64
6.	27,27	29,55	34,09	31,82	22,73	20,45	11,36	11,36	4,55	6,82
7.	31,82	43,18	29,55	20,45	27,27	20,45	6,82	9,09	4,55	6,82
8.	22,73	27,27	34,09	31,82	22,73	18,18	11,36	13,64	9,09	9,09

Fuente. Elaboración propia

Al comparar los resultados entre las dos temporalidades en el grupo experimental, se observa que los porcentajes cambiaron radicalmente; y luego del experimento los estudiantes han logrado poner en práctica habilidades y destrezas a partir de un juicio ético conducente a controlar sus modales favorecedoras para la vida; en consecuencia, se encuentra que los educandos han modificado actitudes y comportamientos como el buen desempeño académico 40,91% -casi siempre- y 31,82% -siempre-, actitud motivadora 34,09% -casi siempre- y 25% -siempre, resolución de problemas un 34,09 % y 27,27% según resultados de los criterios casi siempre y siempre; respectivamente. Un número inferior de estudiantes entre un 4,55% y 9,09% no lograron renovar esas prácticas culturales, perdiéndose su esencia humana y el interés de bienestar por su comunidad o por el otro.

En el contexto educativo los estudiantes actúan de cierta manera generalmente; estas actitudes y comportamiento se transforman cuando el docente tiene la capacidad de llevar a la práctica los valores educativos en sus transacciones con los alumnos. Por tanto, al confrontar los resultados del grupo control tanto en la pre ficha como pos ficha, los datos no se consideran atípicos se mantienen casi que constantes en el mismo rango porcentual. La figura 3 hace evidente los resultados de la dimensión acción instrumental entre los grupos experimental y de control; por cuanto, de acuerdo a los valores obtenidos en los ítems 5 y 6, criterio “nunca” estos se mantienen en el rango entre 22,73% y 29,55% al igual que los demás criterios. Aunque, se resalta la variación sutil del ítem 7 donde un 31,82% aseguran que nunca cumple satisfactoriamente con sus tareas y trabajos académicos; pero en la pos ficha aumenta este porcentaje en un 11,38%.

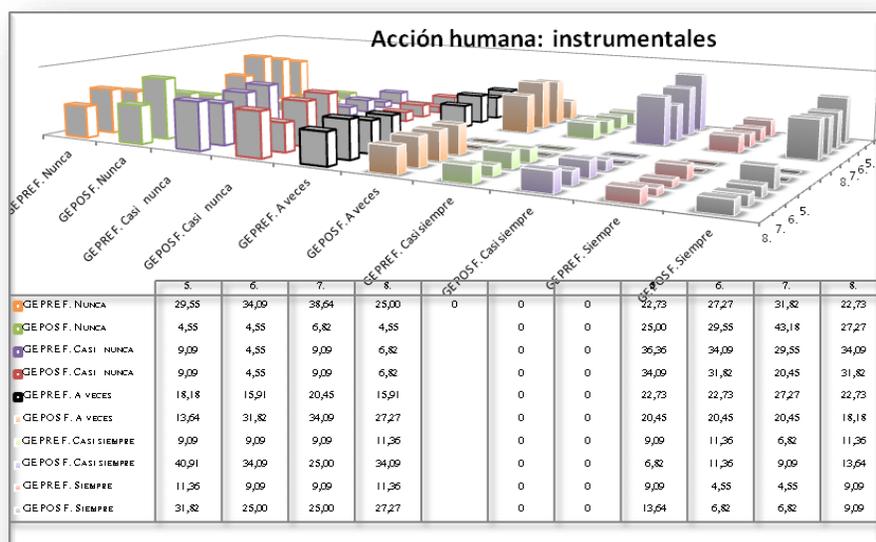


Figura N° 3. Representación gráfica acción instrumental
Fuente. Elaboración propia

Finalmente, la figura 3 relaciona gráficamente los resultados obtenidos en la acción instrumental y los vincula con las habilidades y destrezas técnicas que forman parte integral del desarrollo del ser humano.

c) Acción normativa. Una comparación entre los resultados del antes y después -grupo experimental- resalta una serie de cambios suscitados; por ejemplo, el respeto hacia el docente y el cumplimiento a las normas de convivencia generan, así lo demuestran los sujetos objeto de

observación directa y evidencian en los resultados: En la primera temporalidad se encontró que entre 7 y 11 estudiantes, pertenecientes al grupo experimental -en términos porcentuales equivale a 9,09% y 11,36% - incumplían las normas institucionales educativas establecidas; y tan sólo entre 6 y 9 estudiantes las practicaban a cabalidad; sin embargo, con la ejecución de las actividades metodológicas fueron transformando sus diversos modos de pensamiento. Por consiguiente, los resultados de la segunda temporalidad descienden en comparación a la primera temporalidad; un caso claro es el criterio “siempre” que con valores entre un 18,18% y 20,45% pasan entre 47,73%; es decir, los educandos logrando entender que es necesario legitimar el orden establecido con base en criterios ético morales y que además sus interacciones configuran la cotidianidad del respeto, el intercambio de formas de pensar, sentir y habitar el mundo

Tabla 8. Resultados dimensión acción normativa

Grupo Experimental										
N°	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.
	Nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	A veces	A veces	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre
9.	11,36	4,55	20,45	4,55	31,82	6,82	15,91	34,09	20,45	50,00
10.	9,09	2,27	22,73	6,82	25,00	11,36	25,00	31,82	18,18	47,73
11.	11,36	2,27	18,18	4,55	22,73	11,36	27,27	31,82	20,45	50,00
Grupo Control										
N°	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.
	Nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	A veces	A veces	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre
9.	25,00	13,64	11,36	18,18	29,55	34,09	20,45	15,91	13,64	18,18
10.	15,91	9,09	22,73	25,00	22,73	20,45	18,18	22,73	20,45	22,73
11.	11,36	13,64	31,82	13,64	22,73	22,73	18,18	29,55	15,91	20,45

Fuente. Elaboración propia

Los cuatro primeros criterios en la temporalidad uno, dejan entrever que las normativas impuestas por la institución eran incumplidas por el estudiante; sin embargo, el criterio “siempre” -segunda temporalidad- marca una diferencia total; es decir, la efectividad de las actividades metodológicas determinaron que la misión de la institución educativa en cabeza de los docentes y directivas fue pensada desde una educación para la acción y no para la fabricación. Para apreciar de una mejor manera los resultados, la figura 4 permite visualizar en forma más clara el antes y después de los 2 grupos en la acción normativa

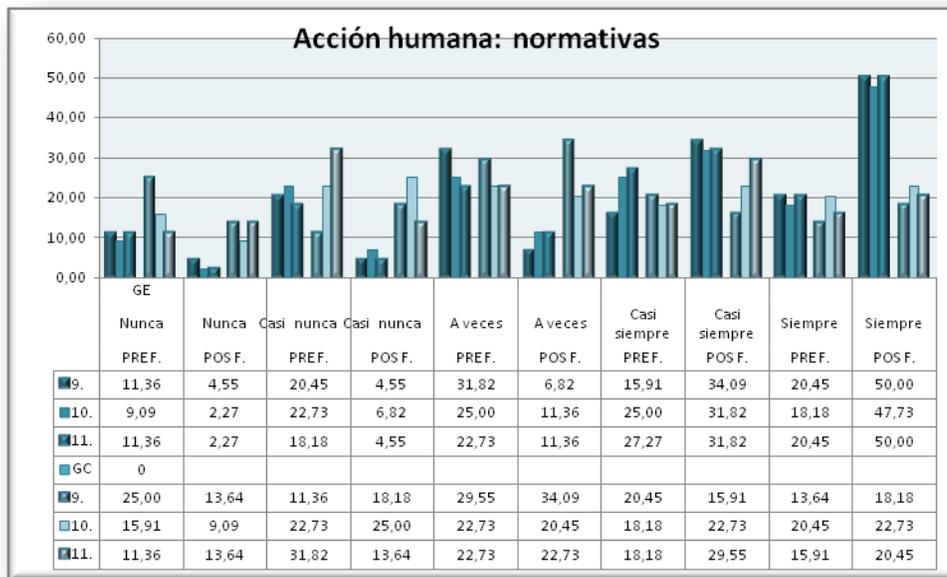


Figura N° 4. Representación gráfica acción normativa
Fuente. Elaboración propia

Los resultados en las dos temporalidades -grupo control- se mantiene casi que constante; las leves alteraciones se deben a la exigencia general de las directivas y docentes más no a la aplicación del experimento; sin embargo, con ello se demuestra que no existe un factor preponderante que encamine al educando a emular acciones y comportamientos. La falta de puntualidad a la hora de ingresar al colegio tan sólo la cumplen entre 6 y 8 estudiantes; únicamente 10 educados respetan siempre a los docentes y cumplen las normas de convivencia entre 7 y 9 estudiantes; es decir, un 15,91% -pre ficha- y 20,45%, -pos ficha-. La media aritmética para los grupos experimental y control se ubica en 20.

En consecuencia, los resultados de la Acción humana: normativa tanto en el antes como para el después evidencian que el grupo control carece de identidad y formación; mientras, los resultados del grupo experimental denotan un cambio y/o evolución favorable en la búsqueda del Ser integral.

d) Acción dramaturgica. Este apartado de la dimensión humana se conforma por 3 ítems centrados en obtener el comportamiento del estudiante en la realidad educativa. Inicialmente, se indaga en el autodomínio del educando -G.E-; y pudo encontrarse en la pre ficha que un 25% -siempre-, 13,64% -casi siempre- 20,45% -a veces, casi nunca y nunca no son capaces de auto

controlarse; mientras, un 22,73% se agrada al asistir a clases y un 40,91% siempre les genera insatisfacción el asistir a clases; aunque las clases innovadoras les llama la atención a un 31,82% -siempre- un 31,82% -casi siempre- y un 18,18% -a veces- (ver tabla 9).

Tabla 9. Resultados de la dimensión acción humana: dramatúrgicas

Grupo Experimental										
N°	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.
	Nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	A veces	A veces	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre
12.	20,45	84,09	20,45	6,82	20,45	2,27	13,64	4,55	25,00	2,27
13.	22,73	90,91	11,36	0,00	9,09	4,55	15,91	2,27	40,91	2,27
14.	9,09	2,27	9,09	4,55	18,18	4,55	31,82	6,82	31,82	81,82
Grupo Control										
N°	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.
	Nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	A veces	A veces	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre
12.	15,91	15,91	29,55	22,73	15,91	22,73	11,36	25,00	27,27	13,64
13.	18,18	27,27	15,91	13,64	6,82	13,64	22,73	13,64	36,36	38,64
14.	4,55	6,82	11,36	22,73	25,00	22,73	22,73	31,82	36,36	27,27

Fuente. Elaboración propia

Continuando con el grupo experimental segunda temporalidad, el ítem 13; el criterio “nunca” pasa de un 22,73% a 90,91%; es decir, el porcentaje de satisfacción de los estudiantes con las clases innovadoras aumento positivamente; y el criterio siempre descendió de un 40,91% se paso a un 2,27% quienes demuestra inconformidad con la clase; asimismo, el nivel de intolerancia se redujo de un 25% a 2,27% y nunca se altera un 84,09%, por tanto se puede afirmar que los estudiantes buscan que sus docentes utilicen metodologías innovadoras que los motiven y les aporten experiencias significativas. Por cuanto, la figura 5 evidencia que las cosas cambiaron en la segunda temporalidad, los estudiantes se mostraron más receptivos, se esforzaron en generar un cambio que le permitiera transmitir una imagen convincente de sí mismos frente a la familia, amigos, docentes. Un 81,82% de los estudiantes observados lograron expresar pensamientos, deseos, emociones al encontrarse frente a clases innovadoras que lograban estimular sus pensamiento, tener autonomía en las decisiones, buscar y resolver problemas, etc.; de ahí, que cada una de las sesiones trabajadas en vínculo con las Tics les motivaba.

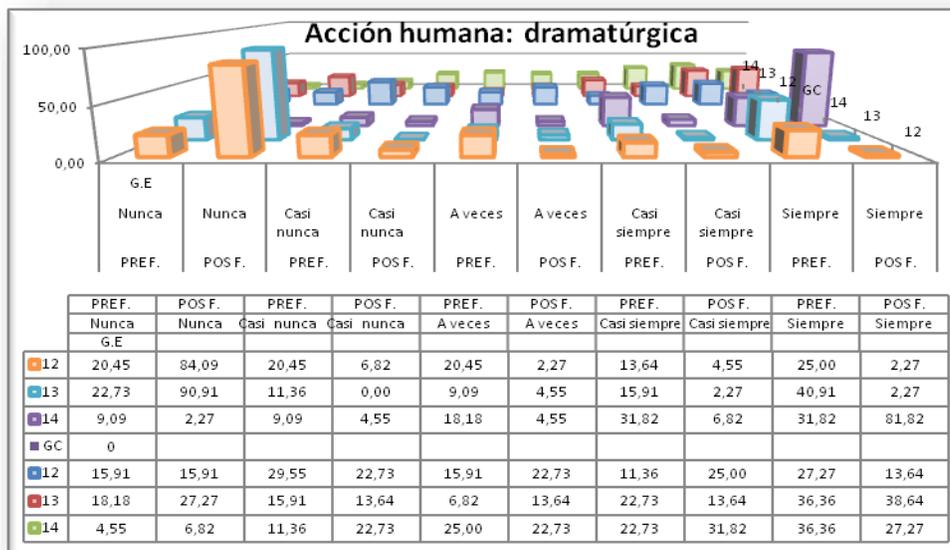


Figura N° 5. Representación gráfica acción humana: dramatúrgica
Fuente. Elaboración propia

A diferencia del grupo control al cotejar los resultados obtenidos en las dos temporalidades se aprecia valores no atípicos; sin embargo; el ítem 14 evidencia que el grupo control poca importancia le brinda a las clases innovadoras; por ejemplo, el criterio “siempre” pasa de 36,36% a 27,27%, el criterio “a veces” del 25% baja a 22,73% y los restantes criterios presentan una leve subida porcentual, ello se ratifica en el ítem 13 criterio “siempre”: un 38,64% expresan de manera continua insatisfacción al momento de recibir sus clases.

Nivel de logro alcanzado en la dimensión: apropiación

Se encuentra que entre 5 y 9 estudiantes observados participan en actividades de producción, consulta y aplicación de conocimientos dados por el docente; equivalente en términos porcentuales a 13,64% -primera temporalidad-, mientras en la segunda temporalidad los porcentajes se encuentran entre un 47,73% y 52,27%.

a) Apropiación del conocimiento. Nunca consultan, buscan e indagan en las actividades académicas propuestas según la pre ficha un 27,27% y siempre un 13,64%; más luego de aplicar el experimento los datos porcentuales varían quedando así: siempre aplican habilidades y hábitos para

el trabajo ordenado y con limpieza un 47,73 % y acceden a los beneficios del conocimiento, lo interioriza y lo convierte en referente para el juicio y para la actividad educativa un 52,27%

Tabla 10. Resultados de la dimensión apropiación: conocimiento

Grupo Experimental										
N°	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.
	Nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	A veces	A veces	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre
15.	27,27	4,55	13,64	4,55	34,09	13,64	11,36	29,55	13,64	47,73
16.	25,00	4,55	31,82	6,82	15,91	11,36	13,64	25,00	13,64	52,27
17.	13,64	4,55	34,09	6,82	22,73	13,64	11,36	25,00	18,18	50,00
18.	15,91	4,55	31,82	4,55	25,00	11,36	15,91	34,09	11,36	45,45
Grupo Control										
N°	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.
	Nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	A veces	A veces	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre
15.	20,45	15,91	20,45	22,73	36,36	36,36	6,82	15,91	15,91	9,09
16.	20,45	25,00	34,09	27,27	18,18	20,45	18,18	13,64	9,09	13,64
17.	18,18	18,18	27,27	27,27	27,27	25,00	11,36	13,64	15,91	15,91
18.	11,36	11,36	31,82	29,55	27,27	31,82	13,64	13,64	15,91	13,64

Fuente. Elaboración propia

La figura 6 presenta claramente la influencia de las Tics en las prácticas culturales de los estudiantes.

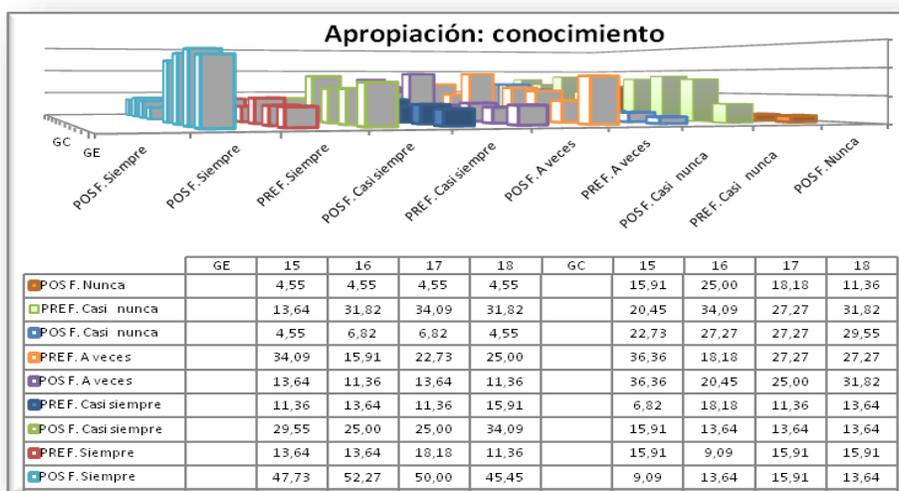


Figura N° 6. Representación gráfica apropiación comunicativa

Fuente. Elaboración propia

Los resultados en las dos fases de la dimensión apropiación del conocimiento -GC- indican que los estudiantes son poco organizados para realizar actividades académicas y carecen del hábito de la consulta e investigación; así lo demuestran los datos porcentuales en el ítem 15: “aplica

habilidades y hábitos para el trabajo ordenado y con limpieza”, el criterio “siempre” pasó de 15,91% a 9,09%; mientras en el ítem 18: “procura aplicar el razonamiento, creatividad y/o pensamiento crítico pero no lo logra” se mantuvo casi constante de acuerdo a cada criterio.

b) Apropiación tecnológica. Los resultados de la ficha de observación se observa el innegable impacto que han tenido las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en los nativos digitales. En la pre ficha de observación -GE- se encuentra que a un 31,82% siempre le inspira aprender y crear haciendo uso de la tecnología; sin embargo, en la pos ficha se obtuvo un 86,36% - siempre -, pese a ello los estudiantes poca precaución tienen al hacer uso de las Tics; primera temporalidad: nunca 34,09%, casi nunca 25%, a veces 13,64%, casi siempre 11,36% y siempre un 15,91%.

Tabla 11. Resultados de la dimensión apropiación: tecnología

Grupo Experimental										
N°	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.
	Nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	A veces	A veces	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre
19.	11,36	4,55	4,55	0,00	29,55	4,55	22,73	4,55	31,82	86,36
20.	34,09	4,55	25,00	6,82	13,64	15,91	11,36	18,18	15,91	54,55
21.	13,64	4,55	15,91	4,55	25,00	13,64	25,00	20,45	20,45	56,82
Grupo Control										
N°	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.
	Nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	A veces	A veces	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre
19.	11,36	11,36	31,82	29,55	27,27	31,82	13,64	13,64	15,91	13,64
20.	6,82	11,36	9,09	2,27	22,73	31,82	25,00	27,27	36,36	27,27
21.	38,64	31,82	31,82	27,27	9,09	15,91	9,09	11,36	11,36	13,64

Fuente. Elaboración propia

Con el experimento, los estudiantes fueron conscientes que existe la necesidad de una alfabetización informática, y la reflexión acerca de sus implicaciones para la vida social e individual; de ahí, que las prácticas culturales en cuanto al aprendizaje y buen uso de las Tics dieron una respuesta positiva; así lo evidencia la figura 7.

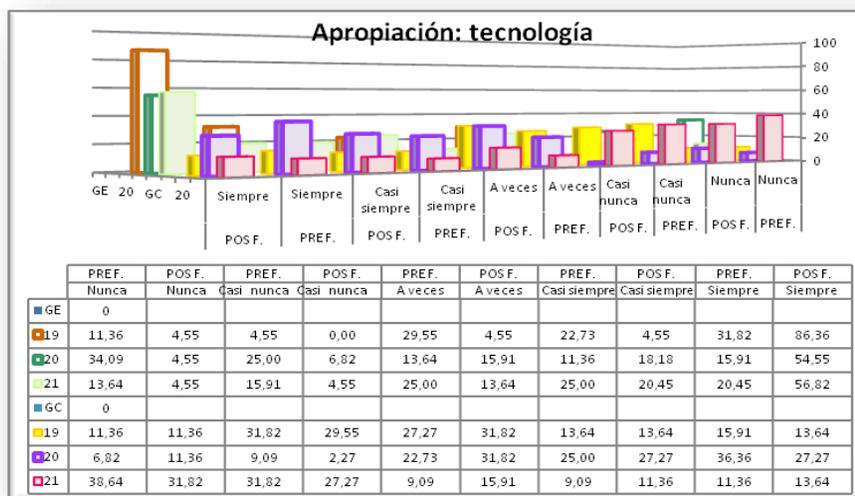


Figura N° 7. Representación gráfica apropiación comunicativa
Fuente. Elaboración propia

Nivel de logro alcanzado en la dimensión: intersubjetividad

Con un 38,64% se encuentra en la pre ficha del grupo experimental que entre los estudiantes no existe una interacción y tan sólo un 8,89% saben escuchar siempre, más no lo hacen un 42,22%, casi nunca un 20,45% y manifiestan que nunca el colegio no es un lugar donde se puede crecer como persona un 34,09%, casi nunca un 15,91%.

Tabla 12. Resultados de la dimensión intersubjetividad; cotidiana y directa

Grupo Experimental										
N°	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.
	Nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	A veces	A veces	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre
22.	38,64	88,64	20,45	2,27	18,18	2,27	13,64	2,27	9,09	4,55
23.	42,22	4,55	22,22	4,55	15,56	9,09	11,11	9,09	8,89	72,73
24.	25,00	4,55	29,55	2,27	22,73	6,82	13,64	15,91	9,09	70,45
25.	34,09	4,55	15,91	4,55	18,18	4,55	11,36	25,00	20,45	61,36
Grupo Control										
N°	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.
	Nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	A veces	A veces	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre
22.	29,55	31,82	25,00	27,27	18,18	22,73	20,45	9,09	6,82	9,09
23.	31,82	34,09	27,27	27,27	20,45	18,18	13,64	13,64	6,82	6,82
24.	18,18	25,00	31,82	31,82	27,27	20,45	11,36	11,36	11,36	11,36
25.	25,00	31,82	25,00	18,18	13,64	18,18	11,36	13,64	25,00	18,18

Fuente. Elaboración propia

Más la aplicación de las sesiones metodológicas -GE-, permitió determinar que la educación ha sido transmisora de conocimientos y posibilitadora de producir y reproducir hábitos y creencias. Por ejemplo, los educandos en 61,36% actualmente consideran que el contexto escolar es un lugar donde se puede crecer como persona; asimismo, reconocen la importancia de saber escuchar un 72,74% y dan la razón un 88,64% a la existencia de relaciones sociales inapropiadas no permite un acercamiento y un diálogo oportuno (ver figura 8)

En líneas generales los porcentajes obtenidos -GC- (ver tabla 12) se mantienen casi constantes debido a que no existen factores de influencia estadísticamente significativos al no aplicarse el experimento propuesto. Los estudiantes conservan su propia interpretación de sus acciones y le brindan valor a ellas; de ahí que se ratifique los comportamientos en la pos ficha; por ejemplo, el ítem 23: “sabe escuchar” los cinco criterios se mantienen constantes en sus porcentajes y en las dos temporalidades.

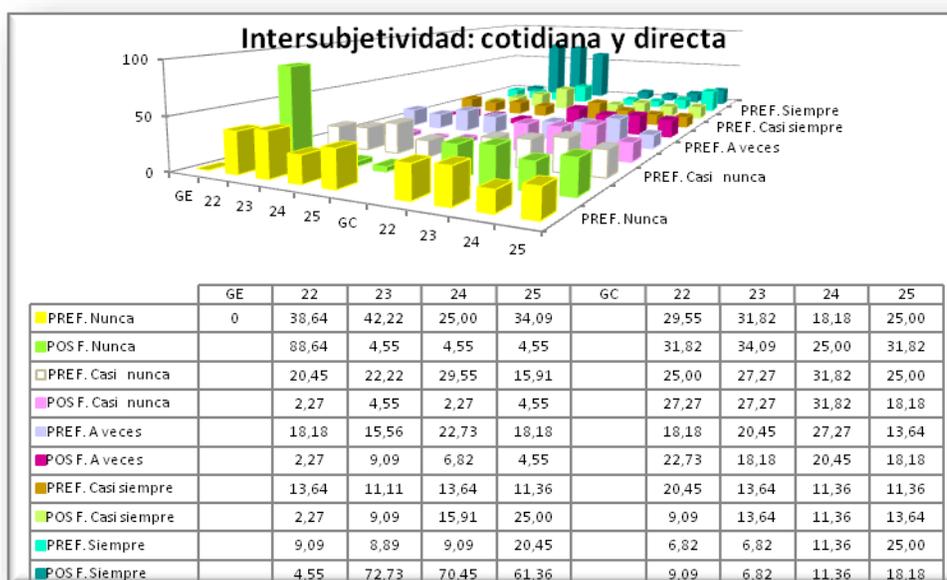


Figura N° 8. Representación gráfica intersubjetividad
Fuente. Elaboración propia

Nivel de logro alcanzado en la dimensión: representaciones sociales

A nivel de pertenencia, los estudiantes que participaron en el experimento posibilitaron comprender la dinámica de las interacciones sociales en la cotidianidad escolar. En la pre ficha de

observación -GE-se evidencia que un 20,45% de los educandos nunca han tenido una convivencia familiar adecuada y un 27,27% siempre presenta problemas familiares; de ahí, un 20,45% se expresan permanentemente de su familia con amor y ternura; mientras un 31,82% nunca no lo hace; asimismo, luego desencadena un vínculo familia -colegio inadecuado: a veces y casi siempre 18,18 % y siempre 27,27%.

Haciendo referencia al grupo de control se encuentra a nivel del contexto de acuerdo a los resultados de la pre ficha resalta que un 22,73% nunca participa en actividades, a veces y casi siempre lo hacen un 18,18% mientras un 22,73% se ejercitan continuamente en el deporte y cultura. Se determinó que un 25% de los estudiantes son personas influenciables siempre; y un 20,45% casi siempre y tan sólo 6 estudiantes equivalente a un 13,63% nunca lo aceptan.

Tabla 13. Resultados de la dimensión representaciones sociales: de pertenencia y de contexto

Categoría	N°	Grupo experimental									
		PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.
		Nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	A veces	A veces	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre
De pertenencia	26.	20,45	84,09	18,18	2,27	11,36	6,82	22,73	2,27	27,27	4,55
	27.	31,82	4,55	13,64	4,55	20,45	6,82	13,64	6,82	20,45	77,27
	28.	25,00	86,36	11,36	4,55	18,18	2,27	18,18	2,27	27,27	4,55
De contexto	29.	22,73	2,27	11,36	4,55	18,18	9,09	25,00	18,18	22,73	65,91
	30.	13,64	59,09	22,73	6,82	18,18	20,45	20,45	6,82	25,00	6,82
Categoría	N°	Grupo de control									
		PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.	PRE F.	POS F.
		Nunca	Nunca	Casi nunca	Casi nunca	A veces	A veces	Casi siempre	Casi siempre	Siempre	Siempre
De pertenencia	26.	13,64	18,18	22,73	22,73	18,18	9,09	13,64	20,45	31,82	29,55
	27.	25,00	27,27	13,64	18,18	25,00	20,45	20,45	15,91	15,91	18,18
	28.	20,45	27,27	13,64	9,09	22,73	22,73	13,64	13,64	29,55	27,27
De contexto	29.	9,09	18,18	18,18	15,91	18,18	22,73	29,55	25,00	25,00	18,18
	30.	22,73	11,36	15,91	22,73	15,91	22,73	13,64	18,18	31,82	25,00

Fuente. Elaboración propia

Al observar la figura 9 -pos ficha- se encuentra que tanto para el nivel de pertenencia como de contexto; los resultados fueron positivos ya que los estudiantes lograron entender el concepto de familia y valorarla: siempre 77,27%, lo cual redonda en el vínculo familia - colegio: adecuado siempre un 86,36%. Los niños(as) brindan importancia a las actividades deportivas y culturales en un 65,91% y no dejarse influenciar por personas, lecturas, actitudes, etc. un 59,09%.

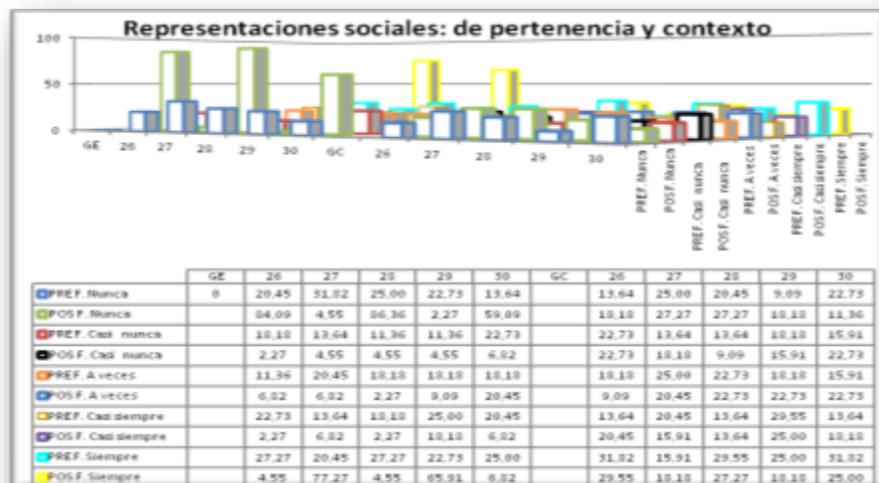


Figura N° 9. Representación gráfica de Representaciones sociales

Fuente. Elaboración propia

Se continúa afirmando de acuerdo a los resultados de pre ficha y pos ficha no existen diferencias significativas en función del grupo control. Los datos de pre ficha se reafirman en los resultados de la pos ficha; ya que sus frecuencias son muy similares con tendencia de media-baja. Las representaciones de pertenencia que hacen alusión a la familia, permiten deducir que entre un 13,63% y 18,18% las familias de los estudiantes presentan conflictos de convivencia; lo cual redunda en que entre un 25% y 27,27% no usen frases de aprecio al referirse a núcleo familiar. En cuanto a las representaciones de contexto, se afirma que entre un 18,18% y 25% siempre participan en actividades lúdicas recreativas; además entre un 25% y 31% los estudiantes son continuamente influenciados. Los anteriores resultados se configuraron como la derivación de las categorías que surgieron del análisis.

4.2 Prueba de hipótesis

Supuesto de Normalidad. A fin de demostrar el supuesto de normalidad, la estadística posee algunas pruebas como el Método de Kolmogorov Smirnov y Método de Shapiro-Wilk: el primer método se utiliza para muestras mayores a 30 individuos y el segundo para muestra menores a 30 elementos, respectivamente. De ahí, que estando los grupos conformados por 44 estudiantes se hará uso de la prueba de Kolmogorov Smirnov. Los resultados de la prueba de normalidad

arrojados por el programa SPSS se presentan en la tabla 23, evidenciado así el nivel de significancia de los grupos correspondientes: Grupo experimental: ,085 y grupo control: ,190

Tabla 14. Prueba de normalidad hipótesis general

	Total	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Estadístico	gl	Sig.
Pos ficha	grupo experimental	,124	44	,085
	grupo control	,113	44	,190

Fuente. Elaboración propia

En conclusión, dado que P-Valor para los dos grupos es mayor que el grado de la significancia 0,05 se puede afirmar que los datos provienen de una distribución normal.

En el gráfico Q-Q normal de la variable prácticas culturales se observa para el grupo experimental pre ficha, los puntos están situados casi sobre la línea recta lo cual es un indicio de normalidad de la población; siendo este resultado compatible con el del contraste de Kolmogorov-Smirnov..

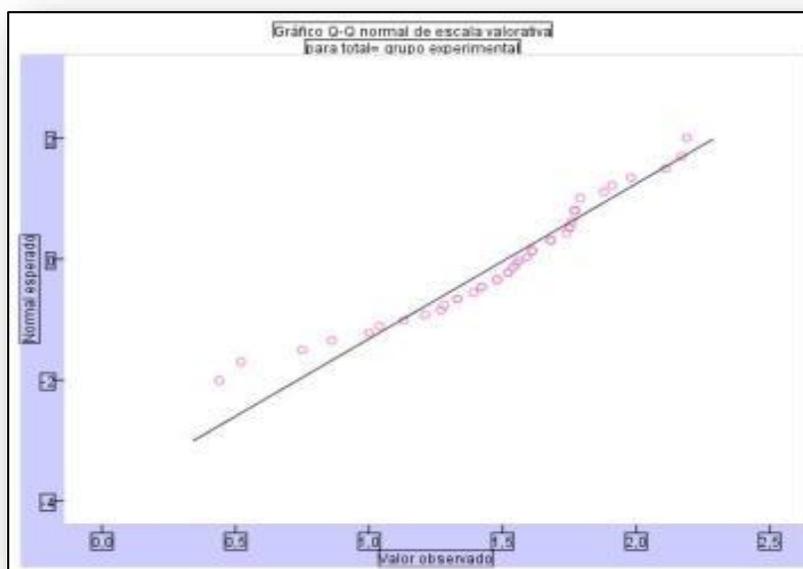


Figura N° 10. Gráficos Q-Q de normalidad -GE-
Fuente. Elaboración propia

Las gráficas Q-Q de normalidad tanto para el grupo experimental como el grupo control, enseñan

la ubicación de los puntos agrupados en torno a la línea recta esperada; lo cual es un indicio de normalidad de la población origen.

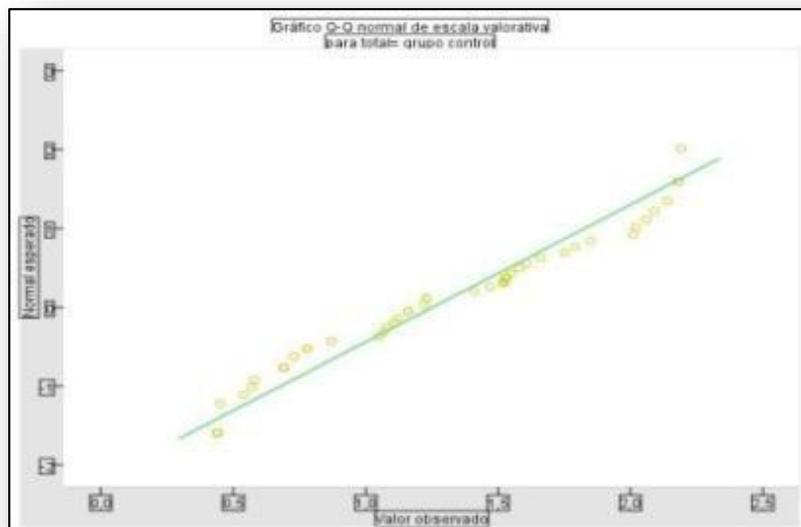


Figura N° 11. Gráficos Q-Q de normalidad -GC-
Fuente. Elaboración propia

Para el grupo control, el estadístico de contraste Kolmogorov-Smirnov presenta los siguientes datos: pre ficha ,114 y pos ficha ,113 determinando que se acepta la hipótesis nula de normalidad.

En términos generales, se observa que la prueba de normalidad en las dos temporalidades arroja unos datos mayores al grado de significancia ,005; por tanto, se puede afirmar que los datos provienen de una distribución normal de acuerdo con la prueba estadística T de student

4.2.1 Prueba de hipótesis General

El uso de las tecnologías de la información y comunicación influyen en las prácticas culturales de los estudiantes de primaria del instituto educativo Jorge Eliécer Gaitán de Aguazul 2019

Redacción de hipótesis

H₀: El uso de las tecnologías de la información y comunicación no influyen en las prácticas culturales de los estudiantes de primaria del instituto educativo Jorge Eliécer Gaitán de Aguazul 2019

H₁: El uso de las tecnologías de la información y comunicación influyen en las prácticas culturales de los estudiantes de primaria del instituto educativo Jorge Eliécer Gaitán de Aguazul 2019

La base de datos relacionada en la tabla 15 no presenta ninguna variable, de manera que los 44 elementos son todos válidos no existen valores perdidos.

Tabla 15. Resumen de procesamiento de los casos

		Casos					
		Válidos		Perdidos		Total	
		N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Pos ficha	Grupo experimental	44	100,0%	0	0,0%	44	100,0%
	Grupo control	44	100,0%	0	0,0%	44	100,0%

Fuente. Elaboración propia

El nivel de significación en la prueba de hipótesis se denota como alfa o α , es la probabilidad de rechazar la hipótesis nula cuando es verdadera, esta determina a qué distancia del valor de la hipótesis nula se la línea en el gráfico. Es decir, el nivel alfa es el porcentaje de error que está dispuesto a asumir en la apreciación de la prueba estadística; generalmente en las ciencias sociales se utiliza un nivel de significancia o margen de error del 0,5%. En consecuencia, la presente investigación se trabajará con un nivel de significancia: Alfa = 5% = 0,05

Siendo el diseño de la investigación un trabajo cuasi experimental dirigido a dos grupos: experimental y de control; se hace necesario comparar los resultados obtenidos luego de la aplicación del experimento y en un mismo momento. Por consiguiente, el estudio tipo transversal y la variable aleatoria es una variable numérica, la prueba estadística a aplicar corresponde a la prueba paramétrica t de student. Al aplicar la prueba estadística T de student para dos muestras independientes, es necesario corroborar:

Supuesto de Normalidad. Conocer si la variable aleatoria tanto en el grupo experimental como de control se distribuye normalmente.

Tabla 16. Prueba de muestras independientes

		Prueba de Levene para la igualdad de varianzas		Prueba T para la igualdad de medias						
		F	Sig.	t	Gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
									Inferior	Superior
Pos ficha	Se han asumido varianzas iguales	11,655	,001	2,489	86	,015	,260	,105	,052	,469
	No se han asumido varianzas iguales			2,489	75,658	,015	,260	,105	,052	,469

Fuente. Elaboración propia

En la tabla 16 prueba de muestras independientes se encuentra el valor de significancia para la prueba T de student 0,15; por tanto, el P-Valor ,015 es menor que el nivel de significancia 0,05; por tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa:

“el uso de las tecnologías de la información y comunicación influyen en las prácticas culturales de los estudiantes de primaria del instituto educativo Jorge Eliécer Gaitán de Aguazul 2019”

4.2.2 Prueba de hipótesis específicas

4.2.2.1 Redacción de la hipótesis de la dimensión 1

H₀: El uso de las tecnologías de la información y comunicación no influyen en la acción humana de los estudiantes de primaria del instituto educativo Jorge Eliécer Gaitán de Aguazul 2019

H₁: El uso de las tecnologías de la información y comunicación influyen en las prácticas culturales de los estudiantes de primaria del instituto educativo Jorge Eliécer Gaitán de Aguazul 2019

Tabla 17. Prueba de muestras independientes

Prueba de Levene para la igualdad de varianzas	Prueba T para la igualdad de medias
--	-------------------------------------

		F	Sig.	t	Gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
									Inferior	Superior
Escala valorativa	Se han asumido varianzas iguales	11,655	,001	2,489	86	,015	,260	,105	,052	,469
	No se han asumido varianzas iguales			2,489	75,658	,015	,260	,105	,052	,469

Fuente. Elaboración propia

La tabla 17 presenta los datos de prueba de muestras independientes en el que se relaciona el p-valor ,015; es decir, es menor al nivel de significancia 0,05 permitiendo así rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternativa:

“El uso de las tecnologías de la información y comunicación influyen en las prácticas culturales de los estudiantes de primaria del instituto educativo Jorge Eliécer Gaitán de Aguazul 2019”

4.2.2.2 Redacción de hipótesis de la dimensión 2

H₀: El uso de las tecnologías de la información y comunicación no influyen en la apropiación de los estudiantes de primaria del instituto educativo Jorge Eliécer Gaitán de Aguazul 2019

H₁: El uso de las tecnologías de la información y comunicación influyen en la apropiación de los estudiantes de primaria del instituto educativo Jorge Eliécer Gaitán de Aguazul 2019

Tabla 18. Tabla de muestras independientes - dimensión 2

		Prueba de Levene para la igualdad de varianzas		Prueba T para la igualdad de medias						
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
									Inferior	Superior
Escala valorativa	Se han asumido varianzas iguales	1,630	,205	5,188	86	,000	,386	,074	,238	,534
	No se han asumido varianzas iguales			5,188	84,676	,000	,386	,074	,238	,534

Fuente. Elaboración propia

El resultado arrojado por el estadístico (ver tabla 18) corresponde a ,000 es menor al nivel de significancia; luego se determina que se acepta la hipótesis alternativa:

“El uso de las tecnologías de la información y comunicación influyen en la apropiación de los estudiantes de primaria del instituto educativo Jorge Eliécer Gaitán de Aguazul 2019”; y se rechaza la hipótesis nula

4.2.2.3 Redacción de hipótesis de la dimensión 3

H₀: El uso de las tecnologías de la información y comunicación no influyen en la intersubjetividad de los estudiantes de primaria del instituto educativo Jorge Eliécer Gaitán de Aguazul 2019

H₁: El uso de las tecnologías de la información y comunicación influyen en la intersubjetividad de los estudiantes de primaria del instituto educativo Jorge Eliécer Gaitán de Aguazul 2019

Tabla 19. Tabla de muestras independientes - dimensión 3

		Prueba de Levene para la igualdad de varianzas		Prueba T para la igualdad de medias						
		F	Sig.	t	Gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
									Inferior	Superior
Escala valorativa	Se han asumido varianzas iguales	12,964	,001	4,906	86	,000	,586	,120	,349	,824
	No se han asumido varianzas iguales			4,906	74,674	,000	,586	,120	,348	,824

Fuente. Elaboración propia

La prueba de normalidad determina que el estadístico a emplear corresponde a la “prueba T de student”; de ahí, que los datos inmersos en la tabla 19 relacionan los valores arrojados por la prueba estadística mencionada y donde se tienen que el p-valor o significancia bilateral es de ,000 es decir es menor al nivel de significancia establecido 0,05; por tanto se concluye que la hipótesis alternativa: “El uso de las tecnologías de la información y comunicación influyen en la intersubjetividad de los estudiantes de primaria del instituto educativo Jorge Eliécer Gaitán de Aguazul 2019”, se acepta y se rechaza la hipótesis nula.

4.2.2.4 Redacción de hipótesis de la dimensión 4

H₀: El uso de las tecnologías de la información y comunicación no influyen en las representaciones sociales de los estudiantes de primaria del instituto educativo Jorge Eliécer Gaitán de Aguazul 2019

H₁: El uso de las tecnologías de la información y comunicación influyen en las representaciones sociales de los estudiantes de primaria del instituto educativo Jorge Eliécer Gaitán de Aguazul 2019

Tabla 20. Tabla de muestras independientes - dimensión 4

		Prueba de Levene para la igualdad de varianzas		Prueba T para la igualdad de medias						
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilatera l)	Diferencia de medias	Error típ. de la diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
									Inferior	Superior
Escala valorativa	Se han asumido varianzas iguales	12,334	,001	-,537	86	,593	-,090	,167	-,422	,242
	No se han asumido varianzas iguales			-,537	74,515	,593	-,090	,167	-,422	,243

Fuente. Elaboración propia

El nivel de significancia que relaciona la tabla 20 corresponde a ,593 de acuerdo al dato arrojado por el estadístico; en consecuencia el resultado supera el valor de significancia 0,05 y se llega a la conclusión que se rechaza la hipótesis alternativa y se acepta la hipótesis nula “El uso de las tecnologías de la información y comunicación no influyen en las representaciones sociales de los estudiantes de primaria del instituto educativo Jorge Eliécer Gaitán de Aguazul 2019”

4.3 Discusión de resultados

Los resultados obtenidos en la presente investigación muestran que luego de aplicarse las sesiones metodológica; efectivamente, se determina la influencia de las Tics sobre las prácticas culturales de los estudiantes de primaria de la institución educativa Jorge Eliécer Gaitán en Aguazul. Por tanto, considerada la internet como una producción cultural en la cual se encuentran formas alternativas de vivir que permiten el desarrollo de contextos sociales, institucionales, económicos, educativos y culturales; centrados en la actividad humana han determinado circunstancias de conocimiento en principio alteradas por una asonada tecnológica medida sobre una aglomeración de información otorgada por las tecnologías, la cual se manifiesta en las transformaciones de las actitudes y comportamientos.

De los resultados se puede deducir que el uso de las tecnologías de la información y comunicación influye en las prácticas culturales de los estudiantes; ya que las Tics llaman poderosamente la atención de los niños(as) y jóvenes por el uso de redes sociales y juegos interactivos; y es que como afirma Habermas el individuo al ser social pone en práctica dimensiones humanas como las comunicativas e instrumentales, ya que visualizan la tecnología como factor motivante en la socialización. De ahí, que el sector educativo ha pasado de una enseñanza tradicional a enseñanzas innovadoras cuyas actividades curriculares se centran en la realización de actividades interactivas que sitúen la atención de los estudiantes en el verdadero fin de la tecnología; sin embargo, siempre será necesario que los docentes enseñen acerca del buen uso de la tecnología evitando así el uso desmesurado y descontrolado que hacen niños y jóvenes de la tecnología. El trabajo de campo llevado a cabo con los grupos control y experimental permitió reafirmar la teoría de Weber con respecto a la apropiación: el individuo se ajusta sucesos y eventos adquiridos en el hogar o en la sociedad; por tanto, al comprobar la hipótesis general se obtiene que la gran mayoría de estudiantes son influenciados y les resulta difícil construir personalidades sólidas y formadas.

Los resultados obtenidos en la dimensión 1 dan muestra que las tecnologías de la información y comunicación -TIC- influyen en la acción humana; ya que los resultados obtenidos demuestran que los estudiantes son asiduos navegantes en la web, esta postura no sólo parece reflejar mejor la práctica real de la era del conocimiento sino que también parece cambiar el pensamiento debido a las experiencias que generan emoción en la web, los efectos visuales y sensoriales, y los retos y el impacto, en el que se confunden la realidad con la fantasía. La tabla 6 presenta los hallazgos obtenidos y la coteja entre los grupos experimental y de control en las dos etapas de la investigación, se obtuvo resultados similares en las dimensiones comunicativa, instrumental, normativa y dramática en la primera temporalidad: se determina que los educandos carecen de una comunicación fluida entre ellos, presentan actitudes sociables (GE 20% nunca y GC 36,36% siempre); un 11,36% de cada grupo nunca dan cumplimiento a las normas de convivencia escolar, conduciéndoles al irrespeto y un inadecuado clima escolar; finalmente, siempre expresa disgusto e insatisfacción por las clases y lo(a) altera un 32,57% GE y 33% GC. Por otro lado, luego de la aplicación de las sesiones metodológicas al grupo experimental, se comprueba que la influencia de las TIC en las prácticas culturales comunicativas de los estudiantes permite incluir expresiones y acciones asociadas a su entorno socio cultural permitiendo así cambios favorables en el

conocimiento y quehaceres cotidianos; conduciendo a las personas a incorporarse fácilmente a la sociedad e ir respetando normas e incorporándose a un ambiente escolar participativo y dinámico. Por consiguiente y respecto a lo mencionado, se trae a colocación la tesis de Vargas Ordoñez autor de la investigación “influencia del uso de las TIC en las prácticas pedagógicas en la escuela rural en Colombia”; trabajo investigativo en el que se demuestra cómo ha influido el uso de las TIC en las prácticas pedagógicas y aún más en la motivación de los estudiantes al identificar que los educandos recuerdan un poco más los conceptos aprendidos con el uso de TIC; sin embargo, el trabajo requiere de estrategias pedagógicas que conlleven al interactuar con el conocimiento; por consiguiente, Young citado por Borrás, (1993) menciona que el conocimiento junta a la persona y a su entorno mientras lo conduce en un contexto instruccional. Por lo anterior, al contrastar la hipótesis de la dimensión acción humana haciendo uso del estadístico prueba T de student que para el caso establece que existe una distribución de normalidad, se presentan diferencias en la media de las dos muestras independientes con un resultado de un nivel de significancia obtenido correspondiente a ,015; indicando que la hipótesis alternativa es aceptada: el uso de las tecnologías de la información y comunicación influyen en las prácticas culturales de los estudiantes de primaria del instituto educativo Jorge Eliécer Gaitán de Aguazul 2019.

En lo referente a los resultados de la dimensión apropiación - conocimiento se debe indicar que en la primera temporalidad los hallazgos obtenidos en los dos grupos presentan similitud; por ejemplo, un 27,27% de los estudiantes del GE y 20,45% de los estudiantes pertenecientes al GC nunca trabajan de manera organizada y ordenada sus actividades académicas; asimismo, el razonamiento, creatividad y pensamiento crítico tan sólo lo trabajan un 11,36% -GE- y 15,91% -GC-, mientras entre un 13% y 20% de los estudiantes nunca se preocupan llevar a cabo las tareas asignadas. En lo referente a los resultados obtenidos luego de llevar a cabo el experimento se tiene que los educandos del GE cambiaron su forma de pensar y proceder: un 48,86% consultó e investigó; de igual manera, trabajó el razonamiento, la creatividad y el pensamiento crítico en procura de un aprendizaje eficaz; que conduzca a formar hábitos productivos y actos meditados como la toma de decisiones, acciones analíticas y argumentación; otorgando importancia a enseñar, pensar y actuar. La apropiación del conocimiento en vínculo con la apropiación de la tecnología legitima el desarrollo humano en aspectos psicológicos y culturales conducentes a procrear competencias socio comunicativas entendidas como el proceso lingüístico que le permite

al ser humano participar con eficiencia y destreza hablar, escuchar, leer y escribir; es decir, tienen un principio cultural manifiesto en la actividad social; tal como la asegura Shweder (1990), Cole (1996), Wertsch (1998). Lo expuesto anteriormente, es el resultado de la influencia de las TICs en los estudiantes del GE; mientras los estudiantes del GC no logran apropiarse de los conocimientos, ni hacen buen uso de la tecnología; así lo respalda la investigación “las tecnologías de la información y comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del centro de educación técnico productiva “Pedro Paulet” realizada por Huincho y Rojas (2014) quienes centran su investigación en la relación existente en la enseñanza aprendizaje y la tecnología; la cual fue posible aplicando metodologías estratégicas y dió como resultado despertar la motivación, provocando así un aprendizaje significativo en los educandos. Estadísticamente, se presentan diferencias significativas en las medias entre los grupos GE y GC; estas diferencias se presentan en la tabla 18; en tanto, que el resultado estadístico obtenido a través de la aplicación de la prueba T es de ,000 menor al nivel de significancia, concluyendo que se acepta la hipótesis alternativa: “El uso de las tecnologías de la información y comunicación influyen en la apropiación de los estudiantes de primaria del instituto educativo Jorge Eliécer Gaitán de Aguazul 2019”; y se rechaza la hipótesis nula

Tras describir y analizar los diferentes resultados obtenidos en las dos primeras dimensiones, se continúa con la dimensión intersubjetividad en la que se presenta un resumen de puntuaciones referidas en la tabla 12; objeto de los hallazgos en el trabajo de campo. Se puede observar en la primera temporalidad que un 40,43% del GE y 30,68% del GC no tienen una comunicación fluida con los compañeros ni los saben escuchar de manera apropiada; mientras, un 8,99% GE y 6,82% se mantienen prestos a dialogar y escuchar de manera respetuosa a sus compañeros(as) de clase; asimismo, se mantienen apáticos a la idea que el colegio es un espacio afectivo desde el cual los niños(as) y jóvenes se forman como personas; así lo demuestran y expresan un 29,54% GE y 21,59% GC; en tanto, entre un 14 % y 18% valoran el colegio como el lugar donde desarrollan ideas, acciones y actitudes que aportan a la construcción de su personalidad. Una vez se aplica las estrategias metodológicas al GE y se lleva a cabo la segunda temporalidad del trabajo de campo los resultados toman un vuelco total para este grupo; mientras los hallazgos en el GC continúan manteniéndose firmes como en un comienzo. Los estudiantes sometidos al experimento se convierten en seres más racionales que emocionales y se van integrando de manera homogénea al

grupo donde prima la cordialidad, el saber escuchar y la sapiencia emocional. En este apartado se tienen en cuenta lo expresado por Schütz al mencionar que la intersubjetividad que no existe mundo social sin acción social; a nivel educativo la comprobación se lleva a cabo al momento de verificar si el estudiante logro aprender. El anterior evento se puede ratificar a través de los resultados que obtuvo Cano (2016) en su trabajo investigativo “estrategia didáctica basada en tic para el desarrollo de competencias lecto escritoras en los estudiantes del ciclo 2 de la institución educativa Débora Arango Pérez”; investigación en la que se afirma la influencia de las TIC en el estudiante sobre la comprensión de contenidos teóricos y prácticos dentro de las asignaturas del currículo del lenguaje, y el medio innovador metodológico al desarrollar habilidades tecnológicas y comunicativas. Al final de la intervención se pudo observar que si existe influencia de la tecnología de la información y comunicación; y así se ratifica en la prueba de hipótesis (ver tabla 19) en la que el estadístico prueba T de student arroja un valor de significancia del ,000 lo cual indica que el uso de las tecnologías de la información y comunicación influyen en la intersubjetividad de los estudiantes de primaria del instituto educativo Jorge Eliécer Gaitán de Aguazul 2019.

En la dimensión representaciones sociales los resultados relacionados en la tabla 13 atinan a indicar que un 24,99% GE y 25,76% GC presentan situaciones intrafamiliares conflictivas; de ahí que al expresarse de la familia lo hacen de manera inadecuada al tiempo que el vínculo comunicativo familia colegio se torna complejo. Al presentarse problemas intrafamiliares, estos se reflejan en la escasa participación en actividades escolares: 22,73% GE y 9,09% GC respectivamente; asimismo, se hacen influenciables frente al uso de las TICs 25% GE y 31,82% GC. Los estudiantes que han participado en el experimento captaron la idea transmitida acerca de la adquisición y puesta en marcha de los valores y principios morales como el conjunto de creencias, normas, que orientan y regulan la vida de los seres humanos con el propósito de dar valor a las personas en sí; no obstante, es innegable que los valores que los niños(as) replican en la escuela vienen de casa. Las actitudes y comportamientos de los estudiantes objeto del experimento fueron favorables: un 77,27 % GE logró expresarse de sus familiares con mucho más afecto, hacerse participes en las actividades escolares y dar buen uso a las Tics; en tanto, que los resultados del grupo control son similares en las dos temporalidades. Hoy día, las tecnologías se han convertido en parte de la familia y de hecho la afectan; sin embargo, como lo asegura Gil y Cols (2003) los niños(as) y

jóvenes hacen uso de la tecnología fundamentalmente para comunicarse con sus amigos(as) y/o compartir trucos de tecnología, jugar, chatear, entre otras actividades. Al comprobar la hipótesis de la dimensión 4 se encuentra que las representaciones sociales no son objeto de influencia por parte de las Tics; quizás se debe a que en los primeros años de vida se educa y luego en el colegio se aprende, así que es en estos dos contextos es donde se producirá el mayor impacto en su educación; sin embargo, va asimilando cosas nuevas de la sociedad en la que se desenvuelve, evoluciona y se desarrolla como individuo; siempre bajo el cumplimiento de normas de comportamiento que se deben aprender y practicar; desde luego, el individuo toma la decisión de aceptarlas o rechazarlas. El resultado de la prueba estadística arrojó un nivel de significancia de ,593 para la dimensión representaciones sociales llegando a la conclusión que se rechaza la hipótesis alternativa.

CAPÍTULO V

5 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

Las conclusiones que se derivan del presente trabajo de investigación enlazan entre sí las dimensiones de las prácticas culturales; y se exponen a continuación:

a) Se determina que las Tecnologías de información y comunicación TIC se han convertido en un instrumento poderoso en el campo educativo; máxime cuando las prácticas pedagógicas influyen en la enseñanza aprendizaje ya que de manera innovadora y al trabajar conjuntamente docente - estudiante, les permite a los educandos construir sistemas de significados compartidos en torno a los contenidos de aprendizaje transformando así las prácticas pedagógicas ya que las Tic facilitan el estudio, memorización, comprensión, aplicación, profundización a través de la motivación

b) Se ha evidenciado que el uso de la educación tradicional como educación huérfana de metodologías dinámicas, conduce a la inactividad mental del estudiante al coartarle la búsqueda de autonomía e información adicional; debido a la lánguida educación propuesta. Por tanto, la influencia de las Tics en la acción humana se origina a partir de un ambiente favorable desarrollado por el docente bajo ciertos parámetros éticos y emocionales; que despiertan en el estudiante la motivación por el aprendizaje e implican desarrollar su máximo potencial al propiciar: el desarrollo de habilidades y destrezas, el despertar la creatividad y originalidad, generar nuevas ideas y conceptos, entre otros.

c) De manera concluyente se asevera que la apropiación del conocimiento y la tecnología hacen referencia a la innovación educativa, tendencia global de la sociedad del conocimiento y de la información. La masificación de las tecnologías ha permeado y transformado el contexto educativo a partir de ambientes virtuales atractivos para los estudiantes que han modificado hábitos de trabajo académico; que además han trascendido a contextos elementales de la sociedad ampliando así el conocimiento y apropiando al estudiante en el saber y hacer; a partir de contenidos didácticos que

ofrecen aprendizajes significativos y que se sustentan en la plataforma de internet, la cual propicia escenarios educativos virtuales y apoyo a actividades educativas

d) Se establece que aunque la internet es algo individual y exigente su mal uso puede afectar las relaciones interpersonales. El ámbito educativo y la estimación de las circunstancias que rodean al estudiante buscan promover la buena comunicación interpersonal desde el ciberespacio educativo, pues el aprendizaje es un producto social que a nivel educativo debe suscitarse en forma fluida y frecuente entre el docente y discente en la medida que la provisión de estrategias, medios y métodos; encaminados a promover el desarrollo de la competencia comunicativa de los educandos vaya abriendo canales de autoexpresión e interlocución

e) En el marco de la investigación de la influencia de la tecnología de la información y comunicación en las representaciones sociales de los estudiantes de primaria de la institución educativa Jorge Eliécer Gaitán en Aguazul 2019; se determina que las Tics presentan relación con la enseñanza y aprendizaje más no influyen en las representaciones sociales de los educandos, debido a que su actitud y comportamiento se debe al medio o contexto en el que usualmente se encuentra inmerso. Por consiguiente, la tecnología se convierte en acompañante para el educando más la cultura que lo circunda abarca el acto de formación y a la vez establece un código de comportamiento a causa de todo cuanto se aprende en el hogar, el colegio y el entorno en que se desenvuelve.

5.2 Recomendaciones

En relación con la necesidad de formación orientada especialmente a los más pequeños, se recomienda que:

a) El docente como guía de la educación de los estudiantes, ha de orientar a sus educandos en el buen uso de la internet; explicándoles que es una herramienta virtual que no cambia las conductas, sino que los comportamientos se apropian de internet y son las personas quienes no tiene autonomía y criterio al dejarse llevar; en otras palabras, son influenciables.

b) Se requiere la continua capacitación del docente en el uso y apropiación de las Tics; de tal forma que logren trazar propuestas metodológicas que ayuden al estudiante en la adquisición de destrezas específicas y resolución de problemas

c) Las Tics debe usarse como el método o estrategia didáctica junto con actividades planificadas, buscando promover un tipo u otro de aprendizaje (teoría, ciencia, características, etc.); asimismo se deben utilizar tanto para el trabajo individual como para el desarrollo de procesos de aprendizaje colaborativo entre grupos de alumnos (tanto presencial como virtualmente)

d) La función de las instituciones educativas no se ha de ceñir tan sólo a la dimensión pedagógica, también lo debe hacer desde la socialización y construcción de la identidad del estudiante; de tal manera, que el uso de las Tics no debe planificarse como una acción paralela al proceso de enseñanza habitual, sino que debe integrarse al plan curricular

e) Vincular las tecnologías de la información y comunicación a la educación primaria, ya que se consideran como el punto de partida de la motivación del aprendizaje e incita a la actividad y al pensamiento e induce al estudiante a dedicar más tiempo a trabajar y por tanto es probable que aprendan más

f) El sistema educativo debe ir acorde a los avances de la sociedad, implementando y aplicando las tecnologías de la información y la comunicación; principalmente, cuando el propósito fundamental en la formación educativa es favorecer el desarrollo de la personalidad y demanda orientar a los estudiantes en el saber hacer y estimularlo para que se conviertan en sujetos autónomos en la sociedad del conocimiento, por ende la orientación formadora se debe fijar en las escaseces de potencialidades comunicativas para que el estudiante logre superar los desafíos existentes a través de saber hablar, escuchar, comprender y razonar.

g) Implementar el uso de las tecnologías de la información y comunicación también contribuye al mejoramiento de la comunicación entre los distintos agentes del proceso enseñanza-aprendizaje, en especial entre estudiantes y docentes, debido al incremento de los flujos de información y la colaboración entre ellos más allá de los límites físicos y académicos de las instituciones de

enseñanza. Por ejemplo, el uso del correo electrónico, chat, etc.; herramientas tecnológicas que generan motivación en los niños y jóvenes estudiantes, como aumento en el aprendizaje dinámico.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acosta, E., Duque, A., Ríos, M. (2014). *Las TIC y su influencia en la enseñanza y aprendizaje de la lengua castellana en los grados 6 y 7 de la institución educativa maestro Pedro Nel Gómez* [en línea]. Facultad de educación. Licenciatura básica en humanidades énfasis en lengua

castellana. Universidad de Antioquia. Recuperado el día 3 de marzo de 2019 de la página web: <http://ayura.udea.edu.co:8080/jspui/bitstream/123456789/646/1/PA0777.pdf>

Aguirre, D. & Loaiza, Y. (2014). *Espacios recreativos formales: escenarios para la construcción de los valores sociales* *Discusión y Construcción de Sentido. Los espacios recreativos formales: Escenarios para la construcción de valores sociales* [en línea]. Recuperado el día 3 de abril de 2019 de la página web: http://ridum.umanizales.edu.co:8080/xmlui/bitstream/handle/6789/1253/Articulo_Espacios%20recreativos%20formales.pdf?sequence=1

Aristía, T. (2017). *La teoría de las prácticas sociales: particularidades, posibilidades y límites* [en línea]. Escuela de Sociología, Universidad Diego Portales (Santiago, Chile). Recuperado el día 3 de abril de 2019 de la página web: <https://scielo.conicyt.cl/pdf/cmoebio/n59/0717-554X-cmoebio-59-00221.pdf>

Arrieta, E. (2016). *El hombre es un ser social. El proceso de sociabilización* [en línea]. Recuperado el día 3 de abril de 2019 de la página web: <https://www.culturagenial.com/es/el-hombre-es-un-ser-social-por-naturaleza/>

Ávila, C. (2014). *Avance Diagnostico Socioeconómico de Casanare* [en línea]. Población Casanare según DANE vs Numero de viviendas en Casanare según SISBEN. Recuperado el día 15 de febrero de 2019 de la página web: <https://www.casanare.gov.co/index.php?idcategoria=37885&download=Y>

Ávila, O. (2017). *Las competencias son las capacidades de poner en operación los diferentes conocimientos* [en línea]. Recuperado el día 1 de abril de 2017 de la página web: <https://es.scribd.com/document/161642533/Las-competencias-son-las-capacidades-de-poner-en-operacion-los-diferentes-conocimientos>

Ayala, O. & Pantoja, K. (2014). *Actividades físicas con carácter lúdico para incrementar la participación en los niños a festivales deportivos recreativos realizados en la comunidad*

- Portuondo de Santiago de Cuba* [en línea]. Revista digital, año 19, número 195, agosto de 2014. Universidad de las Ciencias de la Cultura Física y el Deporte “Manuel Fajardo Rivero” Santiago de Cuba (Cuba). Recuperado el día 2 de abril de 2019 de la página web: <https://www.efdeportes.com/efd195/incrementar-la-participacion-en-los-festivales-deportivos.htm>
- Botello, H. & López, A. (2014). *La influencia de las TIC en el desempeño académico: Evidencia de la prueba PIRLS en Colombia 2011* [en línea]. Revista académica y virtualidad, volumen 7, número 2, páginas 14 - 26. Universidad Industrial de Santander. Recuperado el día 5 de abril de 2019 de la página web: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5061044.pdf>
- Borrás, I. (2009). *Enseñanza y aprendizaje con la Internet: una aproximación crítica. Teorías de aprendizaje* [en línea]. Recuperado el día 5 de abril de 2019 de la página web: http://www.lmi.ub.es/te/any97/borras_pb/
- Bravo, J. (1994). *¿Qué es el vídeo educativo?* [en línea]. ICE de la Universidad Politécnica de Madrid. Recuperado el día 3 de abril de 2019 de la página web: <http://www.ice.upm.es/wps/jlbr/Documentacion/QueEsVid.pdf>
- Cabrolié, M. (2010). *La intersubjetividad como sintonía en las relaciones sociales. Redescubriendo a Alfred Schütz* [en línea]. Polis, revista latinoamericana. Recuperado el día 24 de abril de 2019 de la página web: <https://journals.openedition.org/polis/929>
- Cano, Y. (2016). *Estrategia didáctica basada en tic para el desarrollo de competencias lectoescritoras en los estudiantes del ciclo 2 de la institución educativa Débora Arango Pérez* [en línea]. Facultad de ingeniería en tecnologías de información y comunicación. Escuela de ingenierías. Universidad Pontificia Bolivariana. Recuperado el día 3 e abril de 2019 de la página web: <https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/2927/Trabajo%20de%20grado%20Cristina%20Cano.pdf?sequence=1>

- Castaño, E. (2012). [en línea]. Recuperado el día 11 de marzo de 2019 de la página *El concepto de apropiación en Max Weber* web:
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6164623.pdf>
- Ceballos, H., Ospina, J. & Restrepo, J. (2017). *Integración de las Tics en el proceso de enseñanza y aprendizaje* [en línea]. Facultad de educación. Maestría en educación con énfasis en pedagogía y didáctica de los saberes. Universidad Pontificia Bolivariana. Mocoa - Colombia. Recuperado el día 5 de marzo de 2019 de la página web:
<https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/3370/INTEGRACI%C3%93N%20DE%20LAS%20TIC%20EN%20EL%20PROCESO%20DE%20ENSE%C3%91ANZA.pdf?sequence=1>
- Centro Virtual Cervantes. (2019). *Diccionario de términos clave de ELE* [en línea]. Recuperado el día 3 de abril de 2019 de la página web:
https://cvc.cervantes.es/Ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/activaprendizaje.htm
- Contreras, R. (2008). *Análisis crítico de la cultura. Prácticas culturales* [en línea]. Recuperado el día 3 de abril de 2019 de la página web: <http://www.eumed.net/rev/cccss/0712/rcs4.htm>
- Cuadro, A. (2006). *La biblioteca de babel y la tecnología* [en línea]. Revista RE, año 1, número 1, julio a diciembre de 2006, páginas 65 a 97. Recuperado el día 12 de febrero de 2014 de la página web: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2282592.pdf>
- Echeverri, R. & Franco L. (2016). *Apropiación del conocimiento: análisis de dos lógicas desde una perspectiva sistémica. Enfoque del conocimiento como bien público o un bien común* [en línea]. Recuperado el día 22 de febrero de 2019 de la página web: <http://www.dinamica-de-sistemas.com/revista/dinamica-de-sistemas-86.pdf>
- Institución educativa Jorge Eliécer Gaitán (2019). Oficina de gestión administrativa. Estudiantes matriculados año 2019.

Instituto de investigaciones jurídicas -UNAM--. *Consumo de prácticas culturales* [en línea]. Capítulo sexto: consumo y prácticas culturales - aproximación teórica. Pág. 89. Recuperado el día 18 de enero de 2019 de la página web: <https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/6/2875/10.pdf>

Fábres, J., Barahona, D. & otros. (2014). *Análisis del uso de las tecnologías de la información y la comunicación en los establecimientos educacionales de Chile: caso del colegio Santo Tomás de la comuna de ñuñoa* [en línea]. Facultad de economía y negocios de economía y administración. Escuela de economía y administración. Universidad de Chile. Recuperado el día 23 de febrero de 2019 de la página web: <http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/116586/Fabres%2C%20Juan%20Carlos.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Fandos, M. (2003). *Formación basada en las Tecnologías de la Información y Comunicación: Análisis didáctico del proceso de enseñanza-aprendizaje* [en línea]. Departamento de pedagogía. Universidad Rovira I Virgili. Recuperado el día 2 de abril de 2019 de la página web: https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8909/Etesis_1.pdf

Fernández, K. (2015). *Acción instrumental Vs. Acción comunicativa* [en línea]. Recuperado el día 21 de abril de 2019 de la página web: <https://katherinefernandez.wordpress.com/2015/04/16/accion-instrumental-vs-accion-comunicativa/>

Fernández, K. & Vallejo, A. (2015). *Apropiación tecnológica: una visión desde los modelos y las teorías que la explican* [en línea]. Perspectiva educacional: red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal. Junio 2015, Vol. 54(2), Pp. 109-125. Recuperado el día 22 de abril de 2019 de la página web: <https://www.redalyc.org/html/3333/333339872008/>

Fuentes, S. & Márquez, J. (2017). *Tendencias teóricas en la conceptualización de las habilidades: Aplicación en la didáctica de la Oftalmología. Tendencias teóricas en la conceptualización de*

habilidades [en línea]. Recuperado el día 3 de abril de 2019 de la página web: <http://www.revcompinar.sld.cu/index.php/publicaciones/article/view/3173/html>

Flórez, F. & otros (2015). *Uso de las TIC en el proceso de enseñanza- aprendizaje de las Ciencias Naturales en el sexto grado de la escuela José Benito Escobar del municipio de Estelí en el segundo semestre del año 2014* [en línea]. Facultad regional multidisciplinaria Farem -Estelí. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua. Recuperado el día 23 de febrero de 2019 de la página web: <http://repositorio.unan.edu.ni/2037/1/16434.pdf>

García, I. (2012). *Aprendizaje significativo. Definición de Isabel en el aprendizaje* [en línea]. Recuperado el día 1 de abril de 2019 de la página web: <http://aprendizaje-significativ.blogspot.com/2012/10/definicion-de-isabel-en-el-apredizaje.html>

García, F. (2011). *Códigos éticos o de conducta. Su concepto. Su necesidad* [en línea]. Recuperado el día 2 de abril de 2019 de la página web: <https://diarioresponsable.com/opinion/14404-codigos-eticos-o-de-conducta-su-concepto-su-necesidad>

García, M. (2014). *De lo interpersonal a lo intersubjetivo. Algunas claves teóricas y conceptuales para definir la comunicación intersubjetiva* [en línea]. Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal. Volumen 11, número 2, julio a diciembre de 2014, páginas 290 a 307. Universidad del Zulia. Recuperado el día 2 de abril de 2019 de la página web: <https://www.redalyc.org/html/1990/199032627007/>

Garrido, M. (2014). *Tecnologías de la información y comunicación. Unidad I* [en línea]. Unidad Juárez Autónoma de Tabasco. Recuperado el día 2 de abril de la página web:

HellHacker, H. (2005). *Manual de informática. Computadora* [en línea]. Facultad de Ingeniería de Sistemas ULA (Universidad de Los Andes) Mérida-Venezuela. Recuperado el día 1 de abril de 2019 de la página web: https://guao.org/biblioteca/manual_de_informatica.

Instituto de investigaciones jurídicas -UNAM-. (2010). *Consumo de prácticas culturales* [en línea]. Capítulo sexto: consumo y prácticas culturales - aproximación teórica. Pág. 89. Recuperado el día 18 de enero de 2019 de la página web: <https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/6/2875/10.pdf>

Iriarte, F. (2001). *Incorporación de Tics en las actividades cotidianas del aula: una experiencia en escuela de provincia* [en línea]. Universidad del Norte. Barranquilla - Colombia. Recuperado el día 14 de febrero de 2019 de la página web: <http://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/zona/article/viewArticle/1703/4620>

Laborda, X. (2017). *Aristóteles y su convicción lingüística de un entorno cívico. Teoría de la representación* [en línea]. Universidad de Barcelona. Recuperado el día 4 de abril de 2019 de la [página web: https://www.researchgate.net/publication/322686084_Aristoteles_y_su_concepcion_linguistica_de_un_entorno_civico](https://www.researchgate.net/publication/322686084_Aristoteles_y_su_concepcion_linguistica_de_un_entorno_civico)

Ley 115 de 1994. *Ley general de la educación en Colombia. Numeral 13* [en línea]. Recuperado el día 5 de abril de 2019 de la página web: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Ley 1341. (2009). *Definición de principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las tecnologías de la información y las comunicaciones - TIC-. Disposiciones generales* [en línea]. Recuperado el día 4 de diciembre de 201 de la página web: https://www.mintic.gov.co/portal/604/articles-3707_documento.pdf

López, I. (2014). *Aspectos generales de la comunicación* [en línea]. Recuperado el día 30 de marzo de 2019 de la página web: <http://coem.uprrp.edu/wp-content/uploads/2014/04/Aspectos-generales-de-la-comunicaci%C3%B3n.pdf>

Luengo, J. (2004). *La educación como objeto de conocimiento. El concepto de educación. Identidad conceptual. Etimología* [en línea]. Revista Teorías e instituciones contemporáneas de educación, Madrid, Biblioteca Nueva, 2004. Recuperado el día 2 de abril de la página web:

<http://avancelastablas.es/psicologos-educacion/wp-content/uploads/2016/12/1-EducacionConcepto.pdf>

Lugo, M. (2015). *Las políticas tic en la educación de América Latina. Tendencias y experiencias* [en línea]. Revista Fuentes, volumen 10, año 2010, p. 52-68. Recuperado el día 3 de enero de 2014 de la página web: <https://revistascientificas.us.es/index.php/fuentes/article/view/2587/2415>

Lloclla, M., Rojas, W. (2015). *Las tecnologías de la información y comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del centro de educación técnico productiva “Pedro Paulet”* [en línea]. Facultad de educación de la escuela profesional de educación secundaria. Carrera de matemática computación e informática. Universidad Nacional de Huancavelica - Perú. Recuperado el día 23 de febrero de 2019 de la página web: <http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1411/TP%20-%20UNH%20MAT.COM.INF.%200004.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Martínez, R. (2010). *Psicología social (sociología). Socialización y desarrollo social* [en línea]. Recuperado el día 5 de abril de 2019 de la página web: <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/14285/1/TEMA%202%20SOCIALIZACI%C3%93N%20Y%20DESARROLLO%20SOCIAL.pdf>

Mena, D. & Parra, M. (2018). *Prácticas culturales y espacios de socialización: formas de producción simbólica pública* [en línea]. Revista Caribeña de Ciencias Sociales. Febrero 2018. Recuperado el día 17 de enero de 2019 de la página web: https://www.researchgate.net/publication/323126884_Practicas_culturales_y_espacios_de_socializacion_formas_de_produccion_simbolica_publica

Miranda, J.C., Aceves, M., Fernández, M., Abigail, S., Hurtado, V., Palma, E., Torres, A. (2012). *Nuevo glosario de términos para docentes, directores y asesores* [en línea]. Madrid, España: Programa de Acciones Compensatorias para Educación Básica, tercera edición. Recuperado el día 6 de marzo de 2019 de la página web:

<http://www2.usebeq.edu.mx/siise/procap/ktml2/files/uploads/NuevoglosarioterminosDocentesdic2012.pdf>

Mirón, J., Montserrat, A., Iglesias, S. (2010). *Medicina y Seguridad del Trabajo* [en línea]. Recuperado el día 3 de marzo de 2019 de la página web: http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0465-546X2010000400009

Municipio de Aguazul - Casanare. (2014). *Caracterización del sector productivo. Sector petrolero* [en línea]. Recuperado el día 15 de febrero de 2019 de la página web: <http://www.co.undp.org/content/dam/colombia/docs/DesarrolloHumano/Perfil%20prouctivo%20Aguazul.pdf>

Muñoz, S., Ávila W. & Grisales C. (2013). *Prácticas culturales y su influencia en el rendimiento académico* [en línea]. Revista Universidad de Manizales: plumilla educativa; volumen 13, número 1 (2014), Página. 10. Recuperado de la página web: <http://revistasum.umanizales.edu.co/ojs/index.php/plumillaeducativa/article/view/406>

Núñez, A. & Ledesma, A. (2013). *Cultura y apropiación social de las TIC's. Un acercamiento al concepto de Capital Cultural* [en línea]. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo. Publicación número 10, enero – Junio 2013. Recuperado el día 1 de abril de 2019 de la página web: <http://ride.org.mx/1-11/index.php/RIDSESECUNDARIO/article/viewFile/556/545>

Peña, O., Pérez, Y., Salas, L., & Santos, A. (2014). *La construcción de la intersubjetividad en el contexto del choque generacional* [en línea]. Facultad de educación. Universidad de San Buenaventura. Recuperado el día 2 de abril de 2019 de la página web: <http://biblioteca.usbbog.edu.co:8080/Biblioteca/BDigital/83587.pdf>

Pereira, F. & Alonzo, T. (2017). *Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos* [en línea]. Volumen 15, N° 30 pp. 51-64. Enero- Junio de 2017. Página 228, Medellín, Colombia. Recuperado el día 3 de abril de 2019 de la página web:

https://www.researchgate.net/publication/317115356_Hacia_una_conceptualizacion_de_los_videojuegos_como_discursos_multimodales_electronicos

Pérez, P. (2017). *La acción humana. Determinismo, condicionamiento y libre albedrío* [en línea]. Recuperado el día 6 de marzo de 2019 de la página web: <http://filosofia.iescasasviejas.net/home/filosofia-y-ciud/praxis>

Picardo, O., Escobar, J., Valmore R., & Pacheco, C. (2005). *Diccionario Enciclopédico de Ciencias de la Educación* [en línea]. San Salvador, El Salvador, C.A.: Centro de Investigación Educativa, Colegio García Flamenco, primera edición. Recuperado el día 14 de abril e 2019 de la página web: <http://otrasvoceseneducacion.org/wp-content/uploads/2019/02/diccionario.pdf>

Razeto, A. (2016). *El involucramiento de las familias en la educación de los niños. Cuatro reflexiones para fortalecer la relación entre familias y escuela. El actuar de las familias influye en el desempeño educativo de los niños* [en línea]. Revista Scielo, páginas de educación. Pág. Educ. Volumen 9, número 2 Montevideo dic. 2016. Recuperado el día 5 de abril de 2019 de la página web: http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1688-74682016000200007

Ramón, G. (2011). *Diseños experimentales Apuntes de clase del curso Seminario Investigativo VI* [en línea]. Recuperado el día 3 de abril de 2019 de la página web: http://viref.udea.edu.co/contenido/menu_alterno/apuntes/ac37-diseno_experiment.pdf

Rizo, M. (2012). *El sujeto en el centro. La importancia de la comunicación intersubjetiva en los proyectos de comunicación para el desarrollo (humano)* [en línea]. Revista electrónica Razón y Palabra. Número 80. Agosto - Octubre de 2012. Recuperado el día 17 de enero de 2019 de la página web: www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/461/pdf

Romeu, U. (2011). *La importancia de la comunicación intersubjetiva en las organizaciones* [en línea]. Recuperado el día 23 de abril de 2019 de la página web:

https://www.researchgate.net/publication/308891005_La_importancia_de_la_comunicacion_intersubjetiva_en_las_organizaciones/download

Rumacru, M. (2013). *Las redes sociales: pros Vs contras* [en línea]. Recuperado el día 15 de febrero de 2014 de la página web: <http://redessociales6b.blogspot.com/>

Tefunko, M. (2018). *La acción humana: un resumen capítulo por capítulo. El hombre que actúa* [en línea]. Institute Mises. Austrian Economics, freedom, and peace. Recuperado el día 3 de abril de 2018 de la página web: <https://mises.org/es/library/la-acci%C3%B3n-humana-un-resumen-cap%C3%ADtulo-por-cap%C3%ADtulo>

Sáenz, C. (1994). *Intersubjetividad transcendental y mundo social* [en línea]. Recuperado el día 3 de marzo de 2019 de la página web: <https://core.ac.uk/download/pdf/39022138.pdf>

Seva, F. (2015). *Las TIC en la enseñanza aprendizaje de la Geografía y la Historia* [en línea]. Facultad de pedagogía. Universidad de Alicante - España. Recuperado el día 24 de febrero de 2019 de la página web: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=118521>

Swart, R., Costa, L., Beyer, B., Reagan, R., & Kallick, B. (2013). *El aprendizaje basado en el pensamiento. Cómo desarrollar en los alumnos las competencias del siglo XXI* [en línea]. Recuperado el día 23 de marzo de 2019 de la página web: <http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0001/File/robert-swartz/libro-aprendizaje-basado-en-el-pensamiento-cap1.pdf>

Teitelbaum, A. (2016). *Habermas y su teoría de la acción comunicativa* [en línea]. Recuperado el día 21 de abril de 2019 de la página web: <https://www.alainet.org/es/articulo/178238>

Thompson, J. (2011). *Concepciones de la Cultura. Instituciones sociales* [en línea]. Recuperado el día 23 de mayo de 2019 de la página web:

<http://esteban-contreras.blogspot.com/2011/12/resumiendo-el-concepto-de-cultura-de.html>

Thorsten, P. (2014). *La acción humana es una acción con un propósito* [en línea]. Recuperado el día 5 de marzo de la página web: <https://www.mises.org.es/2014/01/la-accion-humana-es-una-accion-con-un-proposito/>

Vargas, G. (2014). *Desarrollo de Competencias Comunicativas como Estrategia Pedagógica para Favorecer Aprendizajes Significativos en Estudiantes Jóvenes y Adultos de Básica Primaria* [en línea]. Corporación universitaria Minuto de Dios. Recuperado el día 4 de abril de 2019 de la página web:

www.uniminuto.edu/documents/.../16ca7d8d-3ca8-4db4-be73-c59c8626aea4?...

Vargas, T. (2015). *Influencia del uso de las TIC en las prácticas pedagógicas en la escuela rural en Colombia* [en línea]. Facultad de educación. Universidad Santo Tomás de Bogotá - Colombia. Recuperado el día 4 de marzo de 2019 de la página web. <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/3113/Vargastania2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Venegas, E. (2015). *Desarrollo de habilidades didácticas en la carrera de Pedagogía en Educación General Básica en una universidad tradicional estatal* [en línea]. Facultad de educación y humanidades. Universidad del bio-bio. Recuperado el día 3 de abril de 2019 de la página web:

http://repobib.ubiobio.cl/jspui/bitstream/123456789/1735/1/Venegas_Henriquez_Erna.pdf

Vygotsky, L. (1995). *Pensamiento y Lenguaje. Teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas* [en línea]. Recuperado el día 14 de febrero de 2014 de la página web: <http://abacoenred.com/wp-content/uploads/2015/10/Pensamiento-y-Lenguaje-Vigotsky-Lev.pdf>

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

Anexo 2. Instrumento 1

Anexo 3. Ficha técnica

Anexo 4. Data consolidada de resultados

Anexo 5. Lista de participantes

Anexo 6. Constancia de aplicación de programas experimental

Anexo 7. Testimonios fotográficos

Anexo 8. Juicio de expertos

Anexo 9. Casta de consentimiento

Anexo 10. Protocolo de comunicación de resultados

Anexo 11. Tabla de frecuencias - grupo experimental

Anexo 12. Tabla de frecuencias - grupo control

Anexo 1. Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variable dependiente: Tecnologías de la información y comunicación -TIC-			
<p>Problema General ¿De qué manera influye la tecnología de la información y comunicación en las prácticas culturales de los estudiantes de primaria de la institución educativa Jorge Eliécer Gaitán en Aguazul 2019?</p>	<p>Objetivo General Determinar la influencia de la tecnología de la información y comunicación en las prácticas culturales de los estudiantes de primaria de la institución educativa Jorge Eliécer Gaitán en Aguazul 2019</p>	<p>Hipótesis General El uso de las tecnologías de la información y comunicación influyen en las prácticas culturales de los estudiantes de primaria del instituto educativo Jorge Eliécer Gaitán de Aguazul 2019</p>	Variable dependiente			
			Prácticas	Dimensión	Indicadores	Número de ítems
				Acción humana	Analiza y razona adecuadamente demostrando tener capacidad de análisis	14
				Apropiación	Investiga, describe y compara de acuerdo con distintos criterios	7
				Conversación subjetiva	Usa de manea creativa sus experiencias, nociones y competencias para encontrar caminos de resolución de problemas de la vida cotidiana	4
<p>Problemas Específicos a) ¿De qué manera influye la tecnología de la información y comunicación en la acción humana de los estudiantes de primaria de la institución educativa Jorge Eliécer Gaitán en Aguazul 2019? b) ¿De qué manera influye la tecnología de la información y comunicación en la Apropiación de los estudiantes de primaria de la institución educativa Jorge Eliécer Gaitán en Aguazul 2019? c) ¿De qué manera influye la tecnología de la información y comunicación en la Conversación intersubjetiva de los estudiantes de primaria de la institución educativa Jorge Eliécer Gaitán en Aguazul 2019? d) ¿De qué manera influye la tecnología de la información y comunicación en las representaciones sociales de los estudiantes de primaria de la institución educativa Jorge Eliécer Gaitán en Aguazul 2019?</p>	<p>Objetivos específicos a) Determinar la influencia de la tecnología de la información y comunicación en la acción humana de los estudiantes de primaria de la institución educativa Jorge Eliécer Gaitán en Aguazul 2019 b) Determinar la influencia de la tecnología de la información y comunicación en la apropiación de los estudiantes de primaria de la institución educativa Jorge Eliécer Gaitán en Aguazul 2019 c) Determinar la influencia de la tecnología de la información y comunicación en la conversación intersubjetiva de los estudiantes de primaria de la institución educativa Jorge Eliécer Gaitán en Aguazul 2019 d) Determinar la influencia de la tecnología de la información y comunicación en las representaciones sociales de los estudiantes de primaria de la institución educativa Jorge Eliécer Gaitán en Aguazul 2019</p>	<p>Hipótesis Específicas a) El uso de las tecnologías de la información y comunicación influyen en acción humana de los estudiantes de primaria del instituto educativo Jorge Eliécer Gaitán de Aguazul 2019 b) El uso de las tecnologías de la información y comunicación influyen en la apropiación de los estudiantes de primaria del instituto educativo Jorge Eliécer Gaitán de Aguazul 2019 c) El uso de las tecnologías de la información y comunicación influyen en la intersubjetividad de los estudiantes de primaria del instituto educativo Jorge Eliécer Gaitán de Aguazul 2019 d) El uso de las tecnologías de la información y comunicación influyen en las representaciones sociales de los estudiantes de primaria del instituto educativo Jorge Eliécer Gaitán de Aguazul 2019</p>	Variable dependiente			
			Representaciones sociales	Vivencia sentimientos, conceptos y situaciones a través de experiencias artísticas: visuales, auditivas, corporales, dramáticas	5	

MÉTODO Y DISEÑO	POBLACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	MÉTODO DE ANÁLISIS DE DATOS																																																
<p>Tipo de estudio</p> <p>Aplicada</p> <p>Diseño de investigación.</p> <p>Cuasi experimental</p> <p>Cuasi Experimental</p> <p>GE: O1 X O2 GC: O1 - O2</p> <p>Dónde:</p> <p>GE: Grupo experimental 44 estudiantes</p> <p>GC: Grupo control 44 estudiantes</p> <p>O1: Ficha de observación 1</p> <p>O2: Ficha de observación 2</p> <p>X: Influencia de las TICs</p> <p>Método de estudio</p> <p>Cuantitativo</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="3">Colegio Jorge Eliécer Gaitán de Aguazul</th> </tr> <tr> <th>Grados</th> <th>Hombres</th> <th>Mujeres</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Transición</td> <td>13</td> <td>12</td> </tr> <tr> <td>Primero</td> <td>86</td> <td>94</td> </tr> <tr> <td>Segundo</td> <td>80</td> <td>98</td> </tr> <tr> <td>Tercero</td> <td>96</td> <td>78</td> </tr> <tr> <td>Cuarto</td> <td>93</td> <td>81</td> </tr> <tr> <td>Quinto</td> <td>82</td> <td>92</td> </tr> <tr> <td>TOTALES</td> <td>450</td> <td>455</td> </tr> <tr> <td colspan="3">TOTAL 905 ESTUDIANTES</td> </tr> </tbody> </table> <p>Población Fuente. Listado de matrículas I.E.J.G</p> <p>Fuente. Listado de matrículas I.E.J.G</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="3">Colegio Jorge Eliécer Gaitán de Aguazul</th> </tr> <tr> <th>Grupos</th> <th>Hombres</th> <th>Mujeres</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>GE</td> <td>22</td> <td>22</td> </tr> <tr> <td>GC</td> <td>22</td> <td>22</td> </tr> <tr> <td>TOTAL</td> <td>44</td> <td>44</td> </tr> <tr> <td colspan="3">88 ESTUDIANTES</td> </tr> </tbody> </table>	Colegio Jorge Eliécer Gaitán de Aguazul			Grados	Hombres	Mujeres	Transición	13	12	Primero	86	94	Segundo	80	98	Tercero	96	78	Cuarto	93	81	Quinto	82	92	TOTALES	450	455	TOTAL 905 ESTUDIANTES			Colegio Jorge Eliécer Gaitán de Aguazul			Grupos	Hombres	Mujeres	GE	22	22	GC	22	22	TOTAL	44	44	88 ESTUDIANTES			<p>Las técnicas e instrumentos de recolección de datos utilizados en la investigación son las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Técnica: <p>Observación</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Instrumento: <p>Ficha de Observación</p>	<p>Las técnicas e instrumentos de recolección de datos utilizados en la investigación son las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Técnica: <p>Observación Bibliografía Encuesta</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Instrumento: <p>Cuestionario Ficha de Observación Prueba estadística T de student Análisis descriptivo e inferencial</p>
Colegio Jorge Eliécer Gaitán de Aguazul																																																			
Grados	Hombres	Mujeres																																																	
Transición	13	12																																																	
Primero	86	94																																																	
Segundo	80	98																																																	
Tercero	96	78																																																	
Cuarto	93	81																																																	
Quinto	82	92																																																	
TOTALES	450	455																																																	
TOTAL 905 ESTUDIANTES																																																			
Colegio Jorge Eliécer Gaitán de Aguazul																																																			
Grupos	Hombres	Mujeres																																																	
GE	22	22																																																	
GC	22	22																																																	
TOTAL	44	44																																																	
88 ESTUDIANTES																																																			

Anexo 2. Instrumento de recolección de datos

FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE PRÁCTICAS CULTURALES

La presente ficha de observación tiene como objetivo de establecer comportamientos importantes dentro del grupo de estudiantes; para tal fin se sigue las siguientes etapas:

- Establecer los aspectos importantes por observar.
- Selección de indicadores, tomando en cuenta el orden del desempeño que se va a observar.
- Se asigna un espacio para redactar las observaciones
- Se establece la escala descriptiva que se utilizará para calificar los indicadores.
- Esta ficha será realizada por los docentes de básica primaria de la institución educativa Jorge Eliécer Gaitán (direcciona los docentes Yakeline Carvajal y Wladimir Acevedo)

Fecha:	Grado:
Nombre(s) y apellido(s) del estudiante	
Docente	
Lugar donde se realiza la observación directa	

INSTRUCCIONES: Marcar con una equis (X) la alternativa que se considere conveniente de acuerdo a la siguiente tabla de valoración:

Tabla de Valoración	Nunca	Casi Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
	1	2	3	4	5

ACCIÓN HUMANA						
<i>Comunicativas</i>						
		1	2	3	4	5
1.	Establece contacto con sus compañeros(as) y docentes a través de una expresión de saludo					
2.	Interactúa con sus compañeros(as) acerca de las actividades académicas propuestas por el o la docente					
3.	La comunicación con sus compañeros(as) de clase es excelente					
4.	Opina y respeta las opiniones y puntos de vista de sus compañeros(as) de clase					
<i>Instrumentales</i>						
		1	2	3	4	5
5.	Su forma de ser es un buen ejemplo a seguir en el desempeño de las actividades académicas					
6.	Su actitud, motiva a sus compañeros(as) de clase a resolver las actividades propuestas por el docente					
7.	Cumple satisfactoriamente con sus tareas y trabajos académicos					
8.	Utiliza los conocimientos para resolver problemas cotidianos					
<i>Normativas</i>						
		1	2	3	4	5
9.	Se caracteriza por su puntualidad a la hora de ingreso al colegio					
10.	Trata con respeto a sus docentes					
11.	Obedece y cumple las normas de convivencia establecidas por docentes					
<i>Dramatúrgicas</i>						
		1	2	3	4	5
12.	Se altera fácilmente					

13.	Expresa de manera continua insatisfacción al momento de recibir sus clases					
14.	Las clases innovadoras le despiertan alegría de conocer y crear					
APROPIACIÓN						
<i>Conocimiento</i>		1	2	3	4	5
15.	Aplica habilidades y hábitos para el trabajo ordenado y con limpieza					
16.	Consulta, busca e indaga en las actividades académicas propuestas					
17.	Aplica la información a situaciones reales o simuladas					
18.	Procura aplicar el razonamiento, creatividad y/o pensamiento crítico pero no lo logra					
<i>Tecnología</i>		1	2	3	4	5
19.	Le inspira aprender y crear haciendo uso de la tecnología					
20.	Utiliza de manera ética, pertinente y responsable las herramientas tecnológicas					
21.	Identifica los beneficios y los retos del uso de tecnologías en procesos de enseñanza/aprendizaje					
INTERSUBJETIVIDAD						
<i>Cotidiana</i>		1	2	3	4	5
22.	Su forma de comunicarse con los compañeros(as) no permite un acercamiento y un diálogo oportuno, esto conlleva a no tener relaciones sociales apropiadas					
23.	Sabe escuchar					
<i>Directa</i>						
24.	Considera que el colegio es un lugar donde no se permite la expresión de emociones-sentimientos					
25.	Expresa que el contexto escolar es un lugar donde puedes crecer como persona					
REPRESENTACIONES SOCIALES						
<i>De Pertenencia</i>		1	2	3	4	5
26.	Presenta una situación familiar inadecuada					
27.	Al expresarse de su familia lo hace con ternura, respeto y amor					
28.	Vínculo familia - colegio, inadecuado					
<i>De contexto</i>		1	2	3	4	5
29.	Participa en actividades deportivas, culturales y recreativas					
30.	Es una persona muy influenciable					

Muchas Gracias

FICHA TÉCNICA DE INVESTIGACIÓN DE PRÁCTICAS CULTURALES EN LOS ESTUDIANTES	
1. FICHA TÉCNICA METODOLOGÍA CUALITATIVA	
Perfil del entrevistado	
Tipo de muestreo	
Alcance	
Técnica de recolección	
Universo	
Tamaño de la muestra	
Período trabajo de campo	
2. FICHA TÉCNICA METODOLOGÍA CUANTITATIVA	
Perfil del encuestado	Educandos menores de edad influenciados a través del uso de la tecnología
Tipo de muestreo	Experimentos de asignación aleatoria
Alcance	Estudiante de primaria de la institución educativa Jorge Eliécer Gaitán en Aguazul Casanare
Técnica de recolección	Ficha de observación por medio de trabajo de campo
Universo	905 estudiantes
Tamaño de la muestra	Grupo control : 44 estudiantes Grupo experimental: 44 estudiantes
Nivel de confianza	95%
Margen de error	5%
Período trabajo de campo	28 de abril a 6 de mayo de 2019

Anexo 4. Data Consolidada de resultados

PRUEBA DE ENTRADA: GRUPO EXPERIMENTAL

Nº	ACCIÓN HUMANA														APROPIACIÓN								INTERSUBJETIVIDAD						REPRESENTACIONES SOCIALES															
	Comunicativas				Instrumentales				Normativas				Dramatúrgicas				Conocimiento				Tecnología				D2		Inters. Cotidiana		Inters. Directa		D3			De pertenencia			De contexto							
	P1	P2	P3	P4	I1	P5	P6	P7	P8	I2	P9	P10	P11	I3	P12	P13	P14	I4	D1	P15	P16	P17	P18	I1	P19	P20	P21	I2	P22	P23	I1	P24	P25	I2	P26	P27	P28	I1	P29	P30	I2	D4		
1	1	1	1	1	0,3	1	1	1	1	0,3	1	1	1	0,3	1	1	1	0,3	0,3	1	1	1	1	0,3	1	1	1	0,3	0,3	1	1	0,5	1	1	0,5	0,5	1	1	1	0,3	1	1	1,0	0,67
2	1	1	1	1	0,3	1	1	1	1	0,3	1	1	1	0,3	1	1	1	0,3	0,3	1	1	1	1	0,3	1	1	1	0,3	0,3	1	1	0,5	1	1	0,5	0,5	1	1	1	0,3	1	1	1,0	0,67
3	1	1	1	1	0,3	1	1	1	1	0,3	1	1	1	0,3	1	1	2	0,4	0,3	1	1	1	1	0,3	1	1	1	0,3	0,3	1	1	0,5	1	1	0,5	0,5	1	1	1	0,3	1	1	1,0	0,67
4	1	1	1	1	0,3	1	1	1	1	0,3	1	1	1	0,3	1	1	2	0,4	0,3	1	1	1	1	0,3	2	1	1	0,4	0,3	1	1	0,5	1	1	0,5	0,5	1	1	1	0,3	1	1	1,0	0,67
5	1	1	1	1	0,3	1	1	1	1	0,3	1	1	1	0,3	1	1	2	0,4	0,3	1	1	1	1	0,3	2	1	1	0,4	0,3	1	1	0,5	1	1	0,5	0,5	1	1	1	0,3	2	1	1,5	0,92
6	1	1	1	1	0,3	1	1	1	1	0,3	1	1	2	0,4	1	1	2	0,4	0,3	1	1	1	2	0,3	2	1	1	0,4	0,4	1	1	0,5	1	1	0,5	0,5	1	1	1	0,3	2	1	1,5	0,92
7	1	1	1	1	0,3	1	1	1	1	0,3	1	1	2	0,4	1	1	2	0,4	0,3	1	1	1	2	0,3	2	1	1	0,4	0,4	1	1	0,5	1	1	0,5	0,5	2	1	1	0,4	2	1	1,5	0,97
8	1	1	1	1	0,3	1	1	1	1	0,3	1	2	2	0,6	2	1	3	0,7	0,4	1	1	1	2	0,3	3	1	1	0,6	0,4	1	1	0,5	1	1	0,5	0,5	2	1	1	0,4	2	1	1,5	0,97
9	1	1	1	1	0,3	1	1	1	1	0,3	1	2	2	0,6	2	2	3	0,8	0,5	1	1	2	2	0,4	3	1	1	0,6	0,5	1	1	0,5	2	1	0,8	0,6	2	1	1	0,4	2	1	1,5	0,97
10	1	1	1	1	0,3	1	1	1	1	0,3	1	2	2	0,6	2	2	3	0,8	0,5	2	2	2	2	0,5	3	1	1	0,6	0,5	1	1	0,5	2	1	0,8	0,6	2	1	2	0,6	2	1	1,5	1,03
11	1	1	2	2	0,4	2	1	1	2	0,4	1	2	2	0,6	2	2	3	0,8	0,5	2	2	2	2	0,5	3	1	1	0,6	0,5	1	1	0,5	2	1	0,8	0,6	2	1	2	0,6	2	2	2,0	1,28
12	1	1	2	2	0,4	2	1	1	2	0,4	2	2	2	0,7	2	2	3	0,8	0,5	2	2	2	2	0,5	3	1	2	0,7	0,6	1	1	0,5	2	2	1,0	0,8	2	2	2	0,7	2	2	2,0	1,33
13	1	1	2	2	0,4	2	2	1	2	0,4	2	2	2	0,7	2	2	3	0,8	0,6	2	2	2	2	0,5	3	1	2	0,7	0,6	1	1	0,5	2	2	1,0	0,8	2	2	2	0,7	3	2	2,5	1,58
14	2	1	2	2	0,4	2	2	1	2	0,4	2	2	2	0,7	2	2	3	0,8	0,6	2	2	2	2	0,5	3	1	2	0,7	0,6	2	1	0,8	2	2	1,0	0,9	2	2	2	0,7	3	2	2,5	1,58
15	2	1	2	2	0,4	2	2	2	2	0,5	2	2	2	0,7	2	2	3	0,8	0,6	2	2	2	2	0,5	3	1	2	0,7	0,6	2	2	1,0	2	2	1,0	1,0	2	2	2	0,7	3	2	2,5	1,58
16	2	1	2	2	0,4	2	2	2	2	0,5	2	2	2	0,7	2	3	3	0,9	0,6	2	2	2	2	0,5	3	1	2	0,7	0,6	2	2	1,0	2	2	1,0	1,0	2	2	3	0,8	3	2	2,5	1,64
17	2	2	2	2	0,5	2	2	2	2	0,5	3	2	2	0,8	2	3	3	0,9	0,7	2	2	2	2	0,5	3	1	2	0,7	0,6	2	2	1,0	2	2	1,0	1,0	3	2	3	0,9	3	2	2,5	1,69
18	2	2	2	2	0,5	2	2	2	2	0,5	3	3	2	0,9	2	3	3	0,9	0,7	2	2	2	2	0,5	4	2	2	0,9	0,7	2	2	1,0	2	2	1,0	1,0	3	3	3	1,0	3	3	3,0	2
19	2	2	2	2	0,5	2	2	2	2	0,5	3	3	2	0,9	2	4	4	1,1	0,8	3	2	2	2	0,6	4	2	3	1,0	0,8	2	2	1,0	2	2	1,0	1,0	3	3	3	1,0	3	3	3,0	2
20	2	2	2	2	0,5	2	2	2	2	0,5	3	3	3	1,0	2	4	4	1,1	0,8	3	2	2	3	0,6	4	2	3	1,0	0,8	2	2	1,0	2	2	1,0	1,0	3	3	3	1,0	3	3	3,0	2
21	2	2	2	2	0,5	2	2	2	2	0,5	3	3	3	1,0	3	4	4	1,2	0,8	3	2	3	3	0,7	4	2	3	1,0	0,8	2	2	1,0	2	2	1,0	1,0	3	3	3	1,0	4	3	3,5	2,25
22	2	2	2	2	0,5	2	2	2	2	0,5	3	3	3	1,0	3	4	4	1,2	0,8	3	2	3	3	0,7	4	2	3	1,0	0,8	2	2	1,0	2	2	1,0	1,0	3	3	3	1,0	4	3	3,5	2,25
23	2	2	2	2	0,5	2	2	2	2	0,5	3	3	3	1,0	3	4	4	1,2	0,8	3	2	3	3	0,7	4	2	3	1,0	0,8	2	2	1,0	3	3	1,5	1,3	3	3	3	1,0	4	3	3,5	2,25
24	2	2	2	2	0,5	2	2	2	2	0,5	3	3	3	1,0	3	4	4	1,2	0,8	3	2	3	3	0,7	4	2	3	1,0	0,8	2	2	1,0	3	3	1,5	1,3	3	3	3	1,0	4	3	3,5	2,25
25	2	2	2	2	0,5	2	2	2	2	0,5	3	3	3	1,0	3	4	4	1,2	0,8	3	3	3	3	0,8	4	2	3	1,0	0,9	3	2	1,3	3	3	1,5	1,4	4	3	3	1,1	4	4	4,0	2,56
26	2	2	2	2	0,5	2	2	2	3	0,6	3	3	3	1,0	3	4	4	1,2	0,8	3	3	3	3	0,8	4	2	3	1,0	0,9	3	2	1,3	3	3	1,5	1,4	4	3	4	1,2	4	4	4,0	2,61
27	2	2	3	2	0,6	3	2	2	3	0,6	3	3	3	1,0	3	4	4	1,2	0,9	3	3	3	3	0,8	4	2	4	1,1	0,9	3	3	1,5	3	3	1,5	1,5	4	3	4	1,2	4	4	4,0	2,61
28	2	2	3	2	0,6	3	3	3	3	0,8	3	4	3	1,1	4	4	4	1,3	0,9	3	3	3	3	0,8	4	2	4	1,1	0,9	3	3	1,5	3	3	1,5	1,5	4	3	4	1,2	4	4	4,0	2,61
29	2	2	3	3	0,6	3	3	3	3	0,8	3	4	3	1,1	4	5	5	1,6	1,0	3	3	3	3	0,8	5	2	4	1,2	1,0	3	3	1,5	3	4	1,8	1,6	4	4	4	1,3	4	4	4,0	2,67
30	3	2	3	3	0,7	3	3	3	3	0,8	4	4	4	1,3	4	5	5	1,6	1,1	3	3	3	3	0,8	5	2	4	1,2	1,0	3	3	1,5	3	4	1,8	1,6	4	4	4	1,3	4	4	4,0	2,67
31	3	2	3	3	0,7	3	3	3	3	0,8	4	4	4	1,3	4	5	5	1,6	1,1	3	3	3	3	0,8	5	2	4	1,2	1,0	3	3	1,5	3	4	1,8	1,6	5	4	4	1,4	4	5	4,5	2,97
32	3	3	3	3	0,8	3	3	3	3	0,8	4	4	4	1,3	4	5	5	1,6	1,1	3	3	3	4	0,8	5	3	4	1,3	1,1	3	3	1,5	3	4	1,8	1,6	5	4	5	1,6	4	5	4,5	3,03
33	3	3	4	3	0,8	3	3	3	3	0,8	4	4	4	1,3	5	5	5	1,7	1,1	3	4	4	4	0,9	5	3	4	1,3	1,1	4	3	1,8	3	4	1,8	1,8	5	4	5	1,6	4	5	4,5	3,03
34	4	3	4	3	0,9	3	3	3	3	0,8	4	4	4	1,3	5	5	5	1,7	1,2	3	4	4	4	0,9	5	3	4	1,3	1,1	4	3	1,8	3	5	2,0	1,9	5	4	5	1,6	5	5	5,0	3,28
35	4	3	4	3	0,9	3	3	3	3	0,8	4	4	4	1,3	5	5	5	1,7	1,2	4	4	4	4	1,0	5	3	4	1,3	1,2	4	3	1,8	4	5	2,3	2,0	5	4	5	1,6	5	5	5,0	3,28
36	4	3	4	4	0,9	3	3	3	4	0,8	4	5	4	1,4	5	5	5	1,7	1,2	4	4	4	4	1,0	5	4	4	1,4	1,2	4	4	2,0	4	5	2,3	2,1	5	4	5	1,6	5	5	5,0	3,28
37	4	4	4	4	1,0	4	3	3	4	0,9	4	5	4	1,4	5	5	5	1,7	1,2	4	4	4	4	1,0	5	4	4	1,4	1,2	4	4	2,0	4	5	2,3	2,1	5	4	5	1,6	5	5	5,0	3,28
38	4	4	4	4	1,0	4	4	3	4	0,9	4	5	5	1,6	5	5	5	1,7	1,3	5	4	5	5	1,2	5	4	5	1,6	1,4	4	4	2,0	4	5	2,3	2,1	5	5	5	1,7	5	5	5,0	3,33
39	4	4	4	4	1,0	4	4	3	4	0,9	5	5	5	1,7	5	5	5	1,7	1,3	5	4	5	5	1,2	5	4																		

PRUEBA DE SALIDA: GRUPO EXPERIMENTAL

Nº	ACCIÓN HUMANA														APROPIACIÓN								INTERSUBJETIVIDAD						REPRESENTACIONES SOCIALES															
	Comunicativas					Instrumentales					Normativas				Dramatúrgicas				Conocimiento				Tecnología				Inters. Cotidiana			Inters. Directa			De pertenencia				De contexto							
	P1	P2	P3	P4	I1	P5	P6	P7	P8	I2	P9	P10	P11	I3	P12	P13	P14	I4	D1	P15	P16	P17	P18	I1	P19	P20	P21	I2	D2	P22	P23	I1	P24	P25	I2	D3	P26	P27	P28	I1	P29	P30	I2	D4
1	1	1	1	1	0,3	1	1	1	1	0,3	1	1	1	0,3	1	1	1	0,3	0,3	1	1	1	1	0,3	1	1	1	0,3	0,3	1	1	0,5	1	1	0,5	0,5	1	1	1	0,3	1	1	1,0	0,67
2	1	1	1	2	0,3	1	1	1	1	0,3	1	2	2	0,6	1	1	2	0,4	0,4	1	1	1	1	0,3	1	1	1	0,3	0,3	1	1	0,5	1	1	0,5	0,5	1	1	1	0,3	2	1	1,5	0,92
3	1	2	2	2	0,4	2	2	1	2	0,4	2	2	2	0,7	1	1	2	0,4	0,5	2	2	2	2	0,5	3	2	2	0,8	0,6	1	2	0,8	2	2	1,0	0,9	1	2	1	0,4	2	1	1,5	0,97
4	1	2	2	3	0,5	2	2	2	2	0,5	2	2	3	0,8	1	1	3	0,6	0,6	2	2	2	2	0,5	3	2	2	0,8	0,6	1	2	0,8	3	2	1,3	1,0	1	2	1	0,4	3	1	2,0	1,22
5	1	2	2	3	0,5	2	3	2	2	0,6	3	3	3	1,0	1	1	3	0,6	0,7	3	2	2	3	0,6	4	2	3	1,0	0,8	1	3	1,0	3	3	1,5	1,3	1	3	1	0,6	3	1	2,0	1,28
6	1	2	3	3	0,6	2	3	2	3	0,6	3	3	3	1,0	1	1	4	0,7	0,7	3	3	3	3	0,8	4	3	3	1,1	0,9	1	3	1,0	3	3	1,5	1,3	1	3	1	0,6	3	1	2,0	1,28
7	2	2	3	3	0,6	3	3	2	3	0,7	3	3	3	1,0	1	1	4	0,7	0,7	3	3	3	3	0,8	5	3	3	1,2	1,0	1	3	1,0	4	4	2,0	1,5	1	3	1	0,6	3	1	2,0	1,28
8	2	2	3	3	0,6	3	3	3	3	0,8	4	3	3	1,1	1	1	4	0,7	0,8	3	3	3	3	0,8	5	3	3	1,2	1,0	1	3	1,0	4	4	2,0	1,5	1	4	1	0,7	4	1	2,5	1,58
9	2	3	3	4	0,8	3	3	3	3	0,8	4	3	4	1,2	1	1	5	0,8	0,9	3	3	3	3	0,8	5	3	3	1,2	1,0	1	4	1,3	4	4	2,0	1,6	1	4	1	0,7	4	1	2,5	1,58
10	2	3	3	4	0,8	3	3	3	3	0,8	4	4	4	1,3	1	1	5	0,8	0,9	3	3	3	4	0,8	5	3	3	1,2	1,0	1	4	1,3	4	4	2,0	1,6	1	4	1	0,7	4	1	2,5	1,58
11	2	3	3	4	0,8	3	3	3	3	0,8	4	4	4	1,3	1	1	5	0,8	0,9	4	4	3	4	0,9	5	3	4	1,3	1,1	1	4	1,3	4	4	2,0	1,6	1	5	1	0,8	4	1	2,5	1,64
12	2	3	3	4	0,8	3	3	3	3	0,8	4	4	4	1,3	1	1	5	0,8	0,9	4	4	4	4	1,0	5	3	4	1,3	1,2	1	4	1,3	4	4	2,0	1,6	1	5	1	0,8	4	1	2,5	1,64
13	3	3	3	4	0,8	4	3	3	3	0,8	4	4	4	1,3	1	1	5	0,8	0,9	4	4	4	4	1,0	5	4	4	1,4	1,2	1	5	1,5	4	4	2,0	1,8	1	5	1	0,8	4	1	2,5	1,64
14	3	3	3	4	0,8	4	3	3	3	0,8	4	4	4	1,3	1	1	5	0,8	0,9	4	4	4	4	1,0	5	4	4	1,4	1,2	1	5	1,5	5	4	2,3	1,9	1	5	1	0,8	4	1	2,5	1,64
15	3	3	3	4	0,8	4	3	3	3	0,8	4	4	4	1,3	1	1	5	0,8	0,9	4	4	4	4	1,0	5	4	4	1,4	1,2	1	5	1,5	5	4	2,3	1,9	1	5	1	0,8	4	1	2,5	1,64
16	3	3	3	4	0,8	4	3	3	3	0,8	4	4	4	1,3	1	1	5	0,8	0,9	4	4	4	4	1,0	5	4	4	1,4	1,2	1	5	1,5	5	4	2,3	1,9	1	5	1	0,8	5	1	3,0	1,89
17	3	3	3	4	0,8	4	3	3	3	0,8	4	4	4	1,3	1	1	5	0,8	0,9	4	4	4	4	1,0	5	4	4	1,4	1,2	1	5	1,5	5	4	2,3	1,9	1	5	1	0,8	5	1	3,0	1,89
18	3	3	4	4	0,9	4	3	3	4	0,9	4	4	4	1,3	1	1	5	0,8	1,0	4	4	4	4	1,0	5	4	4	1,4	1,2	1	5	1,5	5	5	2,5	2,0	1	5	1	0,8	5	1	3,0	1,89
19	3	3	4	4	0,9	4	4	3	4	0,9	4	4	4	1,3	1	1	5	0,8	1,0	4	4	4	4	1,0	5	4	4	1,4	1,2	1	5	1,5	5	5	2,5	2,0	1	5	1	0,8	5	1	3,0	1,89
20	3	3	4	4	0,9	4	4	3	4	0,9	4	4	4	1,3	1	1	5	0,8	1,0	4	4	4	4	1,0	5	4	5	1,6	1,3	1	5	1,5	5	5	2,5	2,0	1	5	1	0,8	5	1	3,0	1,89
21	3	3	4	4	0,9	4	4	3	4	0,9	4	4	4	1,3	1	1	5	0,8	1,0	4	4	4	4	1,0	5	5	5	1,7	1,3	1	5	1,5	5	5	2,5	2,0	1	5	1	0,8	5	1	3,0	1,89
22	4	3	4	4	0,9	4	4	3	4	0,9	4	4	4	1,3	1	1	5	0,8	1,0	4	5	4	4	1,1	5	5	5	1,7	1,4	1	5	1,5	5	5	2,5	2,0	1	5	1	0,8	5	1	3,0	1,89
23	4	3	4	4	0,9	4	4	4	4	1,0	5	4	5	1,6	1	1	5	0,8	1,1	4	5	5	4	1,1	5	5	5	1,7	1,4	1	5	1,5	5	5	2,5	2,0	1	5	1	0,8	5	1	3,0	1,89
24	4	4	4	4	1,0	4	4	4	4	1,0	5	5	5	1,7	1	1	5	0,8	1,1	5	5	5	4	1,2	5	5	5	1,7	1,4	1	5	1,5	5	5	2,5	2,0	1	5	1	0,8	5	1	3,0	1,89
25	4	4	4	4	1,0	4	4	4	4	1,0	5	5	5	1,7	1	1	5	0,8	1,1	5	5	5	5	1,3	5	5	5	1,7	1,5	1	5	1,5	5	5	2,5	2,0	1	5	1	0,8	5	1	3,0	1,89
26	4	4	4	4	1,0	4	4	4	4	1,0	5	5	5	1,7	1	1	5	0,8	1,1	5	5	5	5	1,3	5	5	5	1,7	1,5	1	5	1,5	5	5	2,5	2,0	1	5	1	0,8	5	1	3,0	1,89
27	4	4	4	4	1,0	4	4	4	4	1,0	5	5	5	1,7	1	1	5	0,8	1,1	5	5	5	5	1,3	5	5	5	1,7	1,5	1	5	1,5	5	5	2,5	2,0	1	5	1	0,8	5	2	3,5	2,14
28	4	4	4	5	1,1	4	4	4	4	1,0	5	5	5	1,7	1	1	5	0,8	1,1	5	5	5	5	1,3	5	5	5	1,7	1,5	1	5	1,5	5	5	2,5	2,0	1	5	1	0,8	5	2	3,5	2,14
29	4	4	4	5	1,1	4	4	4	4	1,0	5	5	5	1,7	1	1	5	0,8	1,1	5	5	5	5	1,3	5	5	5	1,7	1,5	1	5	1,5	5	5	2,5	2,0	1	5	1	0,8	5	2	3,5	2,14
30	4	4	4	5	1,1	4	4	4	4	1,0	5	5	5	1,7	1	1	5	0,8	1,1	5	5	5	5	1,3	5	5	5	1,7	1,5	1	5	1,5	5	5	2,5	2,0	1	5	1	0,8	5	3	4,0	2,39
31	4	4	5	5	1,1	5	4	4	4	1,1	5	5	5	1,7	1	1	5	0,8	1,2	5	5	5	5	1,3	5	5	5	1,7	1,5	1	5	1,5	5	5	2,5	2,0	1	5	1	0,8	5	3	4,0	2,39
32	4	4	5	5	1,1	5	4	4	4	1,1	5	5	5	1,7	1	1	5	0,8	1,2	5	5	5	5	1,3	5	5	5	1,7	1,5	1	5	1,5	5	5	2,5	2,0	1	5	1	0,8	5	3	4,0	2,39
33	5	5	5	5	1,3	5	4	4	5	1,1	5	5	5	1,7	1	1	5	0,8	1,2	5	5	5	5	1,3	5	5	5	1,7	1,5	1	5	1,5	5	5	2,5	2,0	1	5	1	0,8	5	3	4,0	2,39
34	5	5	5	5	1,3	5	5	5	5	1,3	5	5	5	1,7	1	1	5	0,8	1,2	5	5	5	5	1,3	5	5	5	1,7	1,5	1	5	1,5	5	5	2,5	2,0	1	5	1	0,8	5	3	4,0	2,39
35	5	5	5	5	1,3	5	5	5	5	1,3	5	5	5	1,7	1	1	5	0,8	1,2	5	5	5	5	1,3	5	5	5	1,7	1,5	1	5	1,5	5	5	2,5	2,0	1	5	1	0,8	5	3	4,0	2,39
36	5	5	5	5	1,3	5	5	5	5	1,3	5	5	5	1,7	1	1	5	0,8	1,2	5	5	5	5	1,3	5	5	5	1,7	1,5	1	5	1,5	5	5	2,5	2,0	1	5	1	0,8	5	3	4,0	2,39
37	5	5	5	5	1,3	5	5	5	5	1,3	5	5	5	1,7	1	1	5	0,8	1,2	5	5	5	5	1,3	5	5	5	1,7	1,5	1	5	1,5	5	5	2,5	2,0	1	5	1	0,8	5	3	4,0	2,39
38	5	5	5	5	1,3	5	5	5	5	1,3	5	5	5	1,7	2	1	5	0,9	1,3	5	5	5	5	1,3	5	5	5	1,7	1,5	1	5	1,5	5	5	2,5	2,0	2	5	1	0,9	5	3	4,0	2,44
39	5	5	5	5	1,3	5	5	5	5	1,3	5	5	5	1,7	2	1	5	0,9	1,3	5	5	5	5	1,3																				

PRUEBA DE ENTRADA: GRUPO CONTROL

Nº	ACCIÓN HUMANA														APROPIACIÓN						INTERSUBJETIVIDAD						REPRESENTACIONES SOCIALES																	
	Comunicativas				Instrumentales				Normativas				Dramatúrgicas		Conocimiento			Tecnología			Inters. Cotidiana		Inters. Directa				De pertenencia			De contexto														
	P1	P2	P3	P4	I1	P5	P6	P7	P8	I2	P9	P10	P11	I3	P12	P13	P14	I4	D1	P15	P16	P17	P18	I1	P19	P20	P21	I2	D2	P22	P23	I1	P24	P25	I2	D3	P26	P27	P28	I1	P29	P30	I2	D4
1	1	1	1	1	0,3	1	1	1	1	0,3	1	1	1	0,3	1	1	1	0,3	0,3	1	1	1	1	0,3	1	1	1	0,3	0,3	1	1	0,5	1	1	0,5	0,5	1	1	1	0,3	1	1	1,0	0,67
2	1	1	1	1	0,3	1	1	1	1	0,3	1	1	1	0,3	1	1	1	0,3	0,3	1	1	1	1	0,3	1	1	1	0,3	0,3	1	1	0,5	1	1	0,5	0,5	1	1	1	0,3	1	1	1,0	0,67
3	1	1	1	1	0,3	1	1	1	1	0,3	1	1	1	0,3	1	1	1	0,3	0,3	1	1	1	1	0,3	1	1	1	0,3	0,3	1	1	0,5	1	1	0,5	0,5	1	1	1	0,3	1	1	1,0	0,67
4	1	1	1	1	0,3	1	1	1	1	0,3	1	1	1	0,3	1	1	1	0,3	0,3	1	1	1	1	0,3	1	1	1	0,3	0,3	1	1	0,5	1	1	0,5	0,5	1	1	1	0,3	1	1	1,0	0,67
5	1	1	1	1	0,3	1	1	1	1	0,3	1	2	1	0,4	1	1	2	0,4	0,3	1	1	1	1	0,3	1	1	1	0,3	0,3	1	1	0,5	1	1	0,5	0,5	1	1	1	0,3	1	1	1,0	0,67
6	1	1	1	1	0,3	1	1	1	1	0,3	2	2	2	0,7	1	1	2	0,4	0,4	1	1	1	1	0,3	2	1	1	0,4	0,3	1	1	0,5	1	1	0,5	0,5	1	1	1	0,3	1	1	1,0	0,67
7	1	1	1	1	0,3	1	1	1	1	0,3	2	2	2	0,7	1	1	2	0,4	0,4	1	1	2	1	0,3	2	1	2	0,6	0,4	1	1	0,5	1	1	0,5	0,5	1	1	1	0,3	1	2	1,5	0,92
8	1	1	2	1	0,3	1	1	1	1	0,3	2	2	2	0,7	1	1	2	0,4	0,4	1	1	2	2	0,4	3	1	2	0,7	0,5	1	1	0,5	1	1	0,5	0,5	1	1	1	0,3	1	2	1,5	0,92
9	1	1	2	1	0,3	1	1	1	1	0,3	2	2	2	0,7	1	1	3	0,6	0,4	1	1	2	2	0,4	3	1	2	0,7	0,5	1	1	0,5	1	1	0,5	0,5	1	1	1	0,3	1	2	1,5	0,92
10	1	1	2	1	0,3	1	1	1	1	0,3	2	2	2	0,7	2	1	3	0,7	0,5	1	1	2	2	0,4	3	1	2	0,7	0,5	1	1	0,5	1	1	0,5	0,5	2	1	1	0,4	1	2	1,5	0,97
11	1	1	2	1	0,3	1	1	1	1	0,3	2	2	2	0,7	2	2	3	0,8	0,5	1	1	2	2	0,4	3	1	2	0,7	0,5	1	1	0,5	1	1	0,5	0,5	2	1	1	0,4	2	2	2,0	1,22
12	1	1	2	1	0,3	1	1	1	2	0,3	2	2	2	0,7	2	2	3	0,8	0,5	1	2	2	2	0,4	3	1	2	0,7	0,6	1	1	0,5	2	1	0,8	0,6	2	1	2	0,6	2	2	2,0	1,28
13	1	1	2	2	0,4	1	1	1	2	0,3	2	2	2	0,7	2	2	3	0,8	0,5	2	2	2	2	0,5	3	1	2	0,7	0,6	1	1	0,5	2	1	0,8	0,6	2	1	2	0,6	2	2	2,0	1,28
14	1	1	2	2	0,4	2	1	1	2	0,4	2	2	3	0,8	2	2	3	0,8	0,6	2	2	2	2	0,5	3	1	3	0,8	0,6	1	1	0,5	2	1	0,8	0,6	2	1	2	0,6	2	2	2,0	1,28
15	1	1	2	2	0,4	2	1	1	2	0,4	3	3	3	1,0	2	2	3	0,8	0,6	2	2	2	2	0,5	3	1	3	0,8	0,6	1	1	0,5	2	1	0,8	0,6	2	2	2	0,7	2	2	2,0	1,33
16	1	1	2	2	0,4	2	2	1	2	0,4	3	3	3	1,0	2	3	3	0,9	0,7	2	2	2	2	0,5	3	2	3	0,9	0,7	1	1	0,5	2	2	1,0	0,8	2	2	2	0,7	3	2	2,5	1,58
17	2	1	2	2	0,4	2	2	1	2	0,4	3	3	3	1,0	2	3	4	1,0	0,7	2	2	2	2	0,5	3	2	3	0,9	0,7	2	1	0,5	2	2	1,0	0,8	2	2	3	0,8	3	3	3,0	1,89
18	2	1	2	2	0,4	2	2	2	2	0,5	3	3	3	1,0	2	3	4	1,0	0,7	2	2	2	2	0,5	3	2	3	0,9	0,7	2	1	0,8	2	2	1,0	0,9	3	2	3	0,9	3	3	3,0	1,94
19	2	1	2	2	0,4	2	2	2	2	0,5	3	3	3	1,0	3	3	4	1,1	0,8	3	2	2	2	0,6	3	2	3	0,9	0,7	2	2	1,0	2	2	1,0	1,0	3	2	3	0,9	3	3	3,0	1,94
20	2	2	2	2	0,5	2	2	2	2	0,5	3	3	3	1,0	3	4	4	1,2	0,8	3	2	2	2	0,6	3	2	3	0,9	0,7	2	2	1,0	2	2	1,0	1,0	3	2	3	0,9	3	3	3,0	1,94
21	2	2	2	2	0,5	2	2	2	2	0,5	3	3	3	1,0	3	4	4	1,2	0,8	3	2	2	2	0,6	4	2	3	1,0	0,8	2	2	1,0	2	2	1,0	1,0	3	3	3	1,0	3	3	3,0	2
22	2	2	2	2	0,5	2	2	2	2	0,5	3	3	3	1,0	3	4	4	1,2	0,8	3	2	3	3	0,7	4	2	3	1,0	0,8	2	2	1,0	2	2	1,0	1,0	3	3	3	1,0	3	3	3,0	2
23	2	2	2	2	0,5	2	2	2	2	0,5	3	3	3	1,0	3	4	4	1,2	0,8	3	2	3	3	0,7	4	2	3	1,0	0,8	2	2	1,0	2	3	1,3	1,1	4	3	3	1,1	3	3	3,0	2,06
24	2	2	3	2	0,6	2	2	2	2	0,5	3	3	4	1,1	3	4	4	1,2	0,8	3	2	3	3	0,7	4	2	3	1,0	0,8	2	2	1,0	2	3	1,3	1,1	4	3	3	1,1	4	3	3,5	2,31
25	2	2	3	2	0,6	2	2	2	2	0,5	3	3	4	1,1	3	4	4	1,2	0,8	3	2	3	3	0,7	4	2	4	1,1	0,9	2	2	1,0	3	3	1,5	1,3	4	3	4	1,2	4	4	4,0	2,61
26	2	2	3	2	0,6	2	2	2	2	0,5	3	4	4	1,2	3	4	4	1,2	0,9	3	3	3	3	0,8	4	2	4	1,1	0,9	2	2	1,0	3	3	1,5	1,3	4	3	4	1,2	4	4	4,0	2,61
27	2	2	3	3	0,6	2	2	2	2	0,5	3	4	4	1,2	3	5	4	1,3	0,9	3	3	3	3	0,8	4	3	4	1,2	1,0	3	2	1,3	3	3	1,5	1,4	4	3	4	1,2	4	4	4,0	2,61
28	2	2	3	3	0,6	3	2	3	3	0,7	3	4	4	1,2	4	5	4	1,4	1,0	3	3	3	3	0,8	4	3	4	1,2	1,0	3	2	1,3	3	3	1,5	1,4	4	3	4	1,2	4	4	4,0	2,61
29	2	2	3	3	0,6	3	2	3	3	0,7	4	4	4	1,3	4	5	4	1,4	1,0	3	3	3	3	0,8	4	3	4	1,2	1,0	3	3	1,5	3	3	1,5	1,5	4	3	4	1,2	4	4	4,0	2,61
30	2	2	3	3	0,6	3	3	3	3	0,8	4	4	4	1,3	4	5	4	1,4	1,0	3	3	3	3	0,8	4	3	4	1,2	1,0	3	3	1,5	3	3	1,5	1,5	4	4	4	1,3	4	4	4,0	2,67
31	2	2	3	3	0,6	3	3	3	3	0,8	4	4	4	1,3	4	5	5	1,6	1,1	3	3	3	3	0,8	5	3	4	1,3	1,0	3	3	1,5	3	4	1,8	1,6	4	4	4	1,3	4	4	4,0	2,67
32	3	2	3	3	0,7	3	3	3	3	0,8	4	4	4	1,3	4	5	5	1,6	1,1	3	3	4	3	0,8	5	3	4	1,3	1,1	3	3	1,5	3	4	1,8	1,6	4	4	4	1,3	4	4	4,0	2,67
33	3	2	3	3	0,7	3	3	3	3	0,8	4	4	4	1,3	4	5	5	1,6	1,1	3	4	4	4	0,9	5	4	4	1,4	1,2	3	3	1,5	3	4	1,8	1,6	5	4	5	1,6	4	4	4,0	2,78
34	3	3	4	3	0,8	3	3	3	3	0,8	4	4	4	1,3	5	5	5	1,7	1,1	4	4	4	4	1,0	5	4	4	1,4	1,2	3	3	1,5	3	4	1,8	1,6	5	4	5	1,6	4	5	4,5	3,03
35	4	3	4	4	0,9	3	3	3	4	0,8	4	4	4	1,3	5	5	5	1,7	1,2	4	4	4	4	1,0	5	4	4	1,4	1,2	4	3	1,8	4	4	2,0	1,9	5	4	5	1,6	5	5	5,0	3,28
36	4	3	4	4	0,9	4	3	3	4	0,9	5	4	5	1,6	5	5	5	1,7	1,3	4	4	4	4	1,0	5	4	5	1,6	1,3	4	4	2,0	4	5	2,3	2,1	5	5	5	1,7	5	5	5,0	3,33
37	4	4	4	4	1,0	4	4	4	4	1,0	5	5	5	1,7	5	5	5	1,7	1,3	4	4	5	4	1,1	5	4	5	1,6	1,3	4	4	2,0	4	5	2,3	2,1	5	5	5	1,7	5	5	5,0	3,33
38	4	4	4	4	1,0	4	4	4	4	1,0	5	5	5	1,7	5	5	5	1,7	1,3	4	4	5	4	1,1	5	5	5	1,7	1,4	4	4	2,0	4	5	2,3	2,1	5	5	5	1,7	5	5	5,0	3,33
39	4	4	4	4	1,0	4	4	4	4	1,0	5	5	5	1,7	5	5	5	1,7	1,3	5	5	5	4	1,																				

PRUEBA DE SALIDA: GRUPO CONTROL

Nº	ACCIÓN HUMANA														APROPIACIÓN								INTERSUBJETIVIDAD						REPRESENTACIONES SOCIALES															
	Comunicativas				Instrumentales				Normativas				Dramatúrgicas				Conocimiento				Tecnología				Inters. Cotidiana			Inters. Directa			De pertenencia		De contexto											
	P1	P2	P3	P4	I1	P5	P6	P7	P8	I2	P9	P10	P11	I3	P12	P13	P14	I4	D1	P15	P16	P17	P18	I1	P19	P20	P21	I2	D2	P22	P23	I1	P24	P25	I2	D3	P26	P27	P28	I1	P29	P30	I2	D4
1	1	1	1	1	0,3	1	1	1	1	0,3	1	1	1	0,3	1	1	1	0,3	0,3	1	1	1	1	0,3	1	1	1	0,3	0,3	1	1	0,5	1	1	0,5	0,5	1	1	1	0,3	1	1	1,0	0,67
2	1	1	1	1	0,3	1	1	1	1	0,3	1	1	1	0,3	1	1	1	0,3	0,3	1	1	1	1	0,3	1	1	1	0,3	0,3	1	1	0,5	1	1	0,5	0,5	1	1	1	0,3	1	1	1,0	0,67
3	1	1	1	1	0,3	1	1	1	1	0,3	1	1	1	0,3	1	1	1	0,3	0,3	1	1	1	1	0,3	1	1	1	0,3	0,3	1	1	0,5	1	1	0,5	0,5	1	1	1	0,3	1	1	1,0	0,67
4	1	1	1	1	0,3	1	1	1	1	0,3	1	1	1	0,3	1	1	2	0,4	0,3	1	1	1	1	0,3	1	1	1	0,3	0,3	1	1	0,5	1	1	0,5	0,5	1	1	1	0,3	1	1	1,0	0,67
5	1	1	1	1	0,3	1	1	1	1	0,3	1	2	1	0,4	1	1	2	0,4	0,3	1	1	1	1	0,3	1	1	1	0,3	0,3	1	1	0,5	1	1	0,5	0,5	1	1	1	0,3	1	1	1,0	0,67
6	1	1	1	1	0,3	1	1	1	1	0,3	1	2	1	0,4	1	1	2	0,4	0,3	1	1	1	2	0,3	2	1	1	0,4	0,4	1	1	0,5	1	1	0,5	0,5	1	1	1	0,3	1	2	1,5	0,92
7	1	1	2	1	0,3	1	1	1	1	0,3	2	2	2	0,7	1	1	2	0,4	0,4	1	1	1	2	0,3	3	1	1	0,6	0,4	1	1	0,5	1	1	0,5	0,5	1	1	1	0,3	1	2	1,5	0,92
8	1	1	2	1	0,3	1	1	1	1	0,3	2	2	2	0,7	2	1	2	0,6	0,4	2	1	1	2	0,4	3	1	1	0,6	0,5	1	1	0,5	1	1	0,5	0,5	1	1	1	0,3	1	2	1,5	0,92
9	1	1	2	1	0,3	1	1	1	1	0,3	2	2	2	0,7	2	1	3	0,7	0,5	2	1	2	2	0,4	3	1	2	0,7	0,6	1	1	0,5	1	1	0,5	0,5	2	1	1	0,4	2	2	2,0	1,22
10	1	1	2	1	0,3	1	1	1	1	0,3	2	2	2	0,7	2	1	3	0,7	0,5	2	1	2	2	0,4	3	1	2	0,7	0,6	1	1	0,5	1	1	0,5	0,5	2	1	1	0,4	2	2	2,0	1,22
11	1	1	2	2	0,4	1	1	1	1	0,3	2	2	2	0,7	2	1	3	0,7	0,5	2	1	2	2	0,4	3	1	2	0,7	0,6	1	1	0,5	1	1	0,5	0,5	2	1	1	0,4	2	2	2,0	1,22
12	1	1	2	2	0,4	2	1	1	1	0,3	2	2	2	0,7	2	1	3	0,7	0,5	2	2	2	2	0,5	3	1	2	0,7	0,6	1	1	0,5	2	1	0,8	0,6	2	1	1	0,4	2	2	2,0	1,22
13	1	1	2	2	0,4	2	1	1	2	0,4	2	2	3	0,8	2	2	3	0,8	0,6	2	2	2	2	0,5	3	1	2	0,7	0,6	1	1	0,5	2	1	0,8	0,6	2	2	2	0,7	2	2	2,0	1,33
14	1	1	2	2	0,4	2	2	1	2	0,4	2	2	3	0,8	2	2	3	0,8	0,6	2	2	2	2	0,5	3	1	2	0,7	0,6	1	1	0,5	2	1	0,8	0,6	2	2	2	0,7	2	2	2,0	1,33
15	1	1	2	2	0,4	2	2	1	2	0,4	3	2	3	0,9	2	2	3	0,8	0,6	2	2	2	2	0,5	3	2	2	0,8	0,6	2	1	0,8	2	2	1,0	0,9	2	2	2	0,7	2	2	2,0	1,33
16	1	1	2	2	0,4	2	2	1	2	0,4	3	3	3	1,0	2	3	3	0,9	0,7	2	2	2	2	0,5	3	2	3	0,9	0,7	2	2	1,0	2	2	1,0	1,0	2	2	2	0,7	3	3	3,0	1,83
17	1	2	2	2	0,4	2	2	1	2	0,4	3	3	3	1,0	2	3	3	0,9	0,7	2	2	2	2	0,5	3	2	3	0,9	0,7	2	2	1,0	2	2	1,0	1,0	2	2	3	0,8	3	3	3,0	1,89
18	1	2	2	2	0,4	2	2	1	2	0,4	3	3	3	1,0	3	3	3	1,0	0,7	3	2	2	2	0,6	3	2	3	0,9	0,7	2	2	1,0	2	2	1,0	1,0	2	2	3	0,8	3	3	3,0	1,89
19	1	2	2	2	0,4	2	2	1	2	0,4	3	3	3	1,0	3	3	4	1,1	0,7	3	2	2	3	0,6	3	2	3	0,9	0,8	2	2	1,0	2	2	1,0	1,0	3	2	3	0,9	3	3	3,0	1,94
20	2	2	2	2	0,5	2	2	2	2	0,5	3	3	3	1,0	3	3	4	1,1	0,8	3	2	2	3	0,6	3	2	3	0,9	0,8	2	2	1,0	2	2	1,0	1,0	3	2	3	0,9	3	3	3,0	1,94
21	2	2	2	2	0,5	2	2	2	2	0,5	3	3	3	1,0	3	3	4	1,1	0,8	3	2	3	3	0,7	4	2	3	1,0	0,8	2	2	1,0	2	2	1,0	1,0	3	3	3	1,0	3	3	3,0	2
22	2	2	2	2	0,5	2	2	2	2	0,5	3	3	3	1,0	3	4	4	1,2	0,8	3	2	3	3	0,7	4	2	3	1,0	0,8	2	2	1,0	2	2	1,0	1,0	3	3	3	1,0	3	3	3,0	2
23	2	2	3	2	0,6	2	2	2	2	0,5	3	3	4	1,1	3	4	4	1,2	0,8	3	2	3	3	0,7	4	2	3	1,0	0,8	2	2	1,0	2	3	1,3	1,1	4	3	3	1,1	3	3	3,0	2,06
24	2	2	3	2	0,6	2	2	2	2	0,5	3	3	4	1,1	3	4	4	1,2	0,8	3	3	3	3	0,8	4	2	3	1,0	0,9	2	2	1,0	2	3	1,3	1,1	4	3	3	1,1	3	3	3,0	2,06
25	2	2	3	2	0,6	2	2	2	2	0,5	3	4	4	1,2	3	4	4	1,2	0,9	3	3	3	3	0,8	4	2	3	1,0	0,9	2	2	1,0	2	3	1,3	1,1	4	3	3	1,1	3	3	3,0	2,06
26	2	2	3	3	0,6	2	2	2	2	0,5	3	4	4	1,2	3	4	4	1,2	0,9	3	3	3	3	0,8	4	2	4	1,1	0,9	2	2	1,0	3	3	1,5	1,3	4	3	3	1,1	4	4	4,0	2,56
27	2	2	3	3	0,6	3	2	2	3	0,6	3	4	4	1,2	3	4	4	1,2	0,9	3	3	3	3	0,8	4	3	4	1,2	1,0	3	2	1,3	3	3	1,5	1,4	4	3	4	1,2	4	4	4,0	2,61
28	2	2	3	3	0,6	3	3	3	3	0,7	3	4	4	1,2	4	5	4	1,4	1,0	3	3	3	3	0,8	4	3	4	1,2	1,0	3	3	1,5	3	3	1,5	1,5	4	3	4	1,2	4	4	4,0	2,61
29	2	2	3	3	0,6	3	3	3	3	0,8	3	4	4	1,2	4	5	4	1,4	1,0	3	3	3	3	0,8	4	3	4	1,2	1,0	3	3	1,5	3	3	1,5	1,5	4	3	4	1,2	4	4	4,0	2,61
30	2	2	3	3	0,6	3	3	3	3	0,8	4	4	4	1,3	4	5	4	1,4	1,0	3	3	3	3	0,8	4	3	4	1,2	1,0	3	3	1,5	3	3	1,5	1,5	4	4	4	1,3	4	4	4,0	2,67
31	2	2	3	3	0,6	3	3	3	3	0,8	4	4	4	1,3	4	5	4	1,4	1,0	3	3	3	3	0,8	4	3	4	1,2	1,0	3	3	1,5	3	4	1,8	1,6	4	4	4	1,3	4	4	4,0	2,67
32	3	3	4	3	0,8	3	3	3	3	0,8	4	4	4	1,3	4	5	4	1,4	1,1	3	3	4	3	0,8	4	3	4	1,2	1,0	3	3	1,5	3	4	1,8	1,6	5	4	4	1,4	4	4	4,0	2,72
33	3	3	4	3	0,8	3	3	3	3	0,8	4	4	4	1,3	4	5	5	1,6	1,1	3	4	4	4	0,9	5	3	4	1,3	1,1	3	3	1,5	3	4	1,8	1,6	5	4	5	1,6	4	4	4,0	2,78
34	3	3	4	4	0,9	3	3	3	3	0,8	4	4	4	1,3	4	5	5	1,6	1,1	4	4	4	4	1,0	5	4	4	1,4	1,2	3	3	1,5	3	4	1,8	1,6	5	4	5	1,6	4	5	4,5	3,03
35	3	3	4	4	0,9	3	3	3	4	0,8	4	5	4	1,4	4	5	5	1,6	1,2	4	4	4	4	1,0	5	4	4	1,4	1,2	3	3	1,5	4	4	2,0	1,8	5	4	5	1,6	4	5	4,5	3,03
36	4	3	4	4	0,9	4	3	3	4	0,9	4	5	5	1,6	4	5	5	1,6	1,2	4	4	4	4	1,0	5	4	5	1,6	1,3	3	4	1,8	4	4	2,0	1,9	5	4	5	1,6	4	5	4,5	3,03
37	4	4	4	4	1,0	4	4	3	4	0,9	5	5	5	1,7	4	5	5	1,6	1,3	4	4	4	4	1,0	5	4	5	1,6	1,3	4	4	2,0	4	5	2,3	2,1	5	5	5	1,7	5	5	5,0	3,33
38	4	4	4	4	1,0	4	4	4	4	1,0	5	5	5	1,7	4	5	5	1,6	1,3	4	4	5	4	1,1	5	4	5	1,6	1,3	4	4	2,0	4	5	2,3	2,1	5	5	5	1,7	5	5	5,0	3,33
39	4	4	4	4	1,0	5	4	4	4	1,1	5	5	5	1,7	5	5	5	1,7	1,3	4	5	5	5	1,2																				

Anexo 5. Lista de participantes

GRADO:	5B
PERIODO:	2 2013
#	NOMBRE DEL ESTUDIANTE
1	ACOSTA RIOS JUAN PABLO Juan Pablo
2	AFRICANO DIAZ WALTER ANDRES Walter Andres
3	ALVAREZ CACHAY JUAN DANIEL Juan David
4	BARBOSA CRISTIAN FERNANDO Cristian Fernando
5	BARRERA BARRERA ANGE ALEJANDRA Angie Alejandra
6	BERNAL MENDOZA FREIMAN STEFFEN Freiman Steffen
7	BETANCOURT LOZANO INGRID VANESSA Ingrid Vanessa
8	CACERES SAENZ HAIDER SANTIAGO Haider Santiago
9	CAMARGO SIERRA JORGE ALEXANDER Jorge Santiago
10	CELLY CASTILLO SHARICK LORENA Sharick Lorena
11	CHAVEZ ROCHA ANGELA YULIETH Angela Yulieith
12	CUITA SUAREZ JAFFA VANESSA Jaffa Vanessa
13	IBAZA MORENO YUBRAN HERALDO Yubran Heraldo
14	DIAZ MEDINA NAVELY DAYANA Naveley Dayana
15	DIAZ RAMIREZ VANESSA ALEXANDRA Vanessa Alejandra
16	EACHEVERRIA PEREZ LUIS ENRIQUE Luis Enrique
17	ESPEJO BARBOSA ANGE ALEJANDRA Angie Alejandra
18	GAUCHA SANDOVAL ANDRES FELIPE Andres Felipe
19	GAVIRIA GOMEZ KEVIN ANDRES Kevin Andres
20	GUERRERO GARCIA BRAYAN ESTIVEN Brayano Estiven
21	GLZDMAN MONTAÑA YONIER SEBASTIAN Yonier Sebastian
22	HERNANDEZ ARIAS JOSE DARIO Jose Dario
23	HERNANDEZ AVELLA BREYNER ANDRUIAR Breyner Andruar
24	HERNANDEZ JIMENEZ JHONATAN ANDRES Jonathan Andres
25	HUERTAS BAREÑO ANGEL SAMIR Angel Samir
26	JARRO FANDINO KEVIN ANDRES Kevin Andres
27	MARTINEZ ANGULO ILIAN DAVID Ilian David
28	MEDINA PINZON YUDY AYDE Yudy Ayde
29	OSPINA SANCHEZ INGRID SULAY Ingrid Sulay
30	REYES DAYAN CAMILA Dayan Camila
31	RIANO MEDINA ALEJANDRA Alejandra E.

GRADO:	5A
PERIODO:	2 2013
#	NOMBRE DEL ESTUDIANTE
1	ARENAS RIVERA DANIXA VALERIA Danixa Valeria
2	AVELLA GALVIS CRISTIAN DAVID Cristian David
3	AVELLA QUIBAY YIMI ALEXANDER Yimi Alexander
4	AVELLA SALAMANCA JEYSON HERNAN Jeyson Hernan
5	AVENDAÑO DAZA NICOLAS Nicolas Daza
6	BARRERA AMARILLO ANGELA PATRICA Angela Patricia
7	BARRETO NIÑO DANNA SOFIA Danna Sofia
8	BRAVO MUÑOZ JHOAN SNEIDER Jhoan Sneider
9	CAMACHO TORRES NATAN DAVID Natan David
10	CARDENAS MENDOZA LUGY ALEJANDRO Lusy Alejandro
11	CASTILLO PEREZ ALEXANDER Alexander P.
12	CONTRERAS CONTRERAS JHANA CRISTINA Jhana Cristina
13	CRUZ SALGADO CRISTIAN CAMILO Cristian Camilo
14	DELGADILLO HOLGER STEVEN Holger Steven
15	DELGADO LAVERDE KEVIN SANTIAGO Kevin Santiago
16	DOUQUE TARUF DANIELA Daniela Taruf
17	ESPINOLA DIAZ YENIFER CAMILA Yenifer Camila
18	FUENTES GALINDO YEHIFERSON STIVEN Yehiferson Stiven
19	GALINDO SILVA JHOAN ALBERTO Jhoan Alberto
20	GARCIA BELTRAN DIANA MARCELA Diana Marcela
21	GARCIA SEGURA CRISTIAN DAVID Cristian David
22	GOMEZ ROJAS WILDER STIVEN Wilder Stiven
23	GUTIERREZ PINTO LUIS ANGEL Luis Angel
24	JIMENEZ GUEVARA ILIAN DAVID Ilian David
25	LAVERDE CARVAJAL HAROLD DAVID Harold David
26	LOPEZ AVELLA MONICA ZULAY Monica Zulay
27	MARQUIN GUERRERO SOFI VALENTINA Sofi Valentina
28	MARTINEZ RIVERA YORMAN Yorman Martinez
29	MOJICA GAMBA JONATHAN YOHANY Jonathan Yohany
30	MONTAÑA GARCIA LAURA CAMILA Laura Camila
31	MORENO HOLGUIN DANIEL FELIPE Daniel Felipe

GRADO:	5C
PERIODO:	2 2013
#	NOMBRE DEL ESTUDIANTE
1	ACOSTA ALFONSO JHOAN SEBASTIAN Jhoan Sebastian
2	ALMONACO MEDINA JHONATAN DAVID Jhonatan David
3	ALVAREZ SALCEDO NICOL STEFANY Nicol Stefany
4	AREVALO CASTILLO NICOLE TATIANA Nicole Tatiana
5	AYALA CAMPOS RICARDO Ricardo Ayala
6	AYALA LEMUS PAULA ANDREA Paula Andreea
7	BELEÑO BELEÑO MERCY CAROLINA Mercy Carolina
8	BERNAL MORENO YULIANA Yuliana Bernal
9	BLANCO CASTRO MICHAEL ESTEBAN Michael Esteban
10	BONILLA F. EDISSON ANDRES Edisson Andres
11	BONILLA VARGAS MARIA PAULA Maria Paula
12	CAMACHO HERNANDEZ VALERIA Valeria Camacho
13	CASTILLO PEREZ LILIANA PATRICIA Liliana Patricia
14	CRUZ AMAYA BRAYAN ISMAEL Brayano Ismael
15	DIAZ MARTINEZ INGRID PAOLA Ingrid Paola
16	FONSECA TRUJILLO YENNY Yenny Trujillo
17	GIL VILLAMIL LEIDY DAYANA Leidy Dayana
18	GUTIERREZ ROJAS KAREN YURANI Karen Yurani
19	LONDOÑO BARRERA NATALIA STEFANIA Natalia Steffania
20	MARTINEZ RUIZ BERNARDO ANDRES Andres R.
21	MATA ALARCON ANGEL YESID Angel Yesid
22	MENDOZA ALARCON EDNER ARMANDO Edner Armando
23	MONROY VERGARA NICOLAS STIVEN Nicolas Stiven
24	MONZO PEREZ HAROLD Harold Monzo
25	NEIRA RODRIGUEZ EMILY NATIBE Emily Natibe
26	OLARTE ORTIZ JAVIER SANTIAGO Javier Santiago

Anexo 6. Constancia de aplicación de programas experimental

EL SUSCRITO RECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE ELIÉCER GAITÁN

AGUAZUL - C ASANARE

CERTIFICA

Que los docentes **YAKELINE CARVAJAL SEPÚLVEDA**, identificada con la cédula de ciudadanía No. 52.370.220 de Bogotá y **WLADIMIR ACEVEDO PÉREZ**, identificado con la cédula de ciudadanía No. 88.179.360 de Salazar Norte de Santander; llevaron a cabo dieciocho (18) sesiones de aprendizaje realizadas con la aplicación de las estrategias metodológicas; de acuerdo a las actividades investigativas llevadas a cabo en esta institución educativa, a partir del título "LA INFLUENCIA DE LAS TICS EN LAS PRÁCTICAS CULTURALES EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE ELIÉCER GAITÁN EN AGUAZUL 2019"

La presente se expide a solicitud de los interesados a los diez días del mes de junio de dos mil diecinueve (2019).


Lc. Jorge Hernán Suárez Suárez
Instituto Educativo Jorge Eliécer Gaitán
Rector

Anexo 7. Testimonios fotográficos



Fotografía 1. Estudiantes del grupo experimental en la primera sesión del experimento



Fotografía 2. Estudiantes del grupo experimental diseñando diapositivas



Fotografía 3. Estudiantes ejercitándose en el aprendizaje de textos



Fotografía 4. Aprendiendo a trabajar en equipo

Anexo 8. Juicios de Experto

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y Nombres del validador : Dra. Luz Maritza Martínez Cepeda
 1.2. Cargo e institución donde labora : Asesor de proyectos educativos y sociales
 1.3. Especialidad del validador : Magister en Tecnología de la Información Aplicadas a la Educación y Magister en dirección y gestión de empresas
 1.4. Nombre del instrumento : Ficha de observación directa
 1.5. Título de la investigación: "La influencia de las tics en las prácticas culturales en los estudiantes de primaria de la institución educativa Jorge Eliécer Gaitán en aguazul 2019"
 1.6. Autor del instrumento : Yakeline Carvajal
Wladimir Acevedo

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN: CRITERIOS	INDICADORES	Deficiente 00-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy buena 61-80%	Excelente 81-100%
1. Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado y específico.					X
2. Objetividad	Esta expresado en conductas observables.					X
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					X
4. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					X
5. Intencionalidad	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias					X
6. Consistencia	Basados en aspectos técnicos- científicos					X
7. Coherencia	Entre los índices, indicadores y dimensiones					X
8. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico					X
9. Pertinencia	El instrumento es funcional para el propósito de investigación					X
PROMEDIO DE VALIDACIÓN						EXCELENTE

Mg. Luz Maritza Martínez Cepeda
Asesor de proyectos educativos y sociales

EVALUACIÓN DE ÍTEMS DEL INSTRUMENTO

Variable dependiente:

Problema	Jerarquizado				Σ	IA	V
	J1	J2	J3	J4			
1. ACCIÓN EVIDENCIAL							
1.1 Coexistencia							
Observación 2	1	1	1	1	4	1,0	100,0
Observación 3	1	1	1	1	4	1,0	100,0
Observación 4	1	1	1	1	4	1,0	100,0
1.2 Tercer espacio							
Observación 5	1	1	1	1	4	1,0	100,0
Observación 6	1	1	1	1	4	1,0	100,0
Observación 7	1	1	1	1	4	1,0	100,0
Observación 8	1	1	1	1	4	1,0	100,0
1.3 No realistas							
Observación 9	1	1	1	1	4	1,0	100,0
Observación 10	1	1	1	1	4	1,0	100,0
Observación 11	1	1	1	1	4	1,0	100,0
1.4 Diferencias							
Observación 12	1	1	1	1	4	1,0	100,0
Observación 13	1	1	1	1	4	1,0	100,0
Observación 14	1	1	1	1	4	1,0	100,0
2. APROPIACIÓN							
2.1 Coexistencia							
Observación 15	1	1	1	1	4	1,0	100,0
Observación 16	1	1	1	1	4	1,0	100,0
Observación 17	1	1	1	1	4	1,0	100,0
Observación 18	1	1	1	1	4	1,0	100,0
2.2 Tecnología							
Observación 19	1	1	1	1	4	1,0	100,0
Observación 20	1	1	1	1	4	1,0	100,0
Observación 21	1	1	1	1	4	1,0	100,0
3. INTERSUBJETIVIDAD							
3.1 Coexistencia							
Observación 22	1	1	1	1	4	1,0	100,0
Observación 23	1	1	1	1	4	1,0	100,0
3.2 Diferencia							
Observación 24	1	1	1	1	4	1,0	100,0
Observación 25	1	1	1	1	4	1,0	100,0
4. REPRESENTACIONES SOCIALES							
4.1 Diferencias							
Observación 26	1	1	1	1	4	1,0	100,0
Observación 27	1	1	1	1	4	1,0	100,0
Observación 28	1	1	1	1	4	1,0	100,0
4.2 Coexistencia							
Observación 29	1	1	1	1	4	1,0	100,0
Observación 30	1	1	1	1	4	1,0	100,0
Procedo						1,0	100,0

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 100%

V. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

- El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado.
 El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado.

Aguazul, 28 de abril de 2019

Atentamente,


Mg. Luz Maritza Martínez Cepeda
Asesor de proyectos educativos y sociales

Anexo 9. Cartas de consentimiento

Aguzul, Marzo 11 de 2019

Licenciado

HERNÁN SUÁREZ SUÁREZ

RECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ORGE ELIÉCER GAITÁN

Ciudad

Asunto: Solicitud de consentimiento

Respetado Rector,

La presente tiene como propósito solicitar de manera respetuosa, permita la participación de los estudiantes de la sección primaria en un trabajo investigativo titulado: "LA INFLUENCIA DE LAS TIC'S EN LAS PRÁCTICAS CULTURALES EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE ELIÉCER GAITÁN 2019". La actual investigación tiene como objetivo la validación de la investigación para optar al título de Magister con mención en Educación Informática de la Universidad Internacional Norbert Wiener de Lima - Perú.

Sin otro particular y en espera de su positiva respuesta, le quedamos altamente agradecidos.

Se suscribe,



YARELINE CARVAJAL SEPÚLVEDA.
Licenciada en Educación Básica



WLADIMIR ACEVEDO PÉREZ.
Licenciada en Educación Básica

Anexo 10. Protocolo de Comunicación de resultados

EL SUSCRITO RECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JORGE ELÉCER GAITAN
AGUAZUL - CASANARE

CERTIFICA

Que los docentes **YAKELINE CARVAJAL SEPÚLVEDA**, identificada con la cédula de ciudadanía No. 52.370.220 de Bogotá y **WLADIMIR ACEVEDO PÉREZ**, identificado con la cédula de ciudadanía No. 88.179.360 de Salazar Norte de Santander; han hecho entrega formal del "protocolo de comunicación de resultados", de acuerdo a las actividades investigadas llevadas a ejecución en esta institución educativa a partir del título: "la influencia de las tics en las prácticas culturales en los estudiantes de primaria de la institución educativa Jorge Eliécer Gaitán en aguazul 2019"

La presente se expide a solicitud de los interesados a los dos (2) días del mes de Julio de dos mil diecinueve (2019)



Lic. Jorge Hernán Suárez Suárez
Instituto Educativo Jorge Eliécer Gaitán
Rector

MATRIZ DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE REALIZADAS CON LA APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	PRODUCTO	MATERIALES Y RECURSOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
SESIÓN 1: Comprendo el uso adecuado de las Tics	<ul style="list-style-type: none"> • Documentación • Videos educativos <p>https://www.youtube.com/watch?v=0v216oGmZ5E</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=h40pXhuyNRM</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conversatorio 	<ul style="list-style-type: none"> • Convocatoria a taller acerca del uso de las TICs 	<ul style="list-style-type: none"> • Computador • Video beam • Parlantes • Aula de clase 	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de observación
SESIÓN 2: Trabaja la creatividad y la imaginación haciendo uso del programa Power Point	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo individual • Uso de temas de interés cultural, académico, etc. • Creatividad en el diseño de imágenes y presentaciones en power point. 	<ul style="list-style-type: none"> • Portafolio personal 	<ul style="list-style-type: none"> • Computador • Impresora • Servicio de internet • Libros 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrevista y ficha de observación
SESIÓN 3: El cambio climático podría causar un efecto dominó en la extinción global	<ul style="list-style-type: none"> • Visita a la página web de national geo graphic <p>https://www.nationalgeographic.com.es/ciencia/actualidad/cambio-climatico-podria-causar-efecto-domino-extincion-global-13612</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Informe donde se revele la extinción de especies de plantas o animales a causa de la mano del hombre 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno • Imágenes • Esfero, lápiz, colores • Internet • Libros 	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de observación
SESIÓN 4 : Promoviendo los valores y principios morales en el colegio	<ul style="list-style-type: none"> • Proyección de un video <p>https://www.youtube.com/watch?v=qpMoP-QinHA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad lúdica. <p>//www.educaciontrespuntocero.com/recursos/juegos-para-promover-valores-en-el-patio-de-la-escuela-el-trabajo-en-equipo-y-la-amistad/29351.html</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Computador • Video beam • Servicio de internet • Parlantes • Una pelota • Hoja • Esfero o lápiz 	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de observación • Entrevista no estructurada

SESIÓN 5 : Aprendiendo a comprender un texto	<ul style="list-style-type: none"> ● Juego interactivo: lenguaje https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/lengua-literatura/compresion-lectora 	<ul style="list-style-type: none"> ● Texto digital ● Comprensión de lectura 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computador ● Teclado y mouse ● Servicio de internet ● Cuaderno ● Lápiz y esfero 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ficha de observación del trabajo
SESIÓN 6: Ejercitándome en el aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ● Plataforma Prueba Saber 	<ul style="list-style-type: none"> ● Resultados obtenidos en la prueba de matemáticas y español 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computador ● Teclado y mouse ● Servicio de internet 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ficha de observación
SESIÓN 7: Hábitos que unen a la familia: El amor verdadero no es otro que aquel que se da en familia	<ul style="list-style-type: none"> ● Proyección de la película: “Frozen. El reino del hielo” 	<ul style="list-style-type: none"> ● Narración en audio acerca de la convivencia familiar 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computador ● Video beam ● Cuaderno ● Esfero ● diccionario 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ficha de observación
SESIÓN 8: Creación del huerto escolar	<ul style="list-style-type: none"> ● Videos con fines educativos https://www.youtube.com/watch?v=F8Z0Ohl7VRA https://www.youtube.com/watch?v=7444pfFBUsU 	<ul style="list-style-type: none"> ● Preparación de la tierra, selección de plantas y siembra 	<ul style="list-style-type: none"> ● Planeación del trabajo ● Espacio geográfico ● Plantas ● Abono orgánico ● Agua ● Herramientas 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ficha de observación de la visita de campo.
SESIÓN 9: Diseño una tarjeta digital para el “día de la Madre”, usando el programa Publisher	<ul style="list-style-type: none"> ● Programa Publisher. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Tarjeta de felicitación 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computador ● Teclado y mouse ● Servicio de internet ● Imágenes digitales. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ficha de observación del trabajo
SESIÓN 10: Elaboró mi primer mapa conceptual mediante MindManager	<ul style="list-style-type: none"> ● Programa MindManager ● Tema: normas de convivencia 	<ul style="list-style-type: none"> ● Mencionar 10 normas de convivencia enseñadas en casa 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computador ● Teclado y mouse ● Servicio de internet ● Cuaderno ● Esfero, lápiz y borrador 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ficha de observación del trabajo

SESIÓN 11: Uso de la pizarra digital en clase: ventajas e inconvenientes	<ul style="list-style-type: none"> ● Actividad experimental ● Lectura de texto de CTA 4º ● Observación de video. ● Elaboración de organizadores visuales 	<ul style="list-style-type: none"> ● Crear un documento académico, elaborado en Word acerca del tema tratado 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computador ● Teclado y mouse ● Servicio de internet 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ficha de observación
SESIÓN 12: Normas de convivencia	<ul style="list-style-type: none"> ● Lectura ● 4 Actividades para aprender a convivir y compartir en el aula 	<ul style="list-style-type: none"> ● Actividades y juegos pedagógicos para aprender a convivir en el aula 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computador ● Video beam ● Teclado y mouse ● Servicio de internet 	<ul style="list-style-type: none"> ● Observación directa
SESIÓN 13: Conociendo a Papelucho	<ul style="list-style-type: none"> ● Proyección del afiche: “papelucho, un niño como tú” ● Buscar el significado de palabras desconocidas. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Redactar un diario de vida 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computador ● Video beam ● Teclado y mouse ● Servicio de internet ● Cuaderno ● Esfero 	<ul style="list-style-type: none"> ● Observación directa
SESIÓN 14: Adivino cuál es el personaje secreto	<ul style="list-style-type: none"> ● Identificar personajes de la historia ● Seleccionar información //webclue.blogspot.com/p/cuaderno-secreto.html	<ul style="list-style-type: none"> ● Presentar datos bibliográficos importantes de un personaje de la historia 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computador ● Video beam ● Teclado y mouse ● Servicio de internet ● Cuaderno ● Esfero 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ficha de evaluación
SESIÓN 15: Creando una línea de tiempo en el descubrimiento de América	<ul style="list-style-type: none"> ● Reseña histórica del descubrimiento de América ● Personajes importantes ● Sucesos destacados 	<ul style="list-style-type: none"> ● Línea de tiempo del descubrimiento de América 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computador ● Video beam ● Teclado y mouse ● Servicio de internet ● Cuaderno ● Esfero 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ficha de observación
SESIÓN 16: Diseño un personaje a través de la aplicación woki	<ul style="list-style-type: none"> ● Woki, personajes que hablan http://www.educacontic.es/blog/voki-personajes-que-hablan-text-speech	<ul style="list-style-type: none"> ● Construcción de un personaje 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computador ● Video beam ● Teclado y mouse ● Servicio de internet 	<ul style="list-style-type: none"> ● Observación directa

SESION 17: Leo el cuento “el gallo vanidoso”	<ul style="list-style-type: none"> ● Cuento digital animado 	<ul style="list-style-type: none"> ● Elaboró la moraleja de manera gráfica ● Identifico valores morales en la historia 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computador ● Teclado y mouse ● Servicio de internet ● Cuaderno y esfero 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ficha de observación
SESION 18: Visita virtual a sitios culturales e históricos	<ul style="list-style-type: none"> ● Las pirámides de Egipto ● Los jardines de Babilonia 	<ul style="list-style-type: none"> ● Elaborar un informe acerca de la visita virtual 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computador ● Teclado y mouse ● Servicio de internet ● Cuaderno y esfero 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ficha de observación

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

“Comprendo el uso adecuado de las Tics”

I. DATOS GENERALES:

- I.1. I.E.** : Jorge Eliécer Gaitán
I.2. ÁREA : Informática
I.3. GRADO Y SECC : Primaria
I.4. HORAS : **1 hora**
I.5. TEMA : Uso adecuado de las TICs
I.6. DOCENTE : Yakeline Carvajal.
I.7. FECHA : Lunes 13 de mayo de 2019

II. TÍTULO DE LA SESIÓN:

Comprendo el uso adecuado de las Tics

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR	INSTRUMENTO
Promover la formación didáctica y tecnológica del estudiante para orientar su proceso hacia la experimentación del buen uso de las Tecnologías.	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce que el buen uso de la tecnología incide en su aprendizaje 	TICs Buen uso	<ul style="list-style-type: none"> Desarrolla su prueba de entrada Determina la importancia del buen uso de las TICs. Lograr que los estudiantes sean capaces de hacer un <i>uso</i> razonado de las posibilidades que las nuevas tecnologías ofrecen 	<ul style="list-style-type: none"> Ficha de observación.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

SECUENCIA DIDÁCTICA
<p>Inicio (10 minutos)</p> <p>Saludo y motivación a los estudiantes. Los estudiantes leen un corto texto acerca de las Tics en la educación (8 min)</p> <p>Inicio (10 min):</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente expone las normas y reglas que deben cumplir los estudiantes durante el tiempo de uso del aula de informática (disciplina, cuidado de equipos tecnológicos, orden, escuchar atentamente las indicaciones.) ➤ Uso de los equipos y herramientas tecnológicas <p>docente hará uso de la pizarra digital a fin de proyectar un video con fines educativos acerca del “uso de las Tics en la educación” https://www.youtube.com/watch?v=0v216oGmZ5E</p> <p>Seguidamente, formulará los siguiente interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> – ¿Qué entiende por Tics? ¿Considera que el colegio debe enseñar al estudiante en el buen uso e las Tics? ¿Cuál es la razón para ello? ¿Qué razones se tiene para hacer uso de las Tics en el aula de clase? ¿qué posibilidades brindan las Tics? <p>De acuerdo a la documentación y conocimiento propio, los estudiantes dan respuesta a las formulaciones</p>

- La docente resalta la relevancia del uso de las Tics en la educación y menciona la importancia de las herramientas tecnológicas en la vida del estudiante (con soporte en la Ley 145 de 1994)
- La docente proyecta el video: importancia de las Tics en la educación
- La docente expone acerca de los peligros a los cuáles se exponen los menores al interactuar con las Tics.

Desarrollo (30 min)

- La docente solicita a los estudiantes escribir acerca de las ventajas y desventajas del uso de las Tics; asimismo, solicita responder las siguientes preguntas: ¿las Tic contribuyen a formar personas creativas?, ¿cómo hacer un buen uso de las Tics? ¿conoce en qué consiste un ciberdelito y cyberbullying? ¿es usuario de redes sociales? Menciónelas
- Los estudiantes leen en voz alta sus respuestas
- Al socializar el tema, los estudiantes irán presentando sus respuestas de manera organizada
- La docente se detendrá en temas como: riesgos en el uso de las Tics (problemas psicológicos, sociales, salud), ciberdelito, cyberbullying
- La docente solicita a los estudiantes concluir en 10 renglones en qué consiste dar buen uso a las Tics

(10 min)

- La docente aplica un taller en forma test acerca del uso de las TICs.
- Los estudiantes a través de palabras claves resaltan los peligros que ofrecen las Tics

Reflexionamos :

¿Amerita aprender acerca del buen uso de las Tic?, ¿Reviste importancia el tema para los menores? ¿se conocieron causas y consecuencias del mal manejo de las Tics? ¿los estudiantes, consideran que se puede prevenir estos problemas? ¿Se identifico dónde radica el problema? ¿Los estudiantes se mostraron interesados en prevenir?

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN/ ACTIVIDADES:

ACTIVIDADES PARA CASA

- Los estudiantes resaltan el buen uso que debe darse a las TICs en materia educativa, aprenden y valoran; además encuentran interesante el sinnúmero de recursos que ofrece la tecnología en beneficio del aprendizaje

MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

- Computador , video beam, parlantes, teclado y mouse

EVALUACIÓN

- La planificación de actividades elaboradas por la docente, le permite observar que el estudiante se motiva y el aprendizaje se receptiona con mayor facilidad

Aguazul, 13 de mayo de 2019

FIRMA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

“Trabaja la creatividad y la imaginación haciendo uso del programa Power Point”

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **I.E.** : Jorge Eliécer Gaitán
 1.2. **ÁREA** : Informática
 1.3. **GRADO Y SECC** : Primaria
 1.4. **HORAS** : 1 hora
 1.5. **TEMA** : Uso y manejo del programa power point
 1.6. **DOCENTE** : Yakeline Carvajal.
 1.7. **FECHA** : Martes 14 de mayo de 2019

II. TÍTULO DE LA SESIÓN:

Trabaja la creatividad y la imaginación haciendo uso del programa Power Point

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR	INSTRUMENTO
Aplicar efectos de transición, animación, sonido y video en las presentaciones con diapositivas .	Emplear las funciones del Presentador Multimedia para elaborar presentaciones que contengan varios objetos e imágenes	Tics Buen uso	<ul style="list-style-type: none"> ● Desarrolla su prueba de entrada ● Inserta imágenes y objetos en las presentaciones que diseña. ● Emplear las funciones del Presentador Multimedia para elaborar presentaciones que contengan varios objetos e imágenes 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ficha de observación.

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

SECUENCIA DIDÁCTICA
<p>Inicio (10 minutos)</p> <p>Saludo y motivación a los estudiantes. Inducción a la creatividad e imaginación - participan los estudiantes (8 min)</p> <p>Inicio (10 min):</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente establece las normas y reglas que deben cumplir los estudiantes durante el tiempo de uso del aula de informática (disciplina, cuidado de equipos tecnológicos, orden, escuchar atentamente las indicaciones.) ➤ Uso de los equipos y herramientas tecnológicas <p>La docente asigna a cada estudiantes el lugar y el equipo de computo que va a utilizar; seguidamente, da instrucciones acerca del acceso a los programas ofimáticos.</p> <p>Inmediatamente, formulará los siguiente interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cada uno de ustedes cuenta con computador en su casa? ¿Qué programas de office conoce? ¿Considera conocer su manejo? ¿han trabajado el programa power point? ¿Qué razones se tuvo para hacerlo? ¿qué posibilidades le brinda éste programa informático?

De acuerdo al conocimiento, aprendizaje y manejo propio, los estudiantes dan respuesta a las formulaciones
Desarrollo (30 minutos)
<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente solicita a los estudiantes escribir acerca de las ventajas y desventajas del uso del programa power point; asimismo, solicita responder las siguientes preguntas: ¿el programa power point les ofrece algún beneficio para sus trabajos académicos?, ¿Consideran que este programa ayuda al desarrollo de habilidades y destrezas imaginativas y creativas? ¿Conoce cómo diseñar una diapositiva, insertar una imagen, colocar animación a la diapositiva? ¿Puede diseñar cuatro diapositivas, ahora mismo? ➤ Los estudiantes socializan sus respuestas ➤ Al socializar el tema, los estudiantes irán presentando sus respuestas de manera organizada ➤ En la medida que los niños presentan sus respuestas, la docente los va orientando acerca de cómo elaborara una diapositiva e irá despejando algunos interrogantes ➤ La docente solicita a los estudiantes elaborar las cuatro diapositivas (tema libre)
(10 min)
<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente un texto titulado: Las costumbres del llano. ➤ Los estudiantes conformarán grupos de tres estudiantes con el objetivo de diseñar diapositivas usando el tema: las costumbres del llano y exponer su trabajo. <p>Reflexionamos :</p> <p>¿Consideran relevante el aprendizaje del manejo de power point?, ¿Qué otras tareas se pueden llevar a cabo con éste programa? ¿El programa aporta importantes beneficios a las tareas académicas de los estudiantes? ¿Los estudiantes, demostraron mayor interés en profundizar acerca del manejo del programa informático?</p>

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN/ ACTIVIDADES:

ACTIVIDADES PARA CASA
<ul style="list-style-type: none"> ● Los estudiantes resaltan los beneficios y ventajas del programa power point y lo reconocen como una estrategia favorable para el desarrollo de la creatividad, imaginación y aprendizaje
MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR
Computador, impresora, servicio de internet, libros
EVALUACIÓN

- La planificación de actividades permite al docente dictar con calidad educativa donde prima la comunicación, organización y manteniendo positivo permanente de convivencia en el aula

Aguazul, 14 de mayo de 2019

FIRMA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

“El cambio climático podría causar un efecto dominó en la extinción global”

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. I.E. : Jorge Eliécer Gaitán
- 1.2. ÁREA : **Informática**
- 1.3. GRADO Y SECC : Primaria
- 1.4. HORAS : 1
- 1.5. TEMA : **El medio ambiente**
- 1.6. DOCENTE : Yakeline Carvajal.
- 1.7. FECHA : Miércoles 15 de mayo de 2019

II. TÍTULO DE LA SESIÓN:

El cambio climático podría causar un efecto dominó en la extinción global

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR	INSTRUMENTO
Promover una educación en valores en torno al conocimiento y respeto del medio ambiente	incitar cambios actitudinales y comportamentales, mediante métodos pedagógicos	El medio ambiente	<ul style="list-style-type: none"> ● Capacitar a los estudiantes para mejorarlos como seres humanos y como agentes del cambio social ● Crear un ambiente lúdico, un contexto de diversión, inspiración, creatividad en el aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ficha de observación.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN/ ACTIVIDADES:

SECUENCIA DIDÁCTICA
<p>Inicio (10 minutos)</p> <p>Saludo y motivación a los estudiantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente entrega indicaciones a los estudiantes sobre el trabajo dentro del aula de clase <p>Inicio (10 min):</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente les expone las reglas que deben cumplir los estudiantes durante el tiempo de uso del aula de informática (disciplina, cuidado de equipos tecnológicos, orden, escuchar atentamente las indicaciones.) ➤ Buen Uso de los equipos y herramientas tecnológicas <p>La docente hará uso de la pizarra digital a fin de proyectar un video con fines educativos acerca del “cambio climático y las causas de deterioro de la naturaleza y medio ambiente”</p> <p>https://www.nationalgeographic.com.es/ciencia/actualidad/cambio-climatico-podria-causar-efecto-dominio-extincion-global_13612</p> <p>Seguidamente, les explica en forma explícita a los estudiantes cuáles son los motivos de visita a esta página web</p> <p>A continuación, formulará los siguiente interrogantes:</p> <p>— ¿Considera que la tecnología nos acerca más a los problemas del mundo? ¿Es evidente Qué entiende por Tics? ¿Considera que el colegio debe enseñar al estudiante en el buen uso e las Tics? ¿Cuál es la razón para ello? ¿Qué razones se tiene para hacer uso de las Tics en el aula de clase? ¿qué posibilidades brindan las Tics?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ De acuerdo a la documentación y conocimiento propio, los estudiantes dan respuesta a las formulaciones. ➤ La docente y realiza una breve explicación de acuerdo a su experiencia en el cuidado del medio ambiente y da algunos tips para adoptar buenas prácticas en procura de mantener un medio ambiente sano. ➤ La docente proyecta el video: cambio climático y las causas de deterioro de la naturaleza y medio ambiente ➤ La docente expone pormenores acerca de la intervención de la mano del hombre en el medio ambiente y la constante divulgación del deterioro ambiental y sus consecuencias para la naturaleza
<p>Desarrollo (30 min)</p> <p>La docente solicita a los estudiantes escribir acerca de las ventajas y desventajas de la intervención del hombre sobre el medio ambiente; asimismo, solicita responder las siguientes preguntas: ¿ cómo fomentar la educación ambiental en las instituciones educativas? ¿ Es necesario promover la educación en valores hacia el cuidado del medio ambiente? ¿Considera que el aprendizaje basado en actividades prácticas es más eficiente que el aprendizaje teórico? ¿</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ En forma organizada los estudiantes leen sus respuestas; asimismo, irán presentando sus respuestas ➤ La docente se detendrá en temas como: el reciclaje, el agua, causas y consecuencias del calentamiento global ➤ La docente solicita a los estudiantes conceptualizar en 10 renglones medio ambiente ➤ La docente solicita a los estudiantes explicar en 10 renglones en qué consiste cuidar el medioambiente
<p>Cierre (10 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente aplica un taller en forma test acerca del medio ambiente ➤ Los estudiantes a través de palabras claves resaltan los peligros que ofrece el no reciclar en la fuente <p>Reflexionamos :</p> <p>¿Merece la pena cuidar el medio ambiente?, ¿Reviste importancia el tema del reciclaje en la fuente? ¿se conocieron causas y consecuencias del mal manejo de los hábitats existentes? ¿los estudiantes, consideran que se puede prevenir estos problemas? ¿Se identifico dónde radica el problema? ¿Los estudiantes se mostraron interesados en prevenir?</p>
<p>ACTIVIDADES PARA CASA</p> <p>Los estudiantes resaltan el por qué del cuidado del medioambiente y apunta tanto al cambio cognitivo como a la modificación de la conducta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes elaboran un informe donde se revela la extinción de especies de plantas o animales a causa de la mano del hombre
<p>EVALUACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • La planificación de actividades elaboradas por la docente, le permite observar que el estudiante se motiva y el aprendizaje se recepciona con mayor facilidad

MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

Cuaderno , imágenes, esfero, lápiz, colores, internet, libros

Aguazul, 15 de mayo de 2019

 FIRMA
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

“Promoviendo los valores y principios morales en el colegio”

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. I.E. : Jorge Eliécer Gaitán
- 1.2. ÁREA : Informática
- 1.3. GRADO Y SECC : Primaria
- 1.4. HORAS : 1 hora
- 1.5. TEMA : Valores y principios morales
- 1.6. DOCENTE : Yakeline Carvajal
- 1.7. FECHA : Jueves 16 de mayo de 2019

II. TÍTULO DE LA SESIÓN:

Promoviendo los valores y principios morales en el colegio

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR	INSTRUMENTO
Reconocer los valores morales como principios fundamentales que rigen las acciones del individuo, contribuyen a tomar conciencia y compromiso respecto a las	<ul style="list-style-type: none"> Convivir en sociedad demanda el ejercicio de actos lucidos determinados por la cultura, actitudes, emociones, valores de la 	Valores y principios morales	<ul style="list-style-type: none"> Fortalecer la vivencia del valor del respeto Aprender a controlar las acciones y comportamientos de las personas Lograr un clima afectuoso en el aula de clases y motivador con miras a 	<ul style="list-style-type: none"> Ficha de observación.

ideologías, valores y emociones éticas que han de ser practicadas dentro de la sociedad.	persona y valores culturales		crear condiciones de aprendizaje	
--	------------------------------	--	----------------------------------	--

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN/ ACTIVIDADES:

SECUENCIA DIDÁCTICA
Inicio (20 minutos)
<p>La docente saluda a los estudiantes y les invita a mantener el entusiasmo y motivación en el aprendizaje. Los estudiantes leen una corta historieta acerca del respeto (7 min)</p> <p>Seguidamente, asigna a cada estudiante el lugar y equipo de computo que utilizará.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente expone las normas y reglas que deben cumplir los estudiantes durante el tiempo de uso del aula de informática (disciplina, cuidado de equipos tecnológicos, orden, escuchar atentamente las indicaciones.) ➤ Uso de los equipos y herramientas tecnológicas La docente hará uso del tablero digital con el fin de proyectar el video dispuesto en la página web: https://www.youtube.com/watch?v=qpMoP-QinHA <p>Luego, formulará los siguiente interrogantes: ¿Considera que hoy por entre las personas no existe respeto? ¿Considera que el docente debe enseñar al estudiante valores y principios morales? ¿Cuál es la razón para ello? ¿Qué razones se tiene para poner en práctica los buenos modales de conducta en el aula de clase? ¿qué beneficios trae consigo respetar a las personas?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ De acuerdo a la documentación y conocimiento propio, los estudiantes dan respuesta a las formulaciones.
<p>La docente resalta la relevancia de la práctica de los valores morales en el contexto familiar, social y educativo y menciona la importancia en la vida del estudiante (con soporte en la Ley 145 de 1994)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente proyecta el video: importancia de los valores y principios morales ➤ La docente explica el por qué los valores humanos auto regulan la conducta de los individuos y se convierten en componente de la personalidad
Desarrollo (30 min)
<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente solicita a los estudiantes mencionar de manera escrita cuáles considera son los valores y principios más relevantes y argumentar sus respuestas; asimismo, solicita responder las siguientes preguntas: ¿los valores morales contribuyen a formar personas integrales?, ¿cómo aprender a respetar a las personas? ¿los niños(as) aprenden a través del ejemplo? ¿la educación que brindan los padres a los hijos influye en la formación de actitudes? ➤ Los estudiantes leen en voz alta sus respuestas ➤ Al socializar el tema, los estudiantes irán presentando sus respuestas de manera organizada ➤ La docente se detendrá en temas como: el respeto padres e hijos(as), respeto entre estudiantes, respeto entre docente y estudiantes, saber escuchar, autodominio. ➤ La docente solicita a los estudiantes concluir en 10 renglones en qué consiste el respeto
Cierre (10 min)
<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente aplica una actividad lúdica haciendo uso de las Tics. Se encuentra en la página web https://www.educacionrespuntocero.com/recursos/juegos-para-promover-valores-en-el-patio-de-la-escuela-el-trabajo-en-equipo-y-la-amistad/29351.html ● Actividad lúdica. ➤ Los estudiantes siguen las instrucciones de la actividad lúdica digital; siempre orientados por la docente
Reflexionamos :

¿La crisis de los valores humanos desencadena violencia, intolerancia, irrespeto?, ¿Reviste importancia el tema para los menores? ¿La carencia de valores anulados en la etapa de la niñez se evidencia en la intolerancia y violencia verbal? ¿Considera que algunos de sus compañeros(as) de clase adoptan conductas impropias de irrespeto permanente en las aulas de clases? ¿Un mal comportamiento trae consecuencias a quien lo ejerce? ¿Los estudiantes, consideran que se puede prevenir estos problemas?

ACTIVIDADES PARA CASA

- Los estudiantes resaltan la importancia de poner en práctica los valores y principios y encuentran interesante el tema; asimismo, encuentran importante los videos con fines educativos y los juegos interactivos que encuentran en la web en beneficio del aprendizaje y práctica de los mismos

EVALUACIÓN

- La planificación de actividades elaboradas por el docente, le permite observar que el estudiante se motiva y el aprendizaje se recepciona con mayor facilidad

MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

Computador, video beam, servicio de internet, parlantes, hoja, esfero o lápiz

Aguazul, 16 de mayo de 2019

FIRMA
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

“Aprendiendo a comprender un texto”

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. I.E. : Jorge Eliécer Gaitán
1.2. ÁREA : Informática
1.3. GRADO Y SECC : Primaria
1.4. HORAS : 1 hora
1.5. TEMA : Comprensión lectora
1.6. DOCENTE : Yakeline Carvajal.
1.7. FECHA : Viernes 17 de mayo de 2019

II. TÍTULO DE LA SESIÓN:

Aprendiendo a comprender un texto

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR	INSTRUMENTO
<ul style="list-style-type: none"> • A través de la gramática los educandos van aprendiendo a expresar en forma escrita y verbal sus sentimientos, emociones, deseos, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce y identifica la historia de un personaje de la historia el buen uso de la tecnología incide en su aprendizaje 	Comprensión lectora	<ul style="list-style-type: none"> • Preparar a los estudiantes como seres sociales tanto en su propia familia como en las relaciones con los demás 	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de observación.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN/ ACTIVIDADES:

SECUENCIA DIDÁCTICA
<p>Inicio (15 minutos)</p> <p>La docente saluda a los estudiantes evidenciando sus cualidades para el trabajo del día. En el aula de informática, los estudiantes leen un apartado de la obra “el principito” (5 min) y refuerzan la lectura con un video con fines educativos</p> <p>Inicio (10 min):</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente expone las reglas que deben cumplir los estudiantes durante el tiempo de uso del aula de informática (disciplina, cuidado de equipos tecnológicos, orden, escuchar atentamente las indicaciones.) ➤ La docente hará uso de la pizarra digital a fin de explicar un juego interactivo del lenguaje donde los estudiantes aprenderán a comprender un texto; y el cual se encuentra en la dirección electrónica https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/lengua-literatura/compresion-lectora <p>Seguidamente, formulará los siguiente interrogantes:</p> <p>— ¿Qué por comprensión lectora? ¿Considera relevante aprender a comprender un texto? ¿Identifica las ideas principales en un texto? ¿Identifica las ideas secundarias en un texto? ¿qué posibilidades brindan la comprensión lectora?</p>
<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente resalta la relevancia de la comprensión lectora para la enseñanza aprendizaje ➤ La docente explica las ventajas de la comprensión lectora y las falencias en la carencia de la no comprensión de un texto
<p>Desarrollo (25 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente solicita a los estudiantes escribir acerca de las ventajas y desventajas de la comprensión lectora; asimismo, solicita responder las siguientes preguntas: ¿la comprensión lectora contribuye a formar personas creativas e imaginativas?, ¿cómo hacer un buen de la comprensión lectora? ¿es usuario de los programas interactivos que enseñan a comprender textos? Menciónelas ➤ Los estudiantes leen en voz alta sus respuestas
<p>Cierre (10 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente entrega una historieta y aplica un taller sobre comprensión lectora de la historieta ➤ Los estudiantes subrayan con un color la idea principal y las ideas secundarias con otro color <p>Reflexionamos :</p> <p>¿La comprensión lectora tiene gran validez en el estudio? ¿Sin la comprensión lectora es complejo entender el contenido de un texto? ¿La comprensión lectora demanda el uso del diccionario? ¿Los estudiantes, consideran que respetar los signos de puntuación ayuda a comprender un texto? ¿Los estudiantes identifica dónde radica su problema de comprensión lectora? ¿Los estudiantes se mostraron interesados en prevenir esa dificultad lectora?</p>

MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

Computador, teclado y mouse, servicio de internet, cuaderno y lápiz y esfero
--

EVALUACIÓN

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • La organización de las actividades llevadas a cabo por el docente, le permite una mejor comprensión del tema y la recepción del mismo con mayor facilidad |
|---|

ACTIVIDADES PARA CASA

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes destacan la importancia de la comprensión lectora en el aprendizaje • Los estudiantes serán autores de un cuento o historieta digital donde los personajes serán los integrantes de la familia y compañeros del aula de clase; sin embargo, la redacción no se hará de manera escrita sino a través de figuras, animales, objetos y emoticones; asimismo, deben finalizar su historia con una moraleja |
|---|

Aguazul, 17 de mayo de 2019

FIRMA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

“Ejercitándome en el aprendizaje”

DATOS GENERALES:

- | | |
|--------------------------|---|
| 1.1. I.E. | : Jorge Eliécer Gaitán |
| 1.2. ÁREA | : Informática |
| 1.3. GRADO Y SECC | : Primaria |
| 1.4. HORAS | : 1hora |
| 1.5. TEMA | : Manejo y aprendizaje en la plataforma Prueba Saber |
| 1.6. DOCENTE | : Yakeline Carvajal |
| 1.7. FECHA | : Lunes, 20 de mayo de 2019 |

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

Ejercitándome en el aprendizaje

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR	INSTRUMENTO
• Realizar actividades de refuerzo de tipo cognoscitivo	Desarrollar las habilidades y destrezas cognitivas en los estudiantes con el objetivo que les permitan un mejor desempeño en sus labores académicas y pruebas censales	Plataforma Prueba Saber	<ul style="list-style-type: none"> • Brindar herramientas tecnológicas a los estudiantes en procura de su preparación para las pruebas saber • Fortalecer el conocimiento y aprendizaje de los estudiantes 	• Ficha de observación.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN/ ACTIVIDADES:

SECUENCIA DIDÁCTICA
Inicio (5 minutos)
<p>La docente inicia la clase con un saludo, animándoles en la realización de sus actividades académicas</p> <p>Inicio (10 min):</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente expone las reglas que deben cumplir los estudiantes durante el tiempo de uso del aula de informática (disciplina, cuidado de equipos tecnológicos, orden, escuchar atentamente las indicaciones.) <p>La docente hará uso de la pizarra digital a fin de presentarles a los estudiantes un video acerca de la plataforma de “Pruebas Saber” (10 minutos)</p>
<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente explica generalidades de la plataforma interactiva Pruebas Saber y cómo acceder a la misma; en la medida que avanza, el docente va despejando las dudas de los estudiantes con respecto al tema ➤ La docente resalta la relevancia de la comprensión lectora en las pruebas saber ➤ La docente explica las ventajas de la comprensión lectora y las falencias en la carencia de la no comprensión de un texto
Desarrollo (35 min)
<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente solicita a los estudiantes acceder a la página web: http://www.icfes.gov.co/exámenes/component/docman/doc_view/688-presentacion-resultados-pruebas-saber-359-2012?Itemid= ➤ La docente les va orientando acerca del manejo de la plataforma “Pruebas Saber ➤ La docente les explica la importancia que reviste para los estudiantes el contar con una plataforma interactiva que fue creada para ayudar al estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje y en refuerzo de sus conocimientos; por tanto deben ser aprovechados con responsabilidad social. ➤ La docente expone las ventajas de la plataforma Pruebas Saber; asimismo, solicita responder las siguientes preguntas: ¿considera que las pruebas censales son una forma de medir la calidad educativa de la institución educativa?, ¿Cree que la comprensión lectora es necesaria para presentar las pruebas censales? ¿Alguna vez había hecho uso de la plataforma Pruebas Saber? ¿Considera que se puede convertir en usuario de los programas interactivos - Plataforma Pruebas Saber -que enseñan a comprender textos? Argumente su respuesta ➤ Los estudiantes leen en voz alta sus respuestas ➤ Al socializar el tema, los estudiantes irán presentando sus respuestas de manera organizada <p>La docente se detendrá en temas como: Quienes deben presentar las Pruebas Saber, qué asignaturas conforman las pruebas censales, posibilidades de obtener un excelente puntaje en la prueba censal, módulos que contiene la plataforma, videos con fines interactivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ De acuerdo a la documentación y conocimiento propio, los estudiantes dan respuesta a las formulaciones ➤ La docente solicita a los estudiantes exponer verbalmente el por qué se es necesario hacer uso de la plataforma Pruebas Saber
Cierre (10 min)

➤ El docente aplica a los estudiantes un taller contenido en la plataforma Prueba Saber

Reflexionamos :

¿Las Tic amparan el proceso de las nuevas prácticas educativas? ¿La plataforma Pruebas Saber es dinámica y lúdica; menos compleja que las clases de aula? ¿Es importante que la plataforma Pruebas Saber contenga contenidos en la comprensión lectora? ¿Los estudiantes, consideran los cuestionarios ya aplicados se convierten en referente para las futuras pruebas censales? ¿Los estudiantes reconocen que los docentes deben reforzar sus conocimientos haciendo uso de esta plataforma? ¿Los estudiantes se mostraron interesados en visitar y aprender de los contenidos dispuestos en la plataforma interactiva Pruebas Saber?

MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

Computador, teclado y mouse, servicio de internet, cuaderno y lápiz y esfero

EVALUACIÓN

- La organización de las actividades llevadas a cabo por el docente, le permite a los estudiantes una mayor comprensión del tema

ACTIVIDADES PARA CASA

- Los estudiantes destacan la importancia de la plataforma interactiva Pruebas Saber
- Los estudiantes se comprometen a acceder a la plataforma con el objetivo de reforzar sus conocimientos y lograr un excelente puntaje en las pruebas saber del presente año

Aguazul, lunes 20 de mayo de 2019

FIRMA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

“Hábitos que unen a la familia: El amor verdadero no es otro que aquel que se da en familia”

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **LE.** : Jorge Eliécer Gaitán
 1.2. **ÁREA** : Informática
 1.3. **GRADO Y SECC** : Primaria
 1.4. **HORAS** : 3 horas
 1.5. **TEMA** : La familia.
 1.6. **DOCENTE** : Wladimir Acevedo Pérez
 1.7. **FECHA** : Marte, 21 de mayo de 2019

II. TÍTULO DE LA SESIÓN:

Hábitos que unen a la familia: El amor verdadero no es otro que aquel que se da en familia

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR	INSTRUMENTO
Identificar que buenos hábitos se convierten en costumbres habituales para desarrollar una buena unión familiar.	Buscar hábitos que unen a la familia	Mi familia	Desarrollar actividades diarias que unan a la familia y generen un espacios de diálogo	Ficha de observación

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN/ ACTIVIDADES:

SECUENCIA DIDÁCTICA
Inicio (20 minutos)
El docente saluda a los estudiantes evidenciando sus cualidades para el trabajo del día. ➤ Los estudiantes y el docente acuerdan normas para la interacción del trabajo (por ejemplo, escuchar con atención a sus compañeros y al docente, intervenir ordenadamente respetando la opinión de sus compañeros). ➤ El docente habla a los estudiantes acerca de la familia, la fraternidad, el respeto y amor mutuo que debe existir entre sus integrantes, y necesidad de mantener una buena convivencia ➤ Luego, el docente invita a los estudiantes a describir en tres palabras a su familia
Desarrollo (120 minutos)
➤ El docente hace uso de la pizarra digital para proyectar la película: “Frozen. El reino del hielo” (1h.50minutos) ➤ Finalizado el film pide a sus estudiantes responder a las siguientes preguntas: ¿Cómo se relacionan los miembros en su familia? ¿influye mi actitud para generar un buen entorno familiar? ¿qué significado tiene para cada uno la convivencia? ¿ qué factores influyen en la convivencia? ➤ Los estudiantes responden en forma organizada a las preguntas formuladas.
Cierre (10 min)
Reflexionamos : ¿Qué aprendimos hoy acerca de la unión familiar?, ¿existe diálogo en nuestras familias? ¿Cómo mejorar la convivencia familiar? ¿Somos agradecidos(as) con las personas que nos cuidan y protegen? ¿Soy respetuoso(as) con mis padres, hermanos(as), abuelos(os), tíos(as)?
ACTIVIDADES PARA CASA
• Las películas clásicas y cinematográficas ayudan a fortalecer los hábitos que unen a la familia; de ahí que en esta ocasión la actividad consistirá en ver en familia la película “El rey león”; luego contestar en familia al siguiente taller: ¿los Padres siempre deben escuchar a los hijos(as). Por qué razón?, ¿el amor de los padres hacia los hijos(as) dura para siempre?, ¿cuál es el tema de la película? ¿qué valores morales identifica en la película?
EVALUACIÓN
• En la evaluación formativa la docente verifica la solución del taller en familia
MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR
• Lapicero, cuaderno,, borrador , computador, pizarra digital, diccionario

 FIRMA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

“Creación del huerto escolar”

V. DATOS GENERALES:

- 5.1. I.E. : Jorge Eliécer Gaitán
 5.2. ÁREA : Informática
 5.3. GRADO Y SECC : Primaria
 5.4. HORAS : 90 minutos
 5.5. TEMA : El huerto escolar.
 5.6. DOCENTE : Wladimir Acevedo Pérez
 5.7. FECHA : Miércoles 22 de mayo de 2019

VI. TÍTULO DE LA SESIÓN:

Creación del huerto escolar

VII. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR	INSTRUMENTO
-------------	-----------	----------------	-----------	-------------

Transformar hábitos alimenticios enseñando a los niños(as) a cultivar alimentos nutritivos y libre químicos que les permita llevar una vida sana y activa	Lograr desarrollar competencias en los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje acerca de la creación y cuidado de un huerto escolar	Huerto escolar	Vincular al conocimiento, la innovación y el juego en actividades agradables como la creación de un huerto escolar que permiten un aprendizaje significativo	Taller: el cuento y sus personajes
---	--	-----------------------	--	------------------------------------

VIII. DESARROLLO DE LA SESIÓN/ ACTIVIDADES:

SECUENCIA DIDÁCTICA
Inicio (15 minutos)
El docente saluda a los estudiantes y menciona el tema de clase a tratar <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los estudiantes y el docente acuerdan normas para la interacción del trabajo (por ejemplo, escuchar con atención a sus compañeros y al docente, intervenir ordenadamente respetando la opinión de sus compañeros). • El docente proyecta 2 videos sobre el cuidado del medio ambiente y los seres vivos en procurar que los estudiantes permitan percibir la posibilidad de imitación de buenos ejemplos en cuanto al cuidado de los mismos
Desarrollo (35 min)
<ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente les pide a los estudiantes que conformen grupos de 4 integrantes para analizar a profundidad los malos hábitos del hombre sobre la naturaleza ➤ Primero deben nombrar un líder quien se encargará de leer la exposición que hace cada grupo acerca de la temática a tratar. ➤ El docente hará las veces de moderador del foro y pregunta: ¿El cambio climático puede generar enfermedades como el dengue, zika y chikunguña? ¿Consideran que en la actualidad las plantas contienen fertilizantes artificiales? ¿Una manera de cuidar el planeta es cuidando el agua? ¿la naturaleza merece nuestro respeto? Por qué razón? ➤ Cada equipo de trabajo irá compartiendo sus opiniones a través de su líder, de acuerdo a los interrogantes planteados por el docente
Continuación (5 min)
Reflexionamos : ¿Qué temas aprendimos hoy?, ¿Cómo aprendimos? ¿Para qué aprendimos? ¿Tuvimos dificultades en la comprensión del tema? ¿Qué fue lo más sencillo y lo más difícil de trabajar en grupo?
Cierre (35 minutos)
El docente propone la creación d un huerto escolar, plantea conformar grupos de 8 estudiantes que deben: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Analizar y determinar las plantas a sembrar ➤ Limpiar el terreno y preparar la tierra para la siembra de las plantas ➤ Abonar la tierra sin aplicar químicos ➤ Sembrar las plantas ➤ Cuidado de las plantas (riego, quitar la maleza, hablarles a las plantas) ➤ Recolección de los frutos
ACTIVIDADES PARA CASA
<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes deben documentarse en la creación de huertos escolares, tomando apuntes en los cuadernos para así evidenciar el trabajo. Seguidamente, deben proveerse de las herramientas necesarias para la limpieza, preparación, abono. siembra de las plantas y recolección de material de desechos;

asimismo, proveerse de guantes, tapabocas y ropa de trabajo. Finalmente, los estudiantes se organizan para el cuidado del huerto escolar

EVALUACIÓN

- La enseñanza ambiental debe enseñarse desde la participación colectiva, iniciando desde la infancia ya que en un futuro esos pequeños se evitarán la destrucción del entorno natural.

MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

- Lapicero, cuaderno, borrador, computador, servicio de internet, ropa de trabajo, herramientas de campo, bolsas negras, rastrillo, guantes, tapabocas, plantas

Aguazul, Martes 22 de mayo de 2019

FIRMA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

“Diseño una tarjeta digital para el “día de la Madre”, usando el programa Publisher”

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **IE.** : Jorge Eliécer Gaitán
 1.2. **ÁREA** : Informática
 1.3. **GRADO Y SECC** : Primaria
 1.4. **HORAS** : 1 hora
 1.5. **TEMA** : programa informático Publisher.
 1.6. **DOCENTE** : Yakeline Carvajal
 1.7. **FECHA** : Jueves, 23 de mayo de 2019

II. TÍTULO DE LA SESIÓN:

Diseño una tarjeta digital para el “día de la Madre”, usando el programa Publisher

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR	INSTRUMENTO
Produzco tarjetas digitales que responden a necesidades específicas de comunicación	Elabora una tarjeta de felicitación alusivo al “día de la Madre” poniendo en evidencia la creatividad e imaginación	Programa informático Publisher	Crear y personalizar un diseño de tarjeta Aprender a trabajar folletos y anuncios	Guía: cambio de roles en el cuento.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN/ ACTIVIDADES:

SECUENCIA DIDÁCTICA
<p>Inicio (20 minutos)</p> <p>La docente saluda a los estudiantes</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los estudiantes y el docente acuerdan normas para la interacción del trabajo (por ejemplo, escuchar con atención a sus compañeros y al docente, intervenir ordenadamente respetando la opinión de sus compañeros). ➤ La docente utiliza el tablero digital para proyectar el video: Curso Publisher - Capitulo 0, Introducción para Principiantes https://www.youtube.com/watch?v=xU0F8uD66Iw ➤ Luego pide a algunos estudiantes que han trabajado Publisher que compartan sus reflexiones acerca del programa. ➤ Luego, pregunta: <ul style="list-style-type: none"> — ¿Cómo definirían a Publisher? ¿Cuál es la función del programa informático? ¿cuáles son los usos de Publisher?. La docente los motiva a dar sus respuestas. ➤ Los estudiantes responden de manera espontánea y anotan en su cuaderno detalles importantes.

Desarrollo (30 min)
<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente entrega una hoja donde se detalle el manejo del programa Publisher y solicita a los estudiantes seguir las instrucciones en detalle hasta lograr diseñar una tarjeta de felicitación que se convertirá en el producto final. ➤ La docente se encuentra atenta a despejar inquietudes de los estudiantes en cuanto al manejo del programa informático. ➤ Acto seguido se les pide que realicen en su cuaderno un listado de los inconvenientes que surgieron durante el trabajo a fin de fortalecer el conocimiento en la próxima clase
Cierre (30 min)
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Los estudiantes narran sus experiencias en la realización del trabajo ➤ La docente entrega una nueva guía con instrucciones específicas para elaborar un folleto <p>Reflexionamos : ¿Qué nuevas habilidades adquirimos hoy?, ¿Para qué son útiles estas habilidades? ¿Qué dificultades tuvimos en la creación y diseño de la tarjeta? ¿Qué fue lo que más de gradó del programa publisher?</p>

MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR
Computador, teclado y mouse, servicio de internet, imágenes digitales
EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • En la evaluación formativa la docente verifica mediante el trabajo de los estudiantes la comprensión del tema

ACTIVIDADES PARA CASA
<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes retoman los conocimientos informáticos para la realización; además los estudiantes pueden incorporar detalles no previstos en el trabajo

Aguazul, jueves 23 de mayo de 2019

FIRMA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

“Elaboró mi primer mapa conceptual mediante MindManager”

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **I.E.** : Jorge Eliécer Gaitán
 1.2. **ÁREA** : Informática
 1.3. **GRADO Y SECC** : Primaria
 1.4. **HORAS** : 90 minutos
 1.5. **TEMA** : Mapa conceptual.
 1.6. **DOCENTE** : Yakeline Carvajal.
 1.7. **FECHA** : Viernes, 24 de mayo de 2019

II. TÍTULO DE LA SESIÓN:

Elaboró mi primer mapa conceptual mediante MindManager

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR	INSTRUMENTO
Aprender a elaborar un mapa conceptual de forma sencilla y jerarquizando ideas	Ejercitarse en la elaboración de mapas conceptuales a través del programa MindManager	Mapas conceptuales	Realizar prueba de entrada Conocer el manejo de la herramienta software para la elaboración de mapas conceptuales en el proceso de la enseñanza aprendizaje	• Taller en plataforma.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN/ ACTIVIDADES:

SECUENCIA DIDÁCTICA
Inicio (20 minutos)
<p>La docente saluda a los estudiantes y los motiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los estudiantes y el docente acuerdan normas para la interacción del trabajo (por ejemplo, permanecer en silencio durante el desarrollo de la prueba la cual es de carácter individual, intervenir ordenadamente respetando la opinión de sus compañeros en la socialización). ➤ La docente y realiza una breve explicación de las dos actividades a realizar durante la sesión. ➤ La docente pide a los estudiantes inicialmente trabajar en el cuaderno <p>Seguidamente, les entrega una hoja que contiene un cuento infantil sobre la familia titulado “Las tres Marías” y le solicita a los niños(as) leerlo y luego escribir los personajes, los lugares geográficos, el tiempo de duración del cuento y la enseñanza o moraleja</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los estudiantes llevan a cabo la ejecución de la actividad en su cuaderno
Desarrollo (50 min)

- La docente media el aprendizaje de los estudiantes y les explica en detalle el desarrollo y las reglas específicas del taller; asimismo, el objetivo del mismo, el cual tiene como finalidad enseñarles a elaborar un mapa conceptual
- A continuación, la docente utiliza el tablero digital para proyectar el video: “elaboración de un mapa conceptual mediante MindManager “.
- Luego les hace entrega a los estudiantes de una guía con el propósito de elaborar el mapa conceptual del cuento haciendo uso del programa MindManager
- Los estudiantes acceden al programa y junto con la guía van elaborando el mapa conceptual en el programa previsto
- La docente se mantiene atenta a las consultas e inquietudes de los estudiantes.
- Finalizado el tiempo, la docente hace revisión del trabajo

Cierre (20 min)

- La docente pregunta a los niños(as) si el programa MindManager es muy complejo de manejar a la hora de elaborar mapas conceptuales.
- La docente resolverá las inquietudes de los estudiantes con respecto a la actividad o su contenido.

Reflexionamos:

¿Qué conocimientos nuevos tenemos después de realizada la actividad? ¿Para qué nos pueden servir estos nuevos conocimientos? ¿Tuvimos dificultades para resolver la actividad? ¿Qué fue lo más sencillo al llevar a cabo el trabajo?

ACTIVIDADES PARA CASA

- Los estudiantes que no culminaron la actividad lo deben hacer como actividad extracurricular

EVALUACIÓN

- En la evaluación formativa la docente verifica mediante los resultados de la actividad desarrollada en la herramienta MindManager

MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

- Lapicero, cuaderno de lengua castellana, borrador , tablero, plataforma EDUCA, proyector, computador.

Aguazul, viernes 24 de mayo de 2019

FIRMA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

“Uso de la pizarra digital en clase: ventajas e inconvenientes”

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **I.E.** : Jorge Eliécer Gaitán
 1.2. **ÁREA** : Informática
 1.3. **GRADO Y SECC** : Primaria
 1.4. **HORAS** : 1 hora
 1.5. **TEMA** : La pizarra digital.
 1.6. **DOCENTE** : Yakeline Carvajal.
 1.7. **FECHA** : Lunes, 27 de mayo de 2019

II. TÍTULO DE LA SESIÓN:

Uso de la pizarra digital en clase: ventajas e inconvenientes

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR	INSTRUMENTO
Impulsar la innovación pedagógica con el uso de la pizarra digital (ordenador + Internet + videoprojector) en las aulas de clase.	Posibilitar que las actividades que se desarrollan en las clases puedan ser más atractivas, vistosas y audiovisuales	La pizarra digital.	Mejorar y motivar significativamente a los estudiantes en los aprendizajes	• Ficha de observación

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN/ ACTIVIDADES:

SECUENCIA DIDÁCTICA
Inicio (20 minutos)
<p>La docente saluda a los estudiantes evidenciando sus cualidades para el trabajo del día.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los estudiantes y el docente acuerdan normas para la interacción del trabajo (por ejemplo, permanecer en silencio durante el desarrollo de la prueba la cual es de carácter individual, intervenir ordenadamente respetando la opinión de sus compañeros en la mesa redonda). ➤ La docente y realiza una breve explicación de las actividades a realizar durante la sesión. ➤ La docente con el fin de evocar los saberes de la sesión anterior preguntará: <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Considera que el uso de las pizarras digitales se logra una mejora significativa sus aprendizajes? ¿esta herramienta tecnológica les facilita el seguimiento de las explicaciones del profesor? ¿creen que están más atentos, motivados e interesados cuando las actividades de clase cuentan con el apoyo de la pizarra digital? ➤ Los estudiantes responden de manera espontánea y de acuerdo a sus experiencias.
Desarrollo (30 min)

- La docente media el aprendizaje de los estudiantes y les explica en detalle la reseña histórica y evolución de la pizarra digital interactiva, ventajas y desventajas en el sector educativo.
- La docente elaboró un cuestionario acerca de esta herramienta tecnológica, siendo su objetivo conocer el grado de satisfacción o insatisfacción del estudiante al realizar la clase
- La docente les explica a los estudiantes la dinámica del cuestionario y lo aplica de manera individual
- Cada estudiante de manera individual responde el test.
- Una vez los estudiantes finalicen la actividad o el tiempo haya finalizado se recogen todos los cuestionarios

Cierre (10 min)

- La docente solicita a los estudiantes ver el video: "esta es la nueva tecnología que revolucionará al mundo de la educación"
- Página web: <http://clubepe.com/esta-nueva-tecnologia-revolucionara-al-mundo-de-la-educacion/>
- La docentes les pide a los estudiantes escribir en 15 renglones el mensaje del video (hacer uso del programa Word)

Reflexionamos:

¿Qué conocimientos nuevos después de tratar el tema? ¿Para qué nos pueden servir recibir clases haciendo uso de la pizarra digital interactiva? ¿el manejo de la pizarra digital es complejo?

ACTIVIDADES PARA CASA

- Los estudiantes consultan el video y otras fuentes digitales acerca de la pizarra digital interactiva

EVALUACIÓN

- En la evaluación formativa la docente verifica mediante los resultados de la aplicación de la prueba de entrada.

MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

- Lapicero, cuaderno, computador, tablero digital, teclado, mouse

Aguazul, lunes 27 de mayo de 2019

FIRMA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

“Normas de convivencia”

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **I.E.** : Jorge Eliécer Gaitán
 1.2. **ÁREA** : Informática
 1.3. **GRADO Y SECC** : Primaria
 1.4. **HORAS** : 1 hora
 1.5. **TEMA** : Normas de convivencia
 1.6. **DOCENTE** : Wladimir Acevedo
 1.7. **FECHA** : Marte, 28 de mayo de 2019

II. TÍTULO DE LA SESIÓN:

Normas de convivencia

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR	INSTRUMENTO
Ejercitar las reglas básicas de conducta que determinan cuál es el comportamiento adecuado en un lugar específico, para cohabitarlo pacíficamente con los demás	Adoptar las normas de convivencia como reglas obligatorias y coercitivas de obligatorio cumplimiento	Normas de convivencia	Respetar a los compañeros(as) y a los profesores, empleando las normas del buen oyente y buen hablante, entre otras, para garantizar la correcta comunicación	Guía el cuento en tres párrafos.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN/ ACTIVIDADES:

SECUENCIA DIDÁCTICA
<p>Inicio (15 minutos)</p> <p>El docente saluda</p> <p>Los estudiantes y el docente acuerdan normas para la interacción del trabajo (por ejemplo, escuchar con atención a sus compañeros y al docente, intervenir ordenadamente respetando la opinión de sus compañeros).</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente pide a los estudiantes que se organicen en grupos de máximo 04 estudiantes y cada uno de aporte acerca de la percepción que tienen sobre normas de convivencia ➤ Los estudiantes deberán escuchar atentamente a cada uno de sus compañeros e ir seleccionando una de las ideas leídas por los compañeros del grupo. ➤ Luego sacan conclusiones

Desarrollo (15 min)
El docente proyecta un video sobre un cuento infantil: “Las conejitas que no sabían respetar”. Seguidamente, la docente solicita a los niños redactar la moraleja del cuento en 8 renglones ➤ Los estudiantes de manera organizada van presentando sus aportes y discutiendo las actitudes de las conejitas
Cierre (30 min)
➤ El docente reforzará los contenidos de la sesión con unas actividades de juego que refuerzan la convivencia escolar : “la gallinita ciega” y “armando un rompecabezas gigante” ➤ Se encuentran en la página web: https://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/juegos-para-ninos/actividades-compartir-en-el-aula.html
Reflexionamos: ¿Qué aprendimos hoy acerca de la convivencia?, ¿De qué manera aprendimos? ¿Para qué nos sirve lo aprendido? ¿Qué dificultades tuvimos para trabajar en equipo? ¿es posible cambiar nuestra actitud en procura de adoptar una convivencia favorable para todos?
MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR
V. Computador, tablero digital, pañuelo, cinta de papel, cuaderno, esfero
EVALUACIÓN
VI. En la evaluación formativa la docente verifica mediante la actitud de los estudiantes

ACTIVIDADES PARA CASA
VII. De acuerdo a las sugerencias del auditorio mencionar en qué se compromete para mejorar la convivencia en el aula de clases

Aguazul, martes 28 de mayo de 2019

FIRMA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

“Conociendo a Papelucho”

I. DATOS GENERALES:

- 1.8. **I.E.** : Jorge Eliécer Gaitán
 1.9. **ÁREA** : Informática
 1.10. **GRADO Y SECC** : Primaria
 1.11. **HORAS** : 1 hora
 1.12. **TEMA** : Diario de vida
 1.13. **DOCENTE** : Wladimir Acevedo
 1.14. **FECHA** : Marte, 28 de mayo de 2019

II. TÍTULO DE LA SESIÓN:

Normas de convivencia

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR	INSTRUMENTO
Mejorar la fluidez verbal a través del ejercicio de estructuras sintácticas y la narración.	Desarrollar la creatividad y estimular más la inteligencia.	Conociendo a Papelucho	Regular la escritura con el propósito de procesar y comunicar ideas complejas de manera efectiva.	Redacción de un diario de vida

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN/ ACTIVIDADES:

SECUENCIA DIDÁCTICA
Inicio (10 minutos)
<p>El docente saluda</p> <p>Los estudiantes y el docente acuerdan normas para la interacción del trabajo (por ejemplo, escuchar con atención a sus compañeros y al docente, intervenir ordenadamente respetando la opinión de sus compañeros).</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente presenta a “Marcela Paz” escritora chilena y autora del libro “Papelucho” una narración que presenta la vida de Papelucho a partir de los 8 años y su propósito al escribir su diario de vida ➤ Seguidamente, la docente le preguntará a los estudiantes: ¿si les gustaría escribir un diario? ➤ Los estudiantes contarán con 5 minutos para argumentar su respuesta en 6 renglones. A continuación de manera organizada los educandos irán leyendo sus respuestas
Desarrollo (15 min)

La docente proyecta un video: “las aventura de Papelucho” -5 minutos-, se encuentra en la página web: <https://www.youtube.com/watch?v=0lj9a2e4tSY>

Una vez finaliza la proyección del video la docente solicita a los niños redactar el cuento en una 15 renglones e identificar las características físicas y morales de Papelucho

- Los estudiantes de manera organizada van presentando sus aportes

Cierre (35 min)

- El docente mencionará uno de los libros de Papelucho, titulado: “Papelucho en vacaciones” y entregará a los estudiantes una serie de preguntas, quienes deberán poner en práctica el nivel inferencial a partir del título de la obra: ¿cómo se imaginan a Papelucho en vacaciones? ¿Papelucho realiza sus tareas en los primeros días de vacaciones? ¿Será que la familia de Papelucho salen de viaje hacia otra ciudad? ¿qué clase de relación comunicativa tendrá Papelucho con su hermana menor?
- Una vez los estudiantes realizan las inferencias a partir del título de la obra, se socializarán las respuestas de manera organizada
- Seguidamente, la docente solicita a los estudiantes ingresar a la página web: <https://es.slideshare.net/BarbaraRetamalZuiga/papelucho-en-vacaciones-76506762n> donde encontrarán la lectura en mención y llevarla a cabo en 12 minutos.
- Una vez realizada la lectura, la docente pide a los estudiantes responder las formulaciones anteriores

Reflexionamos:

¿Se aprendió que la imaginación y creatividad despierta un estado de fluidez en la mente?, ¿De vez en cuando es bueno soñar despierto? ¿La imaginación lleva a la persona a ser creativa? ¿La cotidianidad no es un impedimento para ser creativo?

MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

V. Computador de mesa completo, tablero digital, cuaderno, esfero

EVALUACIÓN

VI. En la evaluación formativa la docente verifica el nivel de entusiasmo que generó en los estudiantes la lectura de “las aventuras Papelucho “

ACTIVIDADES PARA CASA

VII. Los estudiantes se comprometen a llevar a cabo la lectura de otro de los libros de Papelucho y socializarlo en clase

Aguazul, martes 28 de mayo de 2019

FIRMA

“Adivino cuál es el personaje secreto”

I. DATOS GENERALES:

- 1.15. I.E. : Jorge Eliécer Gaitán
 1.16. ÁREA : Informática
 1.17. GRADO Y SECC : Primaria
 1.18. HORAS : 1 hora
 1.19. TEMA : Estimular la imaginación
 1.20. DOCENTE : Wladimir Acevedo Pérez
 1.21. FECHA : Marte, 28 de mayo de 2019

II. TÍTULO DE LA SESIÓN:

Adivino cuál es el personaje secreto

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR	INSTRUMENTO
Realizar actividades divertidas que generen ideas imaginativas mediante la disciplina y el entrenamiento	Entrenar el cerebro para pensar de forma imaginativa	Adivino cuál es el personaje secreto	Usar hábitos físicos para estimular tu mente	Ficha de observación.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN/ ACTIVIDADES:

SECUENCIA DIDÁCTICA
Inicio (15 minutos)
El docente saluda Los estudiantes y el docente acuerdan normas para la interacción del trabajo (por ejemplo, escuchar con atención a sus compañeros y al docente, intervenir ordenadamente respetando la opinión de sus compañeros). ➤ El docente pide a los estudiantes que se organicen en grupos de máximo 04 estudiantes y cada uno de aporte acerca de la percepción que tienen sobre normas de convivencia ➤ Los estudiantes deberán escuchar atentamente a cada uno de sus compañeros e ir seleccionando una de las ideas leídas por los compañeros del grupo. ➤ Luego sacan conclusiones
Desarrollo (15 min)

<p>El docente proyecta un video sobre un cuento infantil: “Las conejitas que no sabían respetar”. Seguidamente, la docente solicita a los niños redactar la moraleja del cuento en 8 renglones</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los estudiantes de manera organizada van presentando sus aportes y discutiendo las actitudes de las conejitas
<p>Cierre (30 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente reforzará los contenidos de la sesión con unas actividades de juego que refuerzan la convivencia escolar : “la gallinita ciega” y “armando un rompecabezas gigante” ➤ Se encuentran en la página web: https://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/juegos-para-ninos/actividades-compartir-en-el-aula.html <p>Reflexionamos: ¿Qué aprendimos hoy acerca de la convivencia?, ¿De qué manera aprendimos? ¿Para qué nos sirve lo aprendido? ¿Qué dificultades tuvimos para trabajar en equipo? ¿es posible cambiar nuestra actitud en procura de adoptar una convivencia favorable para todos?</p>

MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR
V. Computador, tablero digital, pañuelo, cinta de papel, cuaderno, esfero
EVALUACIÓN
VI. En la evaluación formativa la docente verifica mediante la actitud de los estudiantes

ACTIVIDADES PARA CASA
VII. De acuerdo a las sugerencias del auditorio mencionar en qué se compromete para mejorar la convivencia en el aula de clases

Aguazul, martes 28 de mayo de 2019

FIRMA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

“Creando una línea de tiempo en el descubrimiento de América”

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 I.E. : Jorge Eliécer Gaitán
- 1.2 ÁREA : Informática
- 1.3 GRADO Y SECC : Primaria
- 1.4 HORAS : 1 hora
- 1.5 TEMA : **Línea de tiempo en la historia del descubrimiento de América**
- 1.6 DOCENTE : Wladimir Acevedo Pérez
- 1.7 FECHA : Viernes 31 de mayo de 2019

II. TÍTULO DE LA SESIÓN:

Creando una línea de tiempo en el descubrimiento de América

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR	INSTRUMENTO
Creando una línea de tiempo en el descubrimiento de América.	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce que el buen uso de la línea de tiempo y su importancia en su aprendizaje 	Línea de tiempo Descubrimiento de América	Desarrolla su prueba de entrada Entender en qué consiste la representación gráfica de periodos cortos, medianos o largos y/o una línea de tiempo	<ul style="list-style-type: none"> Ficha de observación.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN/ ACTIVIDADES:

SECUENCIA DIDÁCTICA
Inicio (5 minutos) Saludo y motivación a los estudiantes. Los estudiantes leen un corto texto acerca de las líneas de tiempo en la educación (8 min)
Inicio (15 min): <ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente expone las normas y reglas que deben cumplir los estudiantes durante el tiempo de uso del aula de informática (disciplina, cuidado de equipos tecnológicos, orden, escuchar atentamente las indicaciones.) ➤ Uso de los equipos y herramientas tecnológicas en líneas de tiempo El docente hará uso de la pizarra digital a fin de proyectar un video con fines educativos acerca del “líneas de tiempo en la educación” https://www.youtube.com/watch?v=Oo7DOIADwPw Seguidamente, formulará los siguiente interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> — ¿Qué entiende por líneas de tiempo? ¿Considera que el colegio debe enseñar al estudiante en el buen uso de líneas de tiempo? ¿Cuál es la razón para ello? ¿Qué razones se tiene para hacer uso de las líneas de tiempo en el aula de clase? ¿qué posibilidades brindan las líneas de tiempo?

<ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente resalta la relevancia del uso de las líneas de tiempo en la educación y menciona su importancia ➤ El docente proyecta el video:” importancia de las líneas de tiempo en la educación” (8 minutos)
<p>Desarrollo (30 min)</p>
<ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente solicita a los estudiantes escribir acerca de las ventajas y desventajas de las líneas de tiempo para los estudiantes; asimismo, solicita responder las siguientes preguntas ¿conoce en qué consiste líneas de tiempo? ¿Conoce cómo elaborar una línea de tiempo? ¿considera que para elaborar una línea de tiempo necesita el texto o documento fuente? ➤ Los estudiantes leen en voz alta sus respuestas ➤ Al socializar el tema, los estudiantes irán presentando sus respuestas de manera organizada ➤ El docente solicita a los estudiantes concluir en 10 renglones en qué consiste dar buen uso a las líneas de tiempo
<p>Cierre (10 min)</p>
<ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente aplica un taller en forma test acerca del uso de las líneas de tiempo ➤ Los estudiantes a través de palabras claves resaltan las ventajas que ofrecen las líneas de tiempo en el aprendizaje <p>Reflexionamos : ¿Amerita aprender acerca del buen uso de las líneas de tiempo?, ¿las líneas de tiempo representan la duración de los procesos, hechos, acontecimientos? ¿es recomendable utilizar diferentes tipos de líneas o colores para distinguir cada período o acontecimiento histórico?</p>
<p>ACTIVIDADES PARA CASA</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes resaltan el buen uso que debe darse a las líneas de tiempo en materia educativa; además encuentran interesante el sinnúmero de recursos que ofrece la tecnología en beneficio del aprendizaje
<p>EVALUACIÓN</p>
<ul style="list-style-type: none"> • La planificación de actividades elaboradas por la docente, le permite observar que el estudiante se motiva y el aprendizaje se recepciona con mayor facilidad
<p>MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Computador , servicio de internet, video beam, parlantes, teclado y mouse Computador, cuaderno, esfero, colores, lápiz, borrador

Aguazul 31 de mayo de 2019

FIRMA

“Diseño un personaje a través de la aplicación Voki”

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. I.E. : Jorge Eliécer Gaitán
 1.2. ÁREA : Informática
 1.3. GRADO Y SECC : Primaria
 1.4. HORAS : 1 hora
 1.5. TEMA : Uso adecuado de las TICs
 1.6. DOCENTE : Wladimir Acevedo Pérez
 1.7. FECHA : Martes, 4 de Junio de 2019

III. TÍTULO DE LA SESIÓN:

Diseño un personaje a través de la aplicación Voki

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR	INSTRUMENTO
Diseño un personaje a través de la aplicación Voki	Dinamizar la enseñanza de valores y principios morales a través de un recurso dinámico – VOKI- a fin de fomentar el valor del respeto	Diseño de un Voki	<ul style="list-style-type: none"> Reforzar significativamente el valor del respeto a través del aprecio y reconocimiento por las personas: respeto mutuo, aprender a respetar, comprender al otro, valorar sus intereses y necesidades 	<ul style="list-style-type: none"> Ficha de observación.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN/ ACTIVIDADES:

SECUENCIA DIDÁCTICA
<p>Inicio (5 minutos)</p> <p>Saludo a los estudiantes. Los estudiantes leen un cuento acerca del respeto entre amigos(as) (4 min)</p> <p>Inicio (15 min):</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente expone las normas y reglas que deben cumplir los estudiantes durante el tiempo de uso del aula de informática (disciplina, cuidado de equipos tecnológicos, orden, escuchar atentamente las indicaciones.) ➤ Uso de los equipos y herramientas tecnológicas ● El docente hará uso de la pizarra digital a fin de proyectar un video con fines educativos acerca del Woki, “personajes que hablan”; luego la docente les indica a los estudiantes ingresar a la siguiente página web: http://www.educacontic.es/blog/voki-personajes-que-hablan-text-speech <p>Seguidamente, formulará los siguiente interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> — ¿Han escuchado mencionar a los elementos VOKI? ¿Les gustaría crear un VOKI? ¿Cuál es la razón para ello? ¿Les gustaría que el "voki" o personaje (avatar) se mueva y hable? ¿Le gustaría crear una presentación personal haciendo uso de Woki?

<p>El docente resalta de esta herramienta la manera cómo podemos humanizar al personaje que se desea crear.</p> <p>➤ El docente invita a los estudiantes a observar el video: cómo crear un VOKI .</p>
<p>Desarrollo (30 min)</p> <p>➤ El docente solicita a los estudiantes escribir un avatar hablando sobre el respeto</p> <p>➤ El docente solicita responder las siguientes preguntas: ¿Consideran que el avatar les permite representarse a sí mismos de manera creativa?, ¿Pueden crear un avatar que representen tu persona y como quieres que te vean? ¿el crear un avatar demanda de la persona responsabilidad. ? Argumente su respuesta</p> <p>➤ Los estudiantes leen en voz alta sus respuestas</p> <p>➤ Al socializar el tema, los estudiantes irán dando sus respuestas de manera organizada</p> <p>➤ El docente solicita a los educando escribir un fragmento en 8 renglones exponiendo en qué consiste un</p>
<p>Cierre (10 min)</p> <p>➤ El docente presenta el tema sobre el respeto a las personas</p> <p>➤ Los estudiantes a través del uso de la tecnología crean un avatar expresando el tema entregado por el docente</p> <p>Reflexionamos :</p> <p>¿El avatar favorece la incorporación de las Tics en el aula de clases? ¿El avatar potencia la creatividad e imaginación?, ¿Esta clase de trabajos dinamiza el desarrollo de la competencia digital? ¿el crear un avatar exige ser muy responsable y respetuoso?</p>
<p>ACTIVIDADES PARA CASA</p> <p>• El docente considera que esta clase de trabajos puede sacar a relucir el estado emocional en qué se encuentra el estudiante; pues le permite personajes con similitudes a su autor.</p>
<p>EVALUACIÓN</p> <p>• La planificación de actividades elaboradas por la docente, le permite observar que el estudiante se motiva y el aprendizaje se recepciona con mayor facilidad</p>
<p>MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR</p> <p>Computador, video beam, teclado y mouse, servicio de internet</p>

Aguazul, Martes 4 de Junio de 2019

FIRMA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 17

“El cuento y las tecnologías de la información y la comunicación”.

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. I.E. : Jorge Eliécer Gaitán
 1.2. ÁREA : Informática
 1.3. GRADO Y SECC : Primaria
 1.4. HORAS : 1 hora
 1.5. TEMA : Uso adecuado de las TICs
 1.6. DOCENTE : Wladimir Acevedo Pérez
 1.7. FECHA : Miércoles 5 de junio de 2019

II. TÍTULO DE LA SESIÓN:

“El cuento y las tecnologías de la información y la comunicación”.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR	INSTRUMENTO
Realizo la búsqueda de cuentos infantiles que aporten un valor moral y ético a mi construcción como persona integral	<ul style="list-style-type: none"> Identificar los valores éticos de los personajes del cuento 	El cuento y las Tics	Identificar y resaltar los valores morales de los personajes del cuento Reconocer que los valores morales forman parte de la cultura de la persona	<ul style="list-style-type: none"> Ficha de observación.

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN/ ACTIVIDADES:

SECUENCIA DIDÁCTICA
Inicio (10 minutos) El docente saluda a los estudiantes evidenciando sus cualidades para el trabajo del día. Los estudiantes leen un corto texto acerca del cuento (8 min) Inicio (10 min): <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los estudiantes y el docente acuerdan normas para la interacción del trabajo de adivino el cuento (por ejemplo, escuchar con atención a sus compañeros y al docente, intervenir ordenadamente respetando la opinión de sus compañeros). ➤ El docente lee el cuento: “el gallo vanidoso” y explica los elementos del cuento ➤ Luego preguntará: ¿Qué entiende por la lectura del gallo vanidoso? ¿Considera que el colegio debe enseñar al estudiante en el buen uso lectura a partir de la lectura de cuentos infantiles? ¿Cuál es la razón para ello? ¿Considera que el cuento infantil deja alguna moraleja? ¿Qué posibilidades brindan la lectura de cuentos infantiles? ➤ De acuerdo a la documentación y conocimiento propio, los estudiantes dan respuesta a las
Desarrollo (30 min)

- El docente solicita a los estudiantes escribir acerca de las ventajas y desventajas del uso de lectura del cuento asimismo, solicita responder las siguientes preguntas: ¿consideran que la lectura de cuentos infantiles les permite imitar personajes?, ¿cómo identificar que un cuento infantil aporta a nuestro crecimiento como persona?
- Los estudiantes leen en voz alta sus respuestas
- Al socializar el tema, los estudiantes irán presentando sus respuestas de manera organizada
- El docente solicita a los estudiantes explicar en 10 renglones sobre la importancia de la lectura del cuento infantil en el aula de clases.

Cierre (10 min)

- El docente proyecta el video “el gallo vanidoso”
- El docente aplica un taller acerca de la lectura y video del cuento “el gallo vanidoso”

Reflexionamos :

¿Amerita aprender acerca del buen uso de las del uso de la lectura del cuento?, ¿Reviste importa para los estudiantes esta clase de lectura? ¿Los estudiantes identificaron el problema? ¿Los estudiantes se mostraron interesados en transformar actitudes?

EVALUACIÓN

- La planificación de actividades elaboradas por el docente, le permite observar que el estudiante se motiva y el aprendizaje se recepciona con mayor facilidad

ACTIVIDADES PARA CASA

- Los estudiantes resaltan el buen uso que debe darse a las del uso de lectura del cuento en materia educativa, aprenden y valoran; además encuentran interesante el sinnúmero de recursos que ofrece la tecnología en beneficio del aprendizaje
- Los estudiantes plasmarán a través de un dibujo cómo se imaginan a un gallo vanidoso

MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

- Computador , video vean, parlantes, teclado y mouse, tablero, marcadores

Aguazul, Miércoles 5 de junio de 2019

FIRMA

“Visita virtual a sitios culturales e históricos”

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. I.E. : Jorge Eliécer Gaitán
 1.2. ÁREA : Informática
 1.3. GRADO Y SECC : Primaria
 1.4. HORAS : 1
 1.5. TEMA : **Visita virtual a la cultura**
 1.6. DOCENTE : Wladimir Acevedo Pérez
 1.7. FECHA : Jueves, 06 de Junio de 2019

II. TÍTULO DE LA SESIÓN:

Visita virtual a sitios culturales e históricos

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR	INSTRUMENTO
Conocer diferentes sitios históricos y culturales del mundo	<ul style="list-style-type: none"> Brindar importancia a los sitios históricos y culturales 	Historia y cultura	<ul style="list-style-type: none"> Desarrolla su prueba de entrada Determina la importancia de visitar sitios históricos y culturales Lograr que los estudiantes reconozcan sitios de gran importancia 	<ul style="list-style-type: none"> Ficha de observación.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN/ ACTIVIDADES:

SECUENCIA DIDÁCTICA
<p>Inicio (10 minutos)</p> <p>Saludo y motivación a los estudiantes. Los estudiantes leen un corto texto acerca de las Tics en la educación (8 min)</p> <p>Inicio (10 min):</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente expone las normas y reglas que deben cumplir los estudiantes durante el tiempo de uso del aula de informática (disciplina, orden, escuchar atentamente las indicaciones.) ➤ Uso de los sitios históricos y culturales <p>El docente hará uso de la pizarra digital a fin de proyectar un video con fines educativos acerca del “sitios históricos y culturales en la educación” https://www.youtube.com/watch?v=0MqIn2ayptU</p> <p>Seguidamente, formulará los siguiente interrogantes: — ¿Qué entiende por sitios turísticos? ¿Considera que el colegio debe enseñar al estudiante en el buen uso sitios turísticos? ¿Cuál es la razón para ello? ¿Qué razones se tiene para hacer uso de los sitios turísticos en el aula de clase? ¿qué posibilidades brindan las sitios turísticos?</p>

<ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente resalta la relevancia del uso de los sitios turísticos El docente proyecta el video: importancia de los sitios turísticos en la educación
<p>Desarrollo (30 min)</p>
<ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente solicita a los estudiantes escribir acerca de las ventajas y desventajas del uso de los sitios turísticos; asimismo, solicita responder las siguientes preguntas: ¿los sitios turísticos contribuyen a formar personas creativas?, ¿cómo hacer un buen uso de sitios turísticos? ➤ Los estudiantes leen en voz alta sus respuestas ➤ El docente solicita a los estudiantes concluir en 10 renglones en qué consiste dar buen uso a los sitios turísticos
<p>Cierre (10 min)</p>
<ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente aplica un taller en forma test acerca del uso de los sitios turísticos ➤ Los estudiantes a través de palabras claves resaltan los peligros que ofrecen las Tics <p>Reflexionamos :</p> <p>¿Amerita aprender acerca del buen uso de los sitios turísticos ?, ¿Reviste importancia el tema para los menores? ¿se conocieron causas y consecuencias del mal manejo de los sitios turísticos ? ¿Los estudiantes se mostraron interesados?</p>
<p>ACTIVIDADES PARA CASA</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes resaltan el buen uso que debe darse a los sitios turísticos en materia educativa, aprenden y valoran; además encuentran interesante el sinnúmero de recursos que ofrece la tecnología en beneficio del aprendizaje
<p>MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Computador , video beam, parlantes, teclado y mouse
<p>EVALUACIÓN</p>
<ul style="list-style-type: none"> • La planificación de actividades elaboradas por la docente, le permite observar que el estudiante se motiva y el aprendizaje se recepciona con mayor facilidad

Aguazul, Jueves de 6 de junio de 2019

FIRMA

Anexo 12. Resultados pre ficha y pos ficha de observación -Grupo Experimental-

Ítem	PRUEBA DE ENTRADA: GRUPO EXPERIMENTAL										PRUEBA DE SALIDA: GRUPO EXPERIMENTAL									
	Frecuencias absolutas					Frecuencias relativas %					Frecuencias absolutas					Frecuencias relativas %				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1.	16	15	3	6	4	36,36	34,09	6,82	13,64	9,09	6	6	9	11	12	13,64	13,64	20,45	25,00	27,27
2.	19	14	3	8	0	43,18	31,82	6,82	18,18	0,00	2	6	15	9	12	4,55	13,64	34,09	20,45	27,27
3.	7	16	10	7	4	15,91	36,36	22,73	15,91	9,09	2	3	12	13	14	4,55	6,82	27,27	29,55	31,82
4.	12	14	8	6	4	27,27	31,82	18,18	13,64	9,09	1	2	5	19	17	2,27	4,55	11,36	43,18	38,64
5.	13	14	8	4	5	29,55	31,82	18,18	9,09	11,36	2	4	6	18	14	4,55	9,09	13,64	40,91	31,82
6.	15	14	7	4	4	34,09	31,82	15,91	9,09	9,09	2	2	14	15	11	4,55	4,55	31,82	34,09	25,00
7.	17	10	9	4	4	38,64	22,73	20,45	9,09	9,09	3	4	15	11	11	6,82	9,09	34,09	25,00	25,00
8.	11	16	7	5	5	25,00	36,36	15,91	11,36	11,36	2	3	12	15	12	4,55	6,82	27,27	34,09	27,27
9.	5	9	14	7	9	11,36	20,45	31,82	15,91	20,45	2	2	3	15	22	4,55	4,55	6,82	34,09	50,00
10.	4	10	11	11	8	9,09	22,73	25,00	25,00	18,18	1	3	5	14	21	2,27	6,82	11,36	31,82	47,73
11.	5	8	10	12	9	11,36	18,18	22,73	27,27	20,45	1	2	5	14	22	2,27	4,55	11,36	31,82	50,00
12.	9	9	9	6	11	20,45	20,45	20,45	13,64	25,00	37	3	1	2	1	84,09	6,82	2,27	4,55	2,27
13.	10	5	4	7	18	22,73	11,36	9,09	15,91	40,91	40	0	2	1	1	90,91	0,00	4,55	2,27	2,27
14.	4	4	8	14	14	9,09	9,09	18,18	31,82	31,82	1	2	2	3	36	2,27	4,55	4,55	6,82	81,82
15.	12	6	15	5	6	27,27	13,64	34,09	11,36	13,64	2	2	6	13	21	4,55	4,55	13,64	29,55	47,73
16.	11	14	7	6	6	25,00	31,82	15,91	13,64	13,64	2	3	5	11	23	4,55	6,82	11,36	25,00	52,27
17.	6	15	10	5	8	13,64	34,09	22,73	11,36	18,18	2	3	6	11	22	4,55	6,82	13,64	25,00	50,00
18.	7	14	11	7	5	15,91	31,82	25,00	15,91	11,36	2	2	5	15	20	4,55	4,55	11,36	34,09	45,45
19.	5	2	13	10	14	11,36	4,55	29,55	22,73	31,82	2	0	2	2	38	4,55	0,00	4,55	4,55	86,36
20.	15	11	6	5	7	34,09	25,00	13,64	11,36	15,91	2	3	7	8	24	4,55	6,82	15,91	18,18	54,55
21.	6	7	11	11	9	13,64	15,91	25,00	25,00	20,45	2	2	6	9	25	4,55	4,55	13,64	20,45	56,82
22.	17	9	8	6	4	38,64	20,45	18,18	13,64	9,09	39	1	1	1	2	88,64	2,27	2,27	2,27	4,55
23.	19	10	7	5	4	42,22	22,22	15,56	11,11	8,89	2	2	4	4	32	4,55	4,55	9,09	9,09	72,73
24.	11	13	10	6	4	25,00	29,55	22,73	13,64	9,09	2	1	3	7	31	4,55	2,27	6,82	15,91	70,45
25.	15	7	8	5	9	34,09	15,91	18,18	11,36	20,45	2	2	2	11	27	4,55	4,55	4,55	25,00	61,36
26.	9	8	5	10	12	20,45	18,18	11,36	22,73	27,27	37	1	3	1	2	84,09	2,27	6,82	2,27	4,55
27.	14	6	9	6	9	31,82	13,64	20,45	13,64	20,45	2	2	3	3	34	4,55	4,55	6,82	6,82	77,27
28.	11	5	8	8	12	25,00	11,36	18,18	18,18	27,27	38	2	1	1	2	86,36	4,55	2,27	2,27	4,55
29.	10	5	8	11	10	22,73	11,36	18,18	25,00	22,73	1	2	4	8	29	2,27	4,55	9,09	18,18	65,91
30.	6	10	8	9	11	13,64	22,73	18,18	20,45	25,00	26	3	9	3	3	59,09	6,82	20,45	6,82	6,82

Fuente. El autor

Anexo 13. Resultados pre ficha y pos ficha de observación -Grupo control -

ítem	PRUEBA DE ENTRADA: GRUPO CONTROL										PRUEBA DE SALIDA GRUPO CONTROL									
	Frecuencias absolutas					Frecuencias relativas %					Frecuencias absolutas					Frecuencias relativas %				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1.	13	16	4	7	4	29,55	36,36	9,09	15,91	9,09	19	12	4	7	2	43,18	27,27	9,09	15,91	4,55
2.	16	15	5	6	2	36,36	34,09	11,36	13,64	4,55	16	15	5	7	1	36,36	34,09	11,36	15,91	2,27
3.	10	16	6	9	3	22,73	36,36	13,64	20,45	6,82	6	16	9	8	5	13,64	36,36	20,45	18,18	11,36
4.	10	18	7	6	3	22,73	40,91	15,91	13,64	6,82	10	15	8	8	3	22,73	34,09	18,18	18,18	6,82
5.	10	16	10	4	4	22,73	36,36	22,73	9,09	9,09	11	15	9	3	6	25,00	34,09	20,45	6,82	13,64
6.	12	15	10	5	2	27,27	34,09	22,73	11,36	4,55	13	14	9	5	3	29,55	31,82	20,45	11,36	6,82
7.	14	13	12	3	2	31,82	29,55	27,27	6,82	4,55	19	9	9	4	3	43,18	20,45	20,45	9,09	6,82
8.	10	15	10	5	4	22,73	34,09	22,73	11,36	9,09	12	14	8	6	4	27,27	31,82	18,18	13,64	9,09
9.	11	5	13	9	6	25,00	11,36	29,55	20,45	13,64	6	8	15	7	8	13,64	18,18	34,09	15,91	18,18
10.	7	10	10	8	9	15,91	22,73	22,73	18,18	20,45	4	11	9	10	10	9,09	25,00	20,45	22,73	22,73
11.	5	14	10	8	7	11,36	31,82	22,73	18,18	15,91	6	6	10	13	9	13,64	13,64	22,73	29,55	20,45
12.	7	13	7	5	12	15,91	29,55	15,91	11,36	27,27	7	10	10	11	6	15,91	22,73	22,73	25,00	13,64
13.	8	7	3	10	16	18,18	15,91	6,82	22,73	36,36	12	3	6	6	17	27,27	6,82	13,64	13,64	38,64
14.	2	5	11	10	16	4,55	11,36	25,00	22,73	36,36	3	5	10	14	12	6,82	11,36	22,73	31,82	27,27
15.	9	9	16	3	7	20,45	20,45	36,36	6,82	15,91	7	10	16	7	4	15,91	22,73	36,36	15,91	9,09
16.	9	15	8	8	4	20,45	34,09	18,18	18,18	9,09	11	12	9	6	6	25,00	27,27	20,45	13,64	13,64
17.	8	12	12	5	7	18,18	27,27	27,27	11,36	15,91	8	12	11	6	7	18,18	27,27	25,00	13,64	15,91
18.	5	14	12	6	7	11,36	31,82	27,27	13,64	15,91	5	13	14	6	6	11,36	29,55	31,82	13,64	13,64
19.	3	4	10	11	16	6,82	9,09	22,73	25,00	36,36	5	1	14	12	12	11,36	2,27	31,82	27,27	27,27
20.	17	14	4	4	5	38,64	31,82	9,09	9,09	11,36	14	12	7	5	6	31,82	27,27	15,91	11,36	13,64
21.	11	7	8	11	7	25,00	15,91	18,18	25,00	15,91	8	7	10	10	9	18,18	15,91	22,73	22,73	20,45
22.	13	11	8	9	3	29,55	25,00	18,18	20,45	6,82	14	12	10	4	4	31,82	27,27	22,73	9,09	9,09
23.	14	12	9	6	3	31,82	27,27	20,45	13,64	6,82	15	12	8	6	3	34,09	27,27	18,18	13,64	6,82
24.	8	14	12	5	5	18,18	31,82	27,27	11,36	11,36	11	14	9	5	5	25,00	31,82	20,45	11,36	11,36
25.	11	11	6	5	11	25,00	25,00	13,64	11,36	25,00	14	8	8	6	8	31,82	18,18	18,18	13,64	18,18
26.	6	10	8	6	14	13,64	22,73	18,18	13,64	31,82	8	10	4	9	13	18,18	22,73	9,09	20,45	29,55
27.	11	6	11	9	7	25,00	13,64	25,00	20,45	15,91	12	8	9	7	8	27,27	18,18	20,45	15,91	18,18
28.	9	6	10	6	13	20,45	13,64	22,73	13,64	29,55	12	4	10	6	12	27,27	9,09	22,73	13,64	27,27
29.	4	8	8	13	11	9,09	18,18	18,18	29,55	25,00	8	7	10	11	8	18,18	15,91	22,73	25,00	18,18
30.	10	7	7	6	14	22,73	15,91	15,91	13,64	31,82	5	10	10	8	11	11,36	22,73	22,73	18,18	25,00

Fuente. El autor