

FACEBOOK, ESTIMULACIÓN ATENCIONAL Y EL APRENDIZAJE DE ALGUNOS

TEMAS DE TECNOLOGÍA EN ESTUDIANTES DE GRADO

DÉCIMO



**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL**

Educadora de educadores

LIZ YENY MARTÍNEZ DUQUE

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL FACULTAD DE CIENCIAS DE LA

EDUCACIÓN MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

BOGOTÁ

**FACEBOOK, ESTIMULACIÓN ATENCIONAL Y EL APRENDIZAJE DE ALGUNOS
TEMAS DE TECNOLOGÍA EN ESTUDIANTES DE GRADO DÉCIMO**

Liz Yeny Martínez Duque

Tesis para optar por el título de Magister en Educación

Director

Jorge Enrique Ramírez Calvo Mg. En Tecnologías de la Información

Esp. En computación para la Docencia

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

BOGOTÁ 2018

Nota de aceptación

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

Bogotá, Octubre de 2018

Dedico este trabajo al Espíritu Santo
que Iluminó mi camino en cada instante con sabiduría,
Inteligencia, fortaleza y paciencia. A
mi amado esposo Carlos Hugo, mi adorada hija Andrea Carolina,
A mi mamá Rosa Duque, a mi tía
Irma Duque y a mis hermanas Virna Milenny, Geraline Eddy y Stephanie e Irma Rocío,
que me apoyaron en todo momento y comprendieron mis ausencias.

AGRADECIMIENTOS

A mi asesor Mg. Jorge Enrique Ramírez Calvo, asesor del presente trabajo, quien siempre alentó mi camino, por su sabiduría, interés e incondicional aporte durante este proceso que hicieron posible la culminación de esta investigación.

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>Calidad de la educación</small>	FORMATO	
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE	
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 6 de 10	
1. Información General		
Tipo de documento	Tesis de grado Maestría de Investigación	
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central	
Título del documento	Facebook, estimulación atencional y el aprendizaje de algunos temas de tecnología en estudiantes de grado Décimo.	
Autor(es)	Martínez Duque, Liz Yeny	
Directores	Ramírez, Jorge Enrique	
Publicación	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2018.115 p	
Unidad Patrocinante	Secretaría de Educación del Distrito de Bogotá. SED	
Palabras Clave	REDES SOCIALES; FACEBOOK, VIRTUALIDAD; INFORMÁTICA; PROCESOS ATENCIONALES; AUTORREGULACIÓN; APRENDIZAJES; COLABORACIÓN; COOPERACIÓN; TRABAJO EN EQUIPO.	

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>Formación de Maestros</small>	FORMATO	
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN – RAE	
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 2 de 10	

2.Descripción

Este trabajo de investigación analiza la aplicación de una de las redes sociales más utilizadas a nivel global 'Facebook', para motivar autorregulación, trabajo en equipo, entre otros y favoreciendo los procesos atencionales en este grupo de estudiantes; de manera que la participación social se mejoren los niveles de aprendizaje, se creen redes de conocimiento cultural, social, conceptual y cooperativo en los que se potencien las habilidades propias de cada integrante, propiciando el entorno para nuevos colectivos de Conocimiento.

3.Fuentes

- Abuín, N. (2010). Las redes sociales como herramientas educativas en el ámbito universitario. *Revista Electrónica de ADA-Madrid, Vol 3, número 3*.
- Alcántara, M. (2009). Importancia De Las Tic Para La Educación. *Innovación y Experiencias Educativas*, N° 15.
- Alonso Tapia, J. (1997). *Motivar para el aprendizaje. Teorías y estrategias*. Barcelona: EDEBE.
- Álvarez, I. G.-C.-P. (2004). *Aprender a atender*. Madrid: CEPE.
- Álvarez, P. (11 de Abril de 2012). *Scoop.it*. Obtenido de *Scoop.it*:
<https://www.scoop.it/search?q=circulo+de+Kolb>
- Andújar, G. y. (26 de Mayo de 2014). *Orientación Andújar. Recursos educativos accesibles y gratuitos*. Obtenido de Orientación Andújar. Recursos educativos accesibles y gratuitos:
<https://www.orientacionandujar.es/2014/05/26/test-de-estilos-de-aprendizaje-de-david-kolb/>
- Andújar, G. y. (26 de 05 de 2014). *Orientación Andújar. Recursos educativos accesibles y gratuitos*. Obtenido de Orientación Andújar. Recursos educativos accesibles y gratuitos:
<https://www.orientacionandujar.es/2014/05/26/test-de-estilos-de-aprendizaje-de-david-kolb/>
- Ardèvol, E., Bertrán, M., Callén, B., & Pérez, C. (2003). Etnografía virtualizada: la observación participante y la entrevista semiestructurada en línea. *Athenea digital*, 3.
- Arnau Gras, J., Anguera, M. T., & Gómez, J. (1990). *Metodología de la investigación en ciencias del comportamiento*. Murcia: Universidad de Murcia, Secretariado de Publicaciones.
- Bauman, Z. (2008). *Los retos de la educación en la modernidad líquida*. Barcelona: Editorial Gedisa, S.A.
- Beltrán, J. (1993). *Procesos, estrategias y técnicas de aprendizaje*. Madrid: Síntesis.
- Benavides, F. (2007). Políticas Educativas Sobre Nuevas Tecnologías en los Países Iberoamericanos. *Revista ibero-americana de educación*, No 45, pp 19-69.
- Bogotá, S. D. (2012). *Reflexiones sobre el enfoque poblacional*. Bogotá, febrero del 2012: Coordinación editorial.
- Bolívar, A. (2009). ¿Cómo fomentar el aprendizaje Significativo en el aula? *Revista Digital para profesionales de la enseñanza*. No 3. Julio.
- Bruner, J. (1969). *Hacia una teoría de la instrucción*. México: UTEHA.
- Buckingham, D. (2005). *Educación en medios, Alfabetización, aprendizaje y cultura contemporánea*. España: Ediciones Paidós Ibérica.
- Campoy, T. J., & Gomes, E. (2009). *Técnicas e instrumentos cualitativos de recogida de datos*. Madrid: Editorial EOS. Obtenido de
https://mestrado.prg.ufrj.br/up/97/o/T%C3%A9cnicas_e_instrumentos_cualitativos.Libro.pdf
- Chisnall, P. (2001). "Virtual ethnography". *International Journal Market Research*. 43, 3, 354-356.
- Cobo Romani, C., & Pardo Kuklinski, H. (Versión 0.1 / septiembre de 2007 [20-01-2008] de Septiembre de 2007). *Planeta Web 2.0 Inteligencia Colectiva o medio fast food*. Obtenido de <http://www.planetaweb2.net/>
- Colmenares, A. M. (2012). Investigación-acción participativa: una metodología integradora del conocimiento y la acción. *Voces y Silencios: Revista Latinoamericana de Educación*, Vol 3, No 1, 102-115.
- Corporación Colombia Digital. (2012). *Aprender y Educar con las Tecnologías del Siglo XXI*. Bogotá.
- Elizande, L. (1998). Los jóvenes y las tecnologías de comunicación y la información: hacia una etnografía de los entornos mediáticos. *Zer*, 5.
- Entonado, F. B. (2001). *Sociedad de la Información y Educación*. Mérida: Junta de Extremadura.

- Fandos, M. (2003). *Formación basada en tecnologías de la información*. Tarragona.
- Farah, M. J. (2000). *The cognitive neuroscience of Vision*. USA: Blackwell Publishers Inc.
- Fernández, E. e. (2009). Jóvenes y adolescentes ante las nuevas tecnologías: percepción de riesgos. *Athenea Digital*, NUM 16, PAG 1-20.
- Ferrada, M. (2006). Etnografía un enfoque para la investigación de weblogs en Biblioteconomía y Documentación. *Revista de Bibliotecología y Ciencias de la Información. Biblios. Vol 7, No 23, enero-marzo*.
- Flick, U. (s.f.). Introducción a la investigación cualitativa. *Revista electrónica de investigación. Vol 7 n° 2. Universidad autónoma de baja California. México, 7(2)*.
- García, J. (1997). *Psicología de la atención*. Madrid: Síntesis.
- García, J. L. (2004). *Problemas de atención en el niño*. Madrid: Pirámide.
- González Fernández, A. (2001). *IberPsicología*. Obtenido de Autorregulación del aprendizaje: una difícil tarea.: <http://www.fedap.es/IberPsicologia/iberpsi6-1/gonzalez/gonzalez.htm>
- Guilar, M. (2009). Las ideas de Bruner: "de la revolución cognitiva" a la "revolución cultural". *Educere, 13 (44)*, 235-241.
- Gutiérrez. (2005). *La Comunicación Didáctica en los espacios electrónicos de aprendizaje de la educación a distancia*. México: CREFAL.
- Guzmán F., T. E. (2016). Sistema multimodal de educación. *Sistema multimodal de educación, Universidad Autónoma de Querétaro*.
- Héctor, L. R. (2008). Aprendizaje autorregulado, motivación y rendimiento académico. *Revista Liberabit, 14*: 15-20.
- Hine, C. (2004). *Etnografía virtual*. Barcelona: UOC.
- Ibermón F., A. A. (s.f.). *La investigación educativa como herramienta de formación del profesorado*. Barcelona: Grao.
- Ibermón, F. (2007). Claves para una nueva formación del profesorado., (pág. 17). Barcelona. *Informaticahoy*. (01 de 12 de 2014). Obtenido de Informaticahoy: <https://www.informaticahoy.com.ar/aprender-informatica/Que-es-un-link-un->
- Instituto de adicciones de Madrid salud. (Julio de 2008). *Estudio de Uso Problemático de las tecnologías de la información, la comunicación y el juego entre los adolescentes y jóvenes de la ciudad de Madrid*. Madrid,: Documentos técnicos del instituto de adicciones de Madrid salud.
- kerlinger. (1975). *La investigación educativa como herramienta de formación del profesorado*.
- Kerlinger, F. N. (1982). *Fundamentos de la investigación del Comportamiento*. México: Nueva Editorial Interamericana.
- Kerlinger, F. N. (1982). *Investigación del comportamiento; técnicas y metodología*. México: Editorial Interamericana.
- Kolb, D. (1984). *Experiential learning. En D. Kolb, Experiential learning. (2003: 77-97)*. New York: Ediciones Universidad de Salamanca Enseñanza.
- Kolb, D. (2006). *Englewood Cliffs, NJ*. 31 de Mayo : Prentice Hall. Recuperado de <http://www.learningfromexperience.com/images/uploads/process-of-experiential-learning.pdf>.
- LaBerge, D. (1995). Computational and anatomical models of selective attention in object identification. *Psychological Review, 96*, 101-124.
- Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* España: Baidos.
- Lévy, P. (2004). *Inteligencia Colectiva: por una antropología del ciberespacio*. Washington: La Découverte (Essais).
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura. Informe al Consejo de Europa*. Barcelona: Anthtopos-editorial.com.
- Martínez, F., Solano, I., & Amat, L. (2012). Análisis de mapas de interacción social en contextos virtuales para la reinterpretación de las relaciones en la escuela. *Revista Latinoamericana Tecnología Educativa. Vol 11 (1)*, 13-26.

- Maxwell, J. (2004). Using qualitative methods for causal explanations. *Field Methods*, 246-246.
- Medina, A. (2007). *Pensamiento y lenguaje*. España: McGraw-Hill.
- MEN. (2008). Ser competente en Tecnología. *Orientaciones generales para la educación en Tecnología*, guía n° 30.
- Ministerio de Educación Nacional. (2011, V1). *Programa para la transformación de la calidad Educativa*. Bogotá.
- Moore, M. y. (2011). *Distance Education: a systems view of on line learning*. Wadsworth, Cengage Learning.
- Ocde. (2016). *La educación en Colombia*. PARIS.
- Ortiz, R. R. (enero-abril, 2012). Educación y Cibercultura en clave subjetiva: retos para re(pensar) la escuela hoy. *Revista Educación y Pedagogía*, vol 24, num. 62.
- Pérez, J. (2017). *Definición. DE*. Obtenido de Definición. DE: <https://definicion.de/gif/>
- Perrenoud, P. (2004). *Diez nuevas competencias para enseñar*. Barcelona: Grao.
- Pintrich, P. R. (2003). A motivational science perspective on the role of student motivation in learning and teaching contexts. *Journal of Educational Psychology*, 95, 667-686.
- Piscitelli y otros, A. I. (2010). *El Proyecto Facebook y la postuniversidad. Sistemas operativos sociales y entornos abiertos de aprendizaje*. Madrid, España: Editorial Ariel, S.A.
- Prensky, M. (2001). *Nativos e Inmigrantes Digitales*. Madrid: Distribuidora SEK, S.A.
- Pulkkinen, J. &. (1998). *Pedagogic Roles And Dynamics in Telematics*. Oxford: M. Selinger & J. Pearson (eds) Pergamon Elsevier Science.
- Raposo, X. (13 de Mayo de 2014). *Grupo de Investigación Stellae*. Obtenido de Grupo de Investigación Stellae: <http://stellae.usc.es/red/blog/view/117145/el-ciclo-de-aprendizaje-de-kolb>
- Ríos, M. y. (2004). *La atención y el control ejecutivo después de un traumatismo craneoencefálico*. Madrid: Editorial Mapfre, D.L.
- Rodríguez, C. (31 de 10 de 2012). *Diario Digital La Página*. Obtenido de Diario Digital La Página: <http://www.lapagina.com.sv/nacionales/73241/2012/10/31/Maria-Isabel-Rodríguez>
- Rodríguez, D., & Valdeorjala, J. (s.f.). *Metodología de la investigación*. Catalunya: Universitat Oberta de Catalunya.
- Rodríguez, R. (2012). Comunidades de aprendizaje y formación del profesorado. *Tendencias Pedagógicas*, 25, 67-86. Obtenido de Dialnet.unirioja.es: <http://dialnet.unirioja.es/download/articulo/3938956.pdf>
- Romero, G. (19 de Septiembre de 2015). *Blog de Gesvin*. Obtenido de Blog de Gesvin: <https://gesvin.wordpress.com/2015/09/19/el-ciclo-de-kolb-4-capacidades-del-aprendizaje-articulo/>
- Rosello i Mir, J. (1998). *Psicología de la atención*. Madrid: Pirámide.
- Rousalainen, P. y. (1998). *Pedagogic roles and dynamics in telematics*. Oxford: Pergamon Elsevier Science: En Selinger, M. y Pearson, J. (Eds).
- Ruiz, M. R. (2013). Las TIC en La educación superior en Colombia. *Revista Unilatina*.
- Salinas, J. (2015). La investigación ante los desafíos de los escenarios de aprendizaje futuros. *Revista de educación a distancia*, pp 1-23. Obtenido de <http://www.um.es/ead/red/32/salinas.pdf>
- Sangrà, A. (2001). *Enseñar y aprender en la virtualidad*. Obtenido de Educar 28: <http://www.raco.cat/index.php/EDUCAR/article/viewFile/20746/20586>
- Sangrà, A. y. (2002). *Aprender en la Virtualidad*. Catalunya: Editorial Gedisa SA.
- Santiago, M. (1999). *Deficiencia mental, aspectos psicoevolutivos y educativos (2a Ed)*. Málaga: Aljibe.
- Santiago, R. (1 de Septiembre de 2015). *The flipped classroom*. Obtenido de The flipped classroom: <https://www.theflippedclassroom.es/sabes-lo-que-es-el-ciclo-de-kolb/>
- Santiago, R. (1 de Septiembre de 2015). *The Flipped classroom*. Obtenido de The Flipped

- classroom: <https://www.theflippedclassroom.es/sabes-lo-que-es-el-ciclo-de-kolb/>
- Santiago, R., & Díez, A. (s.f.). *The flipped classroom*.
- Schunk, D. H., & Zimmerman, B. J. (2008). *Motivation and self-regulated learning: Theory, research and applications*. New York: Lawrence Erlbaum.
- Sierra, L. I. (enero-junio 2009). Reseña de Cibercultura. La cultura de la sociedad digital. *Revista Signo y Pensamiento*, vol XXVIII, numero. 54, pp 386-388.
- Significados. (05 de 05 de 2016). Obtenido de Significados: <https://www.significados.com/emoticono/>
- Strauss, E., Sherman, E. M., & Spreen, O. (2006). *A Compendium of Neuropsychological Tests*. New York: Oxford University Press.
- Tejedor-Tejedor, F. J., González-González, S. G., & García-Señorán, M. (2008). Estrategias atencionales y Rendimiento Académico en Estudiantes de Secundaria. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 123-132.
- The Flipped classroom*. (2 de septiembre de 2015). Obtenido de The Flipped classroom: <https://www.theflippedclassroom.es/sabes-lo-que-es-el-ciclo-de-kolb/>
- Trapero, M. D. (2009). Importancia de las TIC para la educación. *Innovación y experiencias educativas*, NUM 15.
- Travella, J. (2001). Síndrome de Atención Dispersa, Hiperactividad e Impulsividad en pacientes Adultos (ADHD). *ALCMEON. Revista Argentina de Clínica Neuropsiquiátrica*, Año XII, vol 10, N° 22,38.
- Vallecilla, J. (25 de Octubre de 2015). *Blog de Johanna*. Obtenido de Johha1992.blogspot: <http://johha1992.blogspot.com.co/>
- Vasilachis de Gialdino, I. C. (2006). *Estrategias de investigación cualitativa*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Viche, M. (2010). La Educación Sociocultural . *Revista semestral para animador@s socioculturales y educador@s sociales* , 1-9.
- Wood, D. B. (1976). The role of tutoring in problem solving. *Journal of Child Psychology and Psychiatry* 17, 89-100.
- Zimmerman, B. (2000). *Attaining self-regulation: a social cognitive perspective*. San Diego, Academic Press, pp 13-39: M. Boakerts, P. Pintrich y M Zeidner (Eds) Handbook of s.
- Zimmerman, B. J. (1989). *Models of self-regulated learning and academic achievement*. N.Y.: Springer.
- Zimmerman, B. J. (1994). *Dimensions of academic self-regulation: A conceptual framework for education*. En D. H. Schunk y B. J. Zimmerman (Eds), *Self-regulation of learning and performance: Issues and education applications*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Zimmerman, B. J. (1996). *Developing self-regulated learners. Beyond achievement to self-efficacy*. Washington, DC: APA.

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <i>Investigación en Educación</i>	FORMATO	
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE	
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 7 de 10	

4. Contenidos

El presente trabajo de investigación se ha dividido en cinco capítulos: en el primero se formula el problema, mostrando la necesidad del este, la pregunta de investigación y los objetivos.

En el segundo capítulo se explicitan los referentes teóricos en lo concerniente al uso de la virtualidad en procesos educativos, metodología de los entornos virtuales, estimulación atencional, estilos de aprendizaje, motivación y autorregulación; entendiendo que estos elementos están íntimamente relacionados con el quehacer al que se refiere la investigación, la forma en que son llevados a la práctica influye tanto en la labor del docente como en el desempeño de los estudiantes.

En el tercer capítulo se desarrolla el plano metodológico de la investigación. Se trata de una investigación de corte cualitativo-interpretativo en educación, ya que involucra aspectos de tipo observacional, descriptivo, interpretativo y de sistematización, que incluyen una etnografía virtual, muestran las características de la investigación cualitativa, el diseño de la propuesta de aula y la forma en que se estructura.

En el cuarto capítulo se presentan los datos recogidos de la muestra de estudiantes, procurando mostrar al detalle, el avance de cada uno a través de cada una de las categorías, su desarrollo en los diferentes momentos de la investigación desde su ejercicio en redes sociales, para el caso, Facebook.

En el quinto capítulo se exponen las conclusiones de la investigación; se aclara cómo el docente se apropia, profundiza y gana elementos para favorecer el ejercicio de su práctica, lo que redundará en el fortalecimiento de los procesos atencionales de los estudiantes.

5. Metodología

La investigación que se realiza es de corte cualitativo, desde una perspectiva de análisis interpretativo, con el fin último de brindar una herramienta para potenciar los procesos de formación de los docentes, cualificar sus saberes, impactar las formas de enseñar y los procesos de sistematización de experiencias.

Para la investigación, se establece una ruta de trabajo que comprende varias fases que se pueden realizar en forma simultánea. Después de la identificación de la

 <p>UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL</p>	FORMATO 13	
RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN – RAE		
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 8 de 10	
<p>situación problemática, formulación del problema y de plantear la pregunta de investigación, se evaluó el contexto sociocultural y espacio-temporal del colegio Carlos Arturo Torres, desarrollando una constante valoración de la teoría asociada a la Cátedra, para ser llevada a la práctica con estudiantes de grado décimo de esta institución.</p> <p>Se acude a diversas fuentes bibliográficas, buscando antecedentes y referentes teóricos, revisando bases de datos, tesis de maestría y doctorado, artículos de revistas, libros y otros medios escritos. La lectura e interpretación de varios autores permite modificar la visión que se tiene sobre el Facebook. La estimulación atencional beneficia el aprendizaje de las temáticas de tecnología y a su vez, lo referente al saber pedagógico y la experiencia docente.</p> <p>Se plantea una propuesta de aula que contiene tres etapas, cada una con cuatro momentos, conforme a la propuesta del ciclo de aprendizaje de Kolb: Observación reflexiva, Conceptualización abstracta, Experimentación concreta y Experimentación activa, ejecutadas en tres sesiones de clase, las cuales permiten analizar dicha propuesta de aula, a través de la ruta diseñada.</p>		
6.Resultados y Conclusiones		
<ul style="list-style-type: none"> • Se realizó un estudio minucioso buscando estrategias para impartir algunos temas de informática en un curso con problemas atencionales; se observó que, llevando un proceso adecuado, la red social de Facebook contribuye a elevar los procesos atencionales mejorando la concentración, la continuidad en un tema, la precisión en el desarrollo de las tareas y la rapidez con las que se efectúan. • Se estableció una ruta de trabajo para evaluar el impacto del proyecto de aula; lo interesante es que propone una perspectiva de aprendizaje diferente, con la cual los estudiantes se motivan por el conocimiento de los temas propios de Tecnología; además se propugna por la consolidación del proceso, llevando a cabo una sistematización que demuestra fielmente los logros alcanzados en el desarrollo de la investigación. • Las intervenciones de los miembros del grupo evidencian la mejoría en la calidad de los aportes individuales (sin ser interpretado como plagio) 		

- En el avance de un trabajo específico; aunque las dinámicas de ejecución propia difieren, los conceptos básicos se desarrollan de manera simultánea.
- La educación, la tecnología y las redes sociales deben estar imbricadas para mejorar y ofrecer una alternativa de aprendizaje en los estudiantes que afecte positivamente todo el entorno del aprendizaje.
- El Facebook como herramienta de enseñanza y aprendizaje ofrece elementos de integración social, cultural y cognitiva ya que se puede utilizar no solo como una herramienta de conexión virtual, sino también con propósitos, metas y fines direccionados al aprendizaje, no sólo de la Tecnología, sino también de diversas áreas del conocimiento.
- Los grupos de amigos en Facebook muestran niveles de integración social, el aprendizaje mueve los niveles de participación social, creando redes de conocimiento cultural, social, conceptual y cooperativo.
- Al compartir el conocimiento mediante las redes sociales que habitualmente los estudiantes usan, se enriquecen temas educativos que trascienden el aula de informática, colocando a disposición sus experiencias, demostrando la no conformidad con un estándar general, estimulando ingenio e innovación en el desarrollo de ellas.
- El vocabulario de los estudiantes demuestra un avance significativo en el léxico y terminología propio del área, ahondan sus conocimientos tecnológicos, técnicos y conceptuales; sin embargo, por su contexto social y cultural, los términos en que se relacionan socialmente siguen siendo los habituales, y que no se apartan de las características propias de Facebook como red social.

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <i>Formación de líderes</i>	FORMATO		
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE		
Código: FOR020GIB	Versión: 01		
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 10 de 10		
<ul style="list-style-type: none"> • La autorregulación es un valor agregado, derivado de la ejecución de las diferentes tareas las innovaciones que pueden mostrar a sus padres y la aceptación ante el mundo de la virtualidad muestran que la nueva configuración del tiempo (desarrollo de una tarea específica) no necesariamente se relaciona con la supervisión parental, sino que su auto cualificación se mide por ir más allá de lo habitual en el alcance de una meta. • El impacto de esta investigación, en relación con la labor docente, muestra una modificación en las maneras de pensar y hacer, utilizando la virtualidad y las redes sociales como estrategias innovadoras y creativas para construir conocimiento. • Las redes sociales muestran tanta importancia desde la perspectiva institucional que la propuesta de aula trasciende las metas propuestas, demostrando que las redes sociales no son una pérdida de tiempo, sino que desde la implementación de colectivos se puede utilizar ese medio para crecer conceptualmente y lograr metas puntuales; el alcance innovador de esta propuesta muestra una respuesta positiva en la comunidad educativa, a tal punto que los estudiantes de otros cursos (otros colectivos) quieren apropiarse esta misma metodología para el desarrollo de sus actividades académicas. 			
Elaborado por:	Martínez Duque, Liz Yeny		
Revisado por:	Ramírez, Jorge Enrique		
Fecha de elaboración del Resumen:	24	11	2018

Contenido

Introducción	18
Justificación	20
Planteamiento del problema	22
Objetivos	24
Objetivo General	24
Objetivos específicos	24
Marco Teórico	25
La virtualidad en procesos educativos	25
Metodología didáctica en entornos virtuales	28
Estimulación atencional	30
Motivación y autorregulación	35
Estilos de aprendizaje	38
Metodología	45
Análisis de resultados	54
Resultados y hallazgos	82
Conclusiones	85
Glosario	88
Anexos	98
Propuesta de aula	99
Intervención 1: HISTORIA DE LA TECNOLOGIA	99
Intervención 2: LA IMAGEN EN TECNOLOGIA	101
Intervención 3: PRESENTACIÓN DINÁMICA EN TECNOLOGÍA	104

Tabla de Gráficas

<i>Gráfica 1 Mapa conceptual - Marco teórico</i>	46
<i>Gráfica 2 Fases - propuesta de aula</i>	55
<i>Gráfica 3 Ruta de trabajo</i>	57

Tabla de Figuras

<i>Figura 1.</i> Chat – Evidencia de autorregulación	76
<i>Figura 2.</i> Chats - Trabajo colectivo	80
<i>Figura 3.</i> Chat – Transversalización de temas vistos.....	81

Tabla de Anexos

Anexos 1 Consentimiento Informado	97
Anexos 2 Propuesta de Aula 1	98
Anexos 3 Propuesta de Aula 2	99
Anexos 4 Propuesta de aula 3	103
Anexos 5 Plan de área III periodo electivo	105
Anexos 6 Lista de Participantes	107
Anexos 7 Contextualización del Colegio y el Curso	109
Anexos 8 Atención dispersa de estudiantes	111
Anexos 9 Screenshot Momento 1	113
Anexos 10 Screenshot Momento 2	114
Anexos 11 Screenshot Momento 3	115
Anexos 12 Screenshot Momento 4	116
17	
Anexos 13 Screenshot Momento 5	118
19	
Anexos 14 Screenshot Momento 6	120
Anexos 15 Otras Conversaciones	121

Anexos 16 Línea de Tiempo	121
Anexos 17 Transparencias	124
Anexos 18 Gif	126
Anexos 19 Presentaciones Dinámicas	127
Anexos 20 Favorecimiento de los procesos	130

Resumen

Este trabajo de investigación documenta un uso de una de las redes sociales más utilizadas a nivel global: Facebook, para mejorar los niveles de auto-regulación y trabajo en equipo, favoreciendo los procesos atencionales; para que la participación social motive los niveles de aprendizaje, cree redes de conocimiento cultural, social, conceptual y cooperativo en los que se potencien las habilidades propias de cada integrante, generando nuevos colectivos de conocimiento.

Palabras Clave: Redes sociales, Facebook, Virtualidad, Informática, Procesos Atencionales, Autorregulación, Aprendizajes, Colaboración, Cooperación, Trabajo en equipo.

Abstract

This research document documents the use of one of the most widely used social networks worldwide: Facebook, to improve levels of self-regulation and teamwork, favoring attentional processes; so that social participation motivates learning levels, create networks of cultural, social, conceptual and cooperative knowledge in which the skills of each member are strengthened, generating new knowledge collectives.

Introducción

Es necesario pensar los procesos de enseñanza con el apoyo de las tecnologías, donde el avance representa un gran reto debido a que los nuevos medios de comunicación (redes sociales) empleados por los jóvenes, en la actualidad les abren una gama de posibilidades al aprendizaje.

La virtualidad, en este caso particular relacionada directamente con las redes sociales, posibilita los procesos de creación y aprendizaje trascendiendo el medio físico, permitiendo actuar, producir e intercambiar opiniones (participación social). Las dinámicas comunicativas de los estudiantes en la actualidad obligan a implementar modelos innovadores que se reflejan en las producciones individuales y colectivas de cada uno, generando espacios interactivos para el aprendizaje de temáticas propias del área de informática en grado décimo del colegio Carlos Arturo Torres.

El presente trabajo de investigación se ha dividido en cinco capítulos: en el primero se formula el problema, mostrando la necesidad del mismo, la pregunta de investigación y los objetivos.

En el segundo capítulo se explicitan los referentes teóricos en lo concerniente al uso de la virtualidad en procesos educativos, metodología de los entornos virtuales, estimulación atencional, estilos de aprendizaje, motivación y autorregulación; entendiendo que estos elementos están íntimamente relacionados con el quehacer al que se refiere la investigación, la forma en que son llevados a la práctica influye tanto

en la labor del docente, como en el desempeño de los estudiantes.

En el tercer capítulo se desarrolla el plano metodológico de la investigación. Se trata de una investigación de corte cualitativo-interpretativo en educación, ya que involucra aspectos de tipo observacional, descriptivo, interpretativo y de sistematización, que incluyen una etnografía virtual, muestran las características de la investigación cualitativa, el diseño de la propuesta de aula y la forma en que se estructura.

En el cuarto capítulo se presentan los datos recogidos de la muestra de estudiantes, procurando mostrar al detalle, el avance de cada estudiante contrastado en cada una de las categorías emergentes, su desarrollo en los diferentes momentos de la investigación, y desde su ejercicio en redes sociales, para el caso particular de Facebook.

En el quinto capítulo se exponen las conclusiones de la investigación; se aclara cómo el docente se apropia, profundiza y gana elementos para favorecer el ejercicio de su práctica, lo que redonda en el fortalecimiento de los procesos.

Justificación

La educación, la tecnología y las redes sociales han evolucionado; la forma de enseñar en el aula y fuera de ella trasciende a la escuela, la cual debería ir a la par de dicha evolución. Las redes sociales, convertidas hoy en lugares de fuerte interacción social y de construcción de colectividades (Romani y Pardo, 2007) forman parte activa del aula, especialmente en clases de Tecnología e Informática, en este caso particular, la lupa se dirige al Facebook.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación han jugado un papel relevante a través de la historia. Desde los antepasados prehistóricos y sus pinturas rupestres pintadas en las paredes de las cuevas; la escritura, la imprenta, el transistor, el primer ordenador y hasta nuestros días; la tecnología ha evolucionado y transformando al ser humano. La tecnología es utilizada como apoyo para suplir parte de la actividad de los sentidos y capacidades humanas, adaptándolos a las necesidades de cada contexto. Los jóvenes estudiantes de nuestra sociedad actual no están alejados de estos avances; por el contrario, están en constante vinculación con estos desarrollos técnicos a través de las redes sociales, ya que sus vidas están estrechamente relacionadas con ellos y, por ende, el contacto en redes sociales es habitual en ellos.

Desde hace muchos años la Tecnología ha asistido a docentes y estudiantes en su quehacer diario; las escuadras, las máquinas de escribir, las calculadoras, las impresoras y computadores se han manejado en diversas actividades escolares en las que son requeridas, luego con el internet y su abanico de posibilidades se hacen

presentes en las escuelas, aprovechando desde juegos, sopas de letras, presentaciones, hasta libros electrónicos para ejecutar diversas actividades, construir conocimiento, lo cual es más fácil cuando están comprometidos con actividades, situaciones que le son particularmente significativas (Piscitelli et al., 2010); la tecnología y las redes sociales ayudan a lograr esos propósitos.

En este tiempo en el cual los adolescentes son intuitivos tecnológicos, articular la tecnología a la educación brinda una serie de oportunidades que aportan y posibilitan estrategias, ambientes de aprendizaje en el aula, aumentando su interés en los temas académicos; de acuerdo a estas y anteriores apreciaciones, la educación (desde la perspectiva de estilo de aprendizaje), la tecnología (como la herramienta social) y la virtualidad (enfocada hacia las redes sociales) pueden establecer una trilogía que encaminadas a un mismo propósito ayuden a fortalecer la atención y el aprendizaje en los estudiantes, incentivando una forma de aprender a medida que avanzan las tecnologías y medios que ofrece la sociedad actual, interactuando y abriendo nuevas posibilidades que favorecen su formación.

Planteamiento del problema

En el mundo actual, donde la tecnología avanza a pasos agigantados, ni la escuela, ni la educación pueden estar aislados de dicho avance, se busca estudiar temas de tecnología e informática desde el mundo de las redes sociales; las épocas en las que se obligaba a la gente a aprender listas interminables de datos para la memoria han pasado, dando lugar a escenarios de interacción, análisis de información, reflexión y comunicación “donde el estudiante debe ser y es el centro del proceso de aprendizaje” (Ministerio de Educación Nacional, 2011).

Esta situación, en ocasiones se ve un poco truncada por las dificultades de acceso de los estudiantes más que para enfocar la atención en una actividad o tema; al tener la oportunidad de estar en un aula especializada con los recursos disponibles en cuanto a computadores y servicio de internet, ceden al deseo de entrar a redes sociales lo que dispersa su atención al momento de realizar una actividad. Esta conducta genera varios interrogantes:

¿La virtualidad la podemos relacionar con la educación y fortalecer la atención en procesos de aprendizaje?, ¿Es posible vincular las redes sociales al aula sin perder sus características?, ¿Cómo, además de mejorar la atención, favorece el aprendizaje en temas propios del área (Tecnología e Informática)?

El uso de las redes sociales, en este caso específico, Facebook, se ha vuelto cotidiano, muy interesante para el estudiante, pero para el docente de informática

genera una situación que desvía la atención, el problema que se quiere enunciar en la presente investigación y una de las primeras formulaciones del problema es:

“Facebook, una herramienta virtual que sin perder su esencia, favorece los niveles de atención y mejora los procesos de aprendizaje en temas de Tecnología e Informática de décimo grado”.

Pregunta de investigación

¿Cómo se relacionan la estimulación atencional orientada a los niveles de participación social en la red social Facebook, desde el aprendizaje de temas del área de tecnología e informática en estudiantes de grado décimo?

Objetivos

Objetivo General

Analizar la relación de la estimulación atencional orientada a los niveles de participación social en la red social Facebook, desde el aprendizaje de algunos temas curriculares del área de tecnología e informática en estudiantes de grado décimo.

Objetivos Específicos

- Reconocer la estimulación frente a niveles de participación social en la red social Facebook con estudiantes de grado décimo.
- Identificar los niveles de participación social en la red social Facebook desde los aprendizajes de algunos temas de tecnología en estudiantes de grado décimo.
- Identificar la estimulación atencional en el aprendizaje de algunos temas curriculares de tecnología e informática en estudiantes de grado décimo.

Marco Teórico

Las deliberaciones teóricas que orientan la investigación giran en torno a tres ejes principales o referentes: la virtualidad en los entornos educativos (en relación a la red social Facebook); la estimulación atencional (incluyendo los elementos curriculares de informática), la integración del conocimiento y de los aprendizajes (apropiado desde el modelo Kolb), los cuales darán como resultado un andamiaje entre los conceptos con el fin de crear una propuesta de aula integradora que dé respuesta a la pregunta de investigación.

La virtualidad en procesos educativos

En un mundo actual, donde la tecnología avanza a pasos agigantados, ni la escuela, ni la educación pueden estar aislados de dicho avance, por el contrario, se convierte en una gran oportunidad de aprendizaje en distintos ámbitos, distintos escenarios, buscando estrategias que motiven, potencialicen, vayan más allá de una mera información; es decir, que produzcan interés y motivación en el aprendizaje de conceptos curriculares propios de grado décimo, y que aporten flexibilidad e interactividad beneficiando al estudiante en la construcción de su conocimiento.

Si bien es cierto que la tecnología avanza a pasos agigantados, también de esta manera se visibilizan constantemente diversas herramientas sociales, culturales y educativas; por tal motivo, es importante observar y analizar cuales, cómo y en qué están siendo usadas las nuevas tecnologías en el contexto educativo escolar.

Pulkkinen (1998) afirma que en general la incorporación de las TIC (nuevas tecnologías) en el campo de la educación procuran crear un espacio o comunidad con el propósito de aprender, y allí se define un lugar de aprendizaje con sus respectivas características y funciones pedagógicas, con sus tecnologías apropiadas y la organización social de la educación.

Las nuevas tecnologías motivan a los estudiantes hacia la superación de sí mismos y la curiosidad por aprender de otra forma un tema, ya que estas les dan acceso a una gran cantidad de información, permitiéndoles, estar aquí y allá (Lévy, 1999).

Alcántara (2009) expone que la utilización de las TIC contribuye a disfrutar el proceso de aprendizaje, como un facilitador en la adquisición de conocimientos, lo que conlleva a entrelazar los diferentes medios (redes sociales) en la construcción del conocimiento propio del área de tecnología e informática. Adicionalmente, el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2008) en su guía N° 30 propone mantener e incrementar el interés de los estudiantes, a través de la motivación y el estímulo de la curiosidad científica y tecnológica, por medio de la apropiación de las nuevas tecnologías, lo que genera un aporte importante en la construcción de la propuesta de aula y el entendimiento de las categorías emergentes que se irán desglosando en el transcurso del texto.

De igual manera, para la Corporación Colombia Digital (2012) la flexibilidad y la capacidad de adaptación, el saber aprender a aprender, la habilidad de navegar entre mares de información reconociendo lo que es confiable y útil, la percepción de sí mismo como un generador de conocimientos y no solamente como un consumidor de estos, la disposición a trabajar colectivamente en la resolución de un problema serán mucho más importantes que la cantidad de datos que se puedan repetir de memoria contestando las evaluaciones todavía en boga.

Didáctica en entornos virtuales

De acuerdo con Gutiérrez (2005), la interacción es una condición esencial e indispensable en un proceso comunicativo. Se establece una diferencia entre estos términos, considera a la interacción como los procesos comunicativos que ocurren en un contexto social y como interactividad a los que ocurren en un contexto educativo, ya sea formal o informal; de allí parte la noción de implementar interactividad como un fin educativo en el aula y no como un medio social entre los estudiantes.

Igualmente, la interactividad también es vista desde la perspectiva de las potencialidades que ofrecen los entornos virtuales y que Rodríguez (2012, pág. 25), expresa con tristeza la falta de un uso positivo de las redes sociales en los siguientes términos “a veces me da tristeza que no se aproveche en esos medios para construir (...), mientras sea positivo, que contribuya al desarrollo de la ciencia, de la educación, del arte, que bueno (...), lo malo es cuando no tienen un objetivo más que el de molestar, a mí no me molestan, pero a otras personas les lastima obviamente y creo que se debe buscar un camino constructivo a las redes sociales”.

Es por ello que se busca el proceso interactivo en el cual el estudiante construya conocimiento mediante el uso de redes sociales (Facebook), como un elemento didáctico en el desarrollo curricular de los temas de informática en el aula.

Además, de acuerdo con Sangrà (2001), la educación virtual deberá estar organizada de manera tal que la tecnología sea un medio, un valor agregado, pero nunca la finalidad en sí misma, además de contar con su entorno virtual que facilite el acceso a los materiales educativos, deberá disponer de una serie de posibilidades como debates, foros, mensajes electrónicos, enlaces entre otros. Todos los recursos y materiales de aprendizaje deberán permitir la interacción social y la construcción colectiva del conocimiento. Sin embargo, el aporte más significativo en este apartado es el hecho de ver las redes sociales como un medio para el aprendizaje en el cual sus aportes estén encaminados a la construcción de un conocimiento.

Según Viche (2010) los espacios socializadores tradicionales han sido superados por una nueva red de comunicación, estructuras de contacto e interacción que la virtualidad ha facilitado. En este contexto, las identidades individuales y colectivas se desarrollan a partir de nuevas estructuras espacio temporales (sincrónicos y asincrónicos), estructurados a partir de los nexos que determina Internet, lo que facilita entrelazar los conceptos y terminologías propias de un contexto social, enfocados hacia el desarrollo conceptual de temas referentes al currículo propio de tecnología en el aula de clase.

La incorporación de la modalidad virtual presupone una serie de ventajas de carácter académico, teniendo en cuenta que no es propiamente una plataforma virtual,

sino una red social que conlleve a la interactividad educativa desde una perspectiva diferente; Moore (2011) destaca lo siguiente:

- El estudiante dedica más tiempo a pensar en profundidad, dado que dispone de más tiempo para meditar sus respuestas y organizarlas en períodos más largos. Esto estimula el pensamiento reflexivo y desinhibe a los estudiantes que muestran dificultades para expresarse fluidamente en clase.
- Se estimula el pensamiento crítico y la capacidad de resolver problemas prácticos.
- Aunque la cantidad del trabajo del profesor aumenta, paradójicamente, su concentración en un solo medio permite ahorrar tiempo.
- Existe una relación costo-beneficio a favor, en vista de que no se requieren grandes inversiones en infraestructura, gastos de traslado y alimentación o mobiliario de la estructura, entre otros.

Estimulación atencional

Hoy en día, el internet, los entornos virtuales, las redes sociales y los navegadores ofrecen una gama de posibilidades y herramientas en la transferencia de la información; esto crea un problema muy especial, este es, que una persona puede pasarse una hora, dos o más tiempo navegando, explorando entre los diferentes sitios un sinnúmero de posibilidades que se le sugieren, hallando distractores que emergen de la internet, distrayendo la atención y generando dispersión en el usuario. La sobreoferta de información que posibilita la tecnología convierte, por decirlo de alguna

forma, la atención en un bien escaso. Es por ello que se busca atenuar esa situación buscando centrar la atención del estudiante en unos temas precisos, (Ver Anexo 5 Planeación III Periodo) que le permiten al estudiante trabajar *desde ese ámbito escolar*.

En la búsqueda de la sustentación teórica de este tema, encontramos múltiples autores, los cuales se mencionarán a través del bagaje teórico, buscando las herramientas y posibilidades que permiten mostrar con más claridad la definición de estimulación desde el punto de vista de la atención:

LaBerge (1995) señala que la atención cumple tres objetivos, que, a su vez, permiten obtener tres beneficios: precisión, rapidez y continuidad en el procesamiento de información. De ello se presupone que la intención de estos objetivos se acentúa en estímulos, reconocimiento de estos estímulos y sostenimiento de ellos; por lo que se busca utilizar herramientas (redes sociales) que estimulen al estudiante en los procesos de aprendizaje, y el enfoque de su atención a una tarea concreta en el aula.

En cuanto a cómo el conjunto de ejercicios concretos que ayudan a incentivar la función de la atención mediante actividades secuenciales aplicadas al joven; García (2004), presenta una clasificación de la atención así:

- a. Atención selectiva. La atención selectiva o focalizada hace referencia a la capacidad del organismo para concentrarse bien en una sola fuente de información, ya sea en la realización de una única tarea y excluir aquellas otras fuentes que pueden interferir en dicho proceso de focalización. Una de las estrategias más utilizadas para conseguir que la selección atencional sea

efectiva es llevar a cabo una exploración exhaustiva del ambiente, buscando aquellos estímulos que se considera que son relevantes. La búsqueda selectiva es más efectiva cuando nuestra atención oscila o cambia muy rápidamente de una fuente de información a otra y cuando tenemos una disposición previa a atender a ciertos estímulos y no a otros (García, 2004, pág. 88).

- b. Atención sostenida. Hay ocasiones en las que la actividad que desarrollamos precisa que nuestra atención permanezca constante durante todo el tiempo. En el caso del niño, se suele considerar que es el momento en que entra a la escuela cuando se le exige una atención intensa y continuada en la realización de una tarea. La atención sostenida se define como la capacidad de un organismo para mantener el foco atencional y permanecer alerta ante la presencia de determinados estímulos durante periodos de tiempo amplio y, generalmente, sin interrupción alguna (García, 2004, pág. 140).

La estimulación hace parte fundamental en el proceso de enseñanza, sin embargo, esta debe estar debidamente orientada hacia la atención del estudiante. La Atención es definida como un mecanismo “vertical de control”, esencialmente modular, cuya función es decidir sobre qué estímulos dirigir los recursos perceptivos, activando o inhibiendo los procesos encargados de elaborar y organizar la información, encontrándose estrechamente ligada a los mecanismos motivacionales (Farah, 2000); (Rosello i Mir, 1998). Permite al individuo seleccionar la información relevante, sostener y manipular representaciones mentales modulando las respuestas a los diversos estímulos

(Strauss, Sherman, & Spreen, 2006).

Atender es esencial para codificar y procesar información y por tanto para aprender; lo que exige fortalecer aquellos estímulos que habitualmente están presentes en la vida cotidiana de los estudiantes, pero que son subordinados a otras actividades que dispersan su atención.

En el campo de la atención se han desarrollado diversos modelos explicativos, proliferando a partir de ellos concepciones muy diversas acerca de su naturaleza y funciones. De acuerdo con estos modelos, la atención puede ser entendida como: a) un mecanismo de selección de información; b) un conjunto de recursos cognitivos o esfuerzo; o c) un sistema implicado en nuestra capacidad para mantener la actividad mental. (Tejedor, Gonzalez y García, 2008)

Es importante instruir a los estudiantes de manera progresiva, continua y monitoreada, para que desarrollen habilidades que les permitan mejorar sus niveles de atención; esto se encamina en el desarrollo temático de una clase en particular, llámese matemáticas, ciencias o artes, buscando que el estudiante sostenga por periodos de tiempo limitados su atención.

Las dificultades que habitualmente presentan los alumnos pueden deberse a la falta de un nivel de activación adecuado, a la incompetencia para seleccionar la información relevante separándola de la irrelevante, a la incapacidad para focalizar y concentrarse, a no ser capaz de cambiar de forma flexible el foco atencional para atender a dos o

más elementos importantes (simultánea o sucesivamente), a la inhabilidad para mantener la atención durante el tiempo requerido, a la falta de motivación hacia la tarea, o sencillamente a la carencia de estrategias atencionales (Tejedor et al., 2008).

De ello, en el presente trabajo se busca fortalecer los temas curriculares propios del área de informática en grado décimo, usando herramientas y estímulos que lleven al estudiante a focalizar su atención en clase, y motivarse en el desarrollo de una tarea sostenida.

Tal como lo propone Buckingham, se hace necesario educar a los jóvenes para que tengan una vista crítica de la información a la que tienen acceso.

“Enseñar a los niños sobre los medios; es decir, capacitarlos para analizar cómo están contruidos los textos mediáticos y para comprender las funciones económicas de la industria mediática, aparece en este contexto como una manera de fortalecerlos para que puedan rechazar tales influencias. En el proceso, se argumenta que los niños se convertirán en consumidores racionales, capaces de ver los medios de una forma crítica y distanciada.” (Buckingham, 2005, p. 29)

Sin embargo, a pesar de la complejidad progresiva hacia la que ha ido evolucionando el concepto y la investigación acerca de este proceso, las modalidades de atención tradicionalmente más estudiadas han sido la atención selectiva exploratoria, la atención selectiva focalizada, la atención dividida y la atención sostenida (Álvarez, González, Soler, González-Pineda y Núñez, 2004); (Beltrán, 1993); (García, 1997). Estas variedades de atención se ejecutan en la práctica mediante una

serie de estrategias y tácticas atencionales. Para García (1997) la atención se mejora a través del ejercicio, y las estrategias más importantes que el niño ha de desarrollar son: a) estrategias de atención global, dentro de la cuales destaca la técnica de exploración de la información; b) estrategias de atención selectiva, que se ejecutarían mediante técnicas de fragmentación o de subrayado de la materia objeto de estudio; c) automatización de los pasos y estrategias que utilizamos, para poder tener más recursos disponibles para orientarlos a otras tareas; y d) estrategias de atención sostenida, que comprenderían técnicas que también son técnicas memorísticas como elaboración de esquemas, hablar y repetir la información en voz alta, entre otras.

En conclusión, este apartado ofrece a la investigadora esclarecer cómo se debe manipular el enfoque atencional, lo que brinda herramientas específicas en el manejo del aprendizaje de los temas curriculares, como lo son: estímulos, enfoque, sostenimiento, motivación y autorregulación.

Motivación, autorregulación y aprendizaje significativo

La discusión que se pretende plantear en torno a la tecnología busca comprender o afianzar si con la ayuda de las redes sociales existentes como Facebook, se apoya el proceso de aprendizaje en los estudiantes y cómo la atención, potenciada por la motivación y la autorregulación inciden en ese proceso.

Zimmerman (2000) define el concepto de autorregulación como el grado de participación que un estudiante tiene en su propio proceso de aprendizaje, incluyendo elementos como cognición, metacognición, motivación, conducta y contexto. Este autor

aporta un modelo explicativo de dicho proceso junto a las ideas de Pintrich (2003). Ambos coinciden en dividir el proceso de autorregulación en tres etapas: la primera tiene que ver con la planificación a todos los niveles, tanto cognitivo, material o motivacional; un segundo estadio lo relacionado con la puesta en marcha del proceso y las actuaciones de control sobre él, donde se dan los procesos de autoobservación; y una última fase de evaluación, donde se reflexiona acerca del proceso realizado y se toman decisiones para ser puestas en práctica más adelante.

Un elemento esencial dentro del aprendizaje autorregulado es la motivación, es necesario aclarar que el aprendizaje autorregulado es entendido desde la postura de Schunk y Zimmerman (2008, pág. vii) quienes lo definen como un “...proceso a través del cual los estudiantes activan y mantienen cogniciones, conductas y afectos, los cuales son sistemáticamente orientados hacia el logro...” (en apropiación de los elementos tecnológicos). La mejora de este aspecto, interviniendo en las estrategias de aprendizaje de los estudiantes, favorece el aprendizaje e influye en el modo y calidad en que estos adquieren y procesan la información (Pintrich, 2003), lo que indica que, a mayor grado de motivación, mayor apropiación del conocimiento. Esto muestra que prefieren colocarse retos a sí mismos, ya que influyen en la motivación intrínseca de las tareas, frente a metas de rendimiento.

Para entrelazar estos aspectos es necesaria la planeación y ejecución de una propuesta pedagógica que integre los elementos teóricos y prácticos, en el ámbito educativo, concibiendo una innovadora manera de entregar fundamentos y conocimientos curriculares del área de informática, la cual puede ser apoyada y

reforzada por la teoría de *andamiaje* (Wood, 1976), (Guilar, 2009) que J. Bruner ofrece, dando un aporte muy importante a la complementación estricta de cómo enfocar la propuesta de aula.

Al comenzar el proceso de investigación teórica, se halló que todas las teorías, métodos y modelos cumplían un fin sin especificar el rol que el docente podía cumplir, y el aporte motivacional que se debía generar en el estudiante no era específico; Bruner plantea entre sus teorías, un elemento que se retomará de forma implícita para dar el toque final a la construcción del modelo.

La primera de ellas compete a la teoría del andamiaje, lo expone Medina (2007, pág. 38) cuando cita a Jerome Bruner: “el andamiaje es un tipo de apoyo dirigido que familiares, maestros o expertos realizan con el propósito de encauzar y enriquecer el comportamiento de un aprendiz”, el potencial que brindan las actuales plataformas existentes (Facebook en el caso específico) en internet, ayudan al docente a construir y apoyar desde su experiencia, la apropiación de los contenidos que imparte en una guía completa que beneficia al estudiante en momentos de dificultad, por el cual pueden -estudiante, haciendo que él se sienta en confianza y motivado en comprender y esforzarse por alcanzar los contenidos lingüísticos, motrices, auditivos y visuales.

Las partes activas que se deben tener en cuenta para la enseñanza de un contenido en la instrucción del mismo, desde la visión de Bruner (1969), toma tres aspectos para la correcta apropiación de un contenido enseñado:

1. Activación: En esta etapa, el docente debe de integrar una serie de elementos, para que el estudiante despierte su interés en el aprendizaje

de un tema o contenido en específico.

2. **Mantenimiento del interés:** En esta etapa, se produce las correlaciones que pueden coexistir entre lo que se quiere enseñar y lo que ha aprendido, entendiéndose como que el contenido es apropiado e interiorizado en el estudiante.
3. **La dirección del aprendizaje:** Luego de haber motivado y activado al estudiante al aprendizaje de un nuevo conocimiento, se requiere de contemplar como direccionar la manera en que ellos aprenden y lo que deben aprender, mediante diferentes herramientas en general.

En este apartado se comprende ampliamente que para enfocar el aprendizaje se debe tener en cuenta una serie de elementos constitutivos, que al integrarse componen un fin del conocimiento, buscando en ellos la comprensión y apropiación plena, significativa y constante de los conceptos curriculares propios del área de tecnología.

Continuando con la revisión teórica; “el aprendizaje significativo corresponde a la construcción del conocimiento donde unas piezas encajan con otras en un todo coherente” (Bolívar, 2009, p.2). Por lo tanto, para que se produzca un verdadero aprendizaje; es decir, un aprendizaje a largo plazo que no sea sometido al olvido, es necesario conectar los conocimientos nuevos con los previos, por lo que se hace imprescindible presentar estos conocimientos al alumno de manera coherente y no arbitraria, “construyendo” de manera sólida los conceptos, interrelacionándolos unos con otros en forma de red de conocimiento. La función del docente es introducir los procesos de construcción del alumno con el saber colectivo culturalmente organizado y

en relación directa con su contexto social. Por eso se insiste en formar al estudiante, que va a verse inmerso en este contexto, y cuánto más al profesional que va a formarse.

Con el propósito de realzar esos aspectos, las actividades curriculares que se planteen deben desarrollar el aprendizaje significativo y tener al menos las siguientes características:

- Que partan de conocimientos previos y fomenten que el participante relacione lo que aprenderá.
- Que permitan relacionar el contenido con la propia experiencia.
- Que sean impredecibles y novedosas.
- Que sean dinámicas y motivadoras para retarlos en el proceso de aprendizaje.
- Que a través de ellas se pueda construir: que los integrantes se sientan partícipes de ese proceso de construcción.
- Que los alumnos puedan generar nuevas actividades de aprendizaje.

Todos estos elementos nos llevan a estructurar una nueva manera de enseñar y aprender, ya que reúne características propias de la motivación, sostenimiento y aprendizaje en el campo educativo y darán los ingredientes que reúnen la formación y creación de una propuesta pedagógica innovadora y llamativa tanto para los estudiantes como para la docente.

Estilos de aprendizaje

Desde la construcción del aprendizaje de Kolb D. (1984, pág. 9). Este modelo es el que finalmente complementa e integra los aspectos teóricos tenidos en cuenta para la investigación. Kolb, afirma que se “establecen cuatro modos o preferencias básicas del aprendizaje. Los modos son contrarios a dos polos, en uno está la percepción y en el otro está el procesamiento como se muestra en la imagen”.



Imagen 1. Ciclo de aprendizaje de Kolb y Fry, Flipped Learning. Copyright de Santiago R., 2015)

En la dimensión percepción, se tienen dos formas o modos de aprender o captar la información: Una es la experiencia concreta (EC), desarrollada mediante la motivación,

los sentimientos y las emociones y la otra la capacidad abstracta (CA) o comprensión, que se da cuando la información recibida la encuadra en una teoría aprendida o en los conocimientos previos que tiene almacenados. (...) Por otro lado en la dimensión proceso o transformación de la información, los polos opuestos son activo-reflexivo. La observación reflexiva (OR) se da cuando se asimila la información dentro de una teoría y la experimentación activa (EA), se presenta cuando se pone en práctica los conocimientos o información recibida. De la práctica que se tenga, se obtiene la destreza en el manejo de la información y la aplicación a otros campos (disciplinas) del saber. Volviendo a iniciar el ciclo con una nueva experiencia concreta.

La característica de modelo presenta un ciclo ordenado de información en el cual precede un acto anterior del cual desarrollan habilidades de percepción y procesamiento; sin embargo, no es camisa de fuerza empezar por un lugar específico según la propuesta del Kolb.

La imagen a continuación muestra otra presentación del ciclo de Kolb.

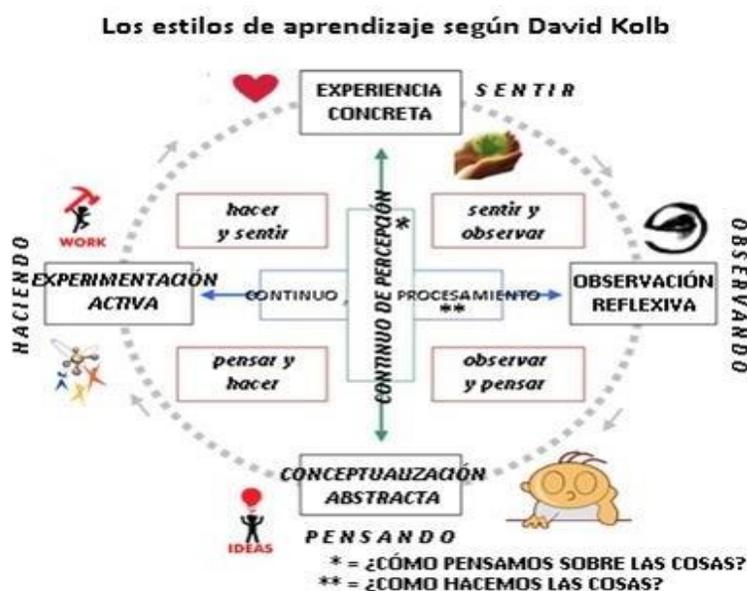
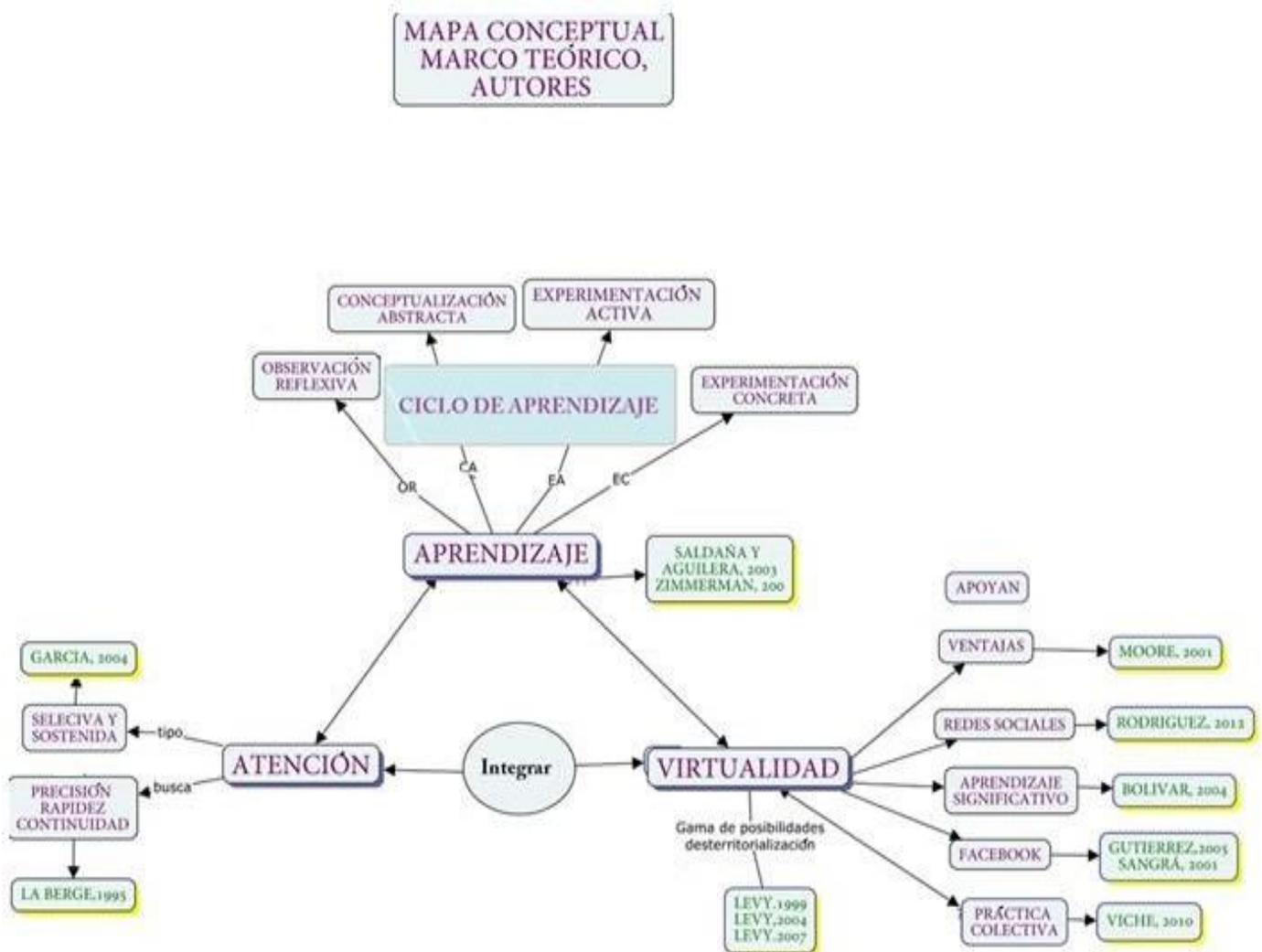


Imagen 2. Estilos de aprendizaje según David Kolb. Copyright por Andújar, 2014.

En el presente mapa conceptual se desglosan los diversos aportes que constituyen el desarrollo teórico, sustentado desde diversos ángulos y fortaleciendo la propuesta de intervención de la que parte la presente investigación.



Gráfica 1. Mapa conceptual - Marco teórico

Categorías De Análisis

La investigación cualitativa maneja un volumen de información amplio, para su mayor comprensión y para facilitar el análisis del proceso se hace necesario categorizar dicha información en unidades más sencillas y concretas a la vez; partiendo del marco teórico y teniendo en cuenta los propósitos que orientan el proceso de los ejes temáticos que sustentan la investigación y los referentes bibliográficos utilizados.

“Analizar significa establecer categorías, ordenar, manipular y resumir los datos” (Kerlinger, 1982, p. 96). En esta parte del proceso investigativo se realiza un estudio de la información de los datos recolectados con el propósito de explicarlos e interpretarlos, relacionando sus variables o rasgos denominados categoría, la cual es un concepto con un significado, una característica de una situación, objeto o fenómeno.

Hay que insistir en que las redes sociales se han venido posicionando como herramientas que pueden contribuir, favorecer y generar impacto en el proceso de aprendizaje tanto de docentes como de estudiantes.

Para analizar, como se mencionó, el impacto de la investigación y su aplicación se establecen las siguientes categorías que surgen del a través del bagaje teórico previamente abordado, por lo que constituye elementos clave en la composición de las categorías emergentes:

- **Enriquecimiento y apropiación conceptual en temas del área.**

“En las redes sociales educativas los usuarios comparten sus conocimientos sobre una determinada materia o disciplina, muestran sus trabajos y ponen su experiencia a disposición de los demás ayudándose” (Abuín, 2010, pág. 200), en el caso particular temas de Tecnología e Informática; asimismo con (Kolb, 1984) integramos aspectos propios del aprendizaje, sus formas de aprender y los momentos en los cuales los realiza.

- **Trabajo en equipo.**

La cooperación y la colaboración forman parte de los procesos fundamentales en las redes sociales, la manera de trabajar e interactuar entre los compañeros favorece la construcción colectiva del conocimiento (Sangrà, 2001); la forma de escribir, el uso de ‘emoticones’ para expresarse y socializar (Martínez, Solano y Amat, 2012) son determinantes en cierto modo para el alcance de los propósitos.

- **Niveles de participación social.**

La sinergia que se desarrolla en las redes sociales debido a la participación (frecuencia en las participaciones) de los usuarios de las herramientas fortalece la administración del conocimiento haciéndolo más colectivo y social (Lévy, 2007, p. 20) el cual requiere una comunidad, que para el caso es una red social virtual. Esta categoría se analizará a través de la periodicidad participativa con la que los estudiantes aportan ideas, diálogos y propuestas dentro de las temáticas propias del aula.

- ***Favorecimiento de los procesos atencionales.***

Según Levy (2004) “la inteligencia colectiva crea nuevos procesos atencionales”, de manera que la utilización de estos recursos estimula las capacidades de escucha y atención hacia el otro, igualmente hay creciente estimulación hacia una selección de interés para el usuario “donde precisión, rapidez, continuidad, vigilancia y control”, (LaBerge, 1995), permiten que se interiorice conceptos de temas de informática y tecnología. Por consiguiente, la categoría será analizada mediante la autorregulación de la tarea desarrollada en tiempos limitados de la clase y de las actividades que se abordan durante cada una de las secciones, evidenciando su capacidad de atención en los tiempos de respuesta requeridos.

Metodología

El proceso llevado a cabo para esta investigación se enmarca en el enfoque cualitativo, desde una perspectiva de análisis interpretativo, con el fin último de brindar una herramienta para potenciar los procesos de formación de los docentes, cualificar sus saberes, impactar las formas de enseñar y los procesos de sistematización de experiencias.

La investigación cualitativa describe caracteres de un fenómeno u objeto de estudio como un todo; es decir, es holística, no se prueba ni se mide, sino que se interpreta y se comprende; las categorías no son fijas o definidas, sino que son susceptibles de sufrir modificaciones durante el transcurso de la investigación, sus procesos no son totalizantes ni generalizadores, todas las perspectivas son importantes, el investigador está en contacto directo con los involucrados, en forma natural no como intrusos, ve los sucesos como si ocurrieran por primera vez.

Por tratarse de una investigación educativa, el investigador debe realizar un “protocolo formalizado de procedimientos” (Flick, p. 20-34) que guíen el proceso investigativo, además de un protocolo que cuente con herramientas de corte teórico, metodológico y práctico, que no es lineal, sino de tipo flexible y procesual, presentando constante diálogo entre el objeto de investigación y los referentes teóricos para adquirir profundidad.

La investigación en el terreno educativo introduce diferentes maneras de ver la vida,

valores, aspectos de corte sociocultural que pueden conducir a disputas, controversias y hasta conflictos, que bien enfocados enriquecen el proceso (Ibermon, 2007); desde las diversas formas de acercarse a los procesos metodológicos, la investigación educativa tiene como finalidad interpretar la educación en cada contexto para mejorar la práctica educativa, mediante diversas propuestas y solucionar problemas de orden práctico (Kerlinger, 1982, p.13), el interés por el significado y la interpretación, la importancia del contexto y sus procesos (Maxwell, 2004), siendo el docente parte del proceso y el estudiante el nodo central de investigación, se llevará a cabo un análisis del saber pedagógico, para lo cual el docente es el profesional en su área, sabrá reflexionar sobre su papel, los escenarios y todo lo que implica la práctica pedagógica.

La investigación educativa se sitúa en un espacio no plenamente definido, un campo pantanoso, haciendo necesario plantear y elegir una ruta de trabajo que lo traslade al campo de nuevas ideas, nuevos procesos y nuevas formas de analizar la información; para esto es importante tener en cuenta el análisis sobre la experiencia del docente, el conocimiento práctico, la identificación de los problemas en la enseñanza, las particularidades de los sujetos y sus procesos, de tal manera que el investigar sitúe al maestro en perspectivas diferentes a las propias del aula, llegando así a crear nuevos campos de investigación virtual y social.

La Etnografía Virtual

La etnografía es un método de investigación científica, que se concentra en la producción social del significado, su uso en la investigación se ha ido aplicando en los últimos años, a otros escenarios fuera de los tradicionales usos en antropología,

sociología o educación (Elizande, 1998) (Chisnall, 2001) (Hine, 2004).

Los investigadores sociales han evidenciado que su enfoque sistémico y conectivo, así como su manera de describir los fenómenos (personajes, acciones o escenarios), en sus contextos naturales, entregan resultados más cercanos a la “comprensión” de lo que acontece en las comunidades virtuales.

El Internet puede tener consecuencias importantes sobre la relación individual que tengamos con la tecnología y sobre las relaciones sociales que construyamos a través de ella. La etnografía en este orden, permite alcanzar un resultado enriquecido de los significados que va adquiriendo la tecnología en las culturas que la alojan o que se conforman gracias a ella.” (Hine, 2004, p. 17).

La etnografía virtual tiene como propósito establecer una relación entre lo virtual y lo real; en este caso, se acude a un objeto de estudio, el cual atiende características propias de la virtualidad (Facebook), ya que es una red social que se caracteriza por estar abierta y disponible, no tiene tiempo limitante, demanda una interacción de la investigadora con la tecnología y se integra en los procesos propios del estudio de investigación.

Observación Participante

Según Mucchiell, como lo refiere Arnau, Anguera & Gómez (1990), "observar es en primer lugar percibir" (p. 130), constituyéndose la percepción en un mecanismo necesario de la observación, una percepción del mundo externo y objetivo con características tanto reales como abstractas, que pueden llegar a ser vivenciadas y no

solo construcciones ficticias, mediante diversos procesos cognitivos.

La observación puede ser participante o no participante, en este caso nos referimos a la primera, la observación participante la cual es una técnica de investigación que permite distinguir lo que transcurre alrededor, haciendo uso de nuestros órganos sensoriales en forma sistemática, para así obtener los datos necesarios para investigación realizada. Este tipo de observación es una actividad inherente al ser humano, que aplicada correctamente, se convierte en una herramienta de gran poder para la investigación cualitativa, teniendo en cuenta la existencia de un conocimiento previo tanto del observador como del observado, permitiendo una interrelación entre los mismos.

El investigador, observador participante, requiere utilizar todos sus sentidos con el fin de percibir los diferentes ambientes y actores, es sustancial que el observador posea o desarrolle una buena memoria que le permita recordar símbolos y signos no verbales (emoticones, imágenes) y palabras específicas (palabras propias de la edad, el nivel académico y el contexto) entre otros aspectos; asimismo debe llevar registros escritos, en este caso específico, *screenshots* y testimonios descriptivos, que faciliten un análisis más completo sin omitir detalles (todos los testimonios son importantes a la hora de realizar la descripción y análisis correspondiente).

En esta clase de observación, la medición y la cuantificación son menos relevantes frente a la descripción y la explicación que son fundamentales; para la recolección de datos son importantes, los procesos representacionales, que dan la oportunidad de

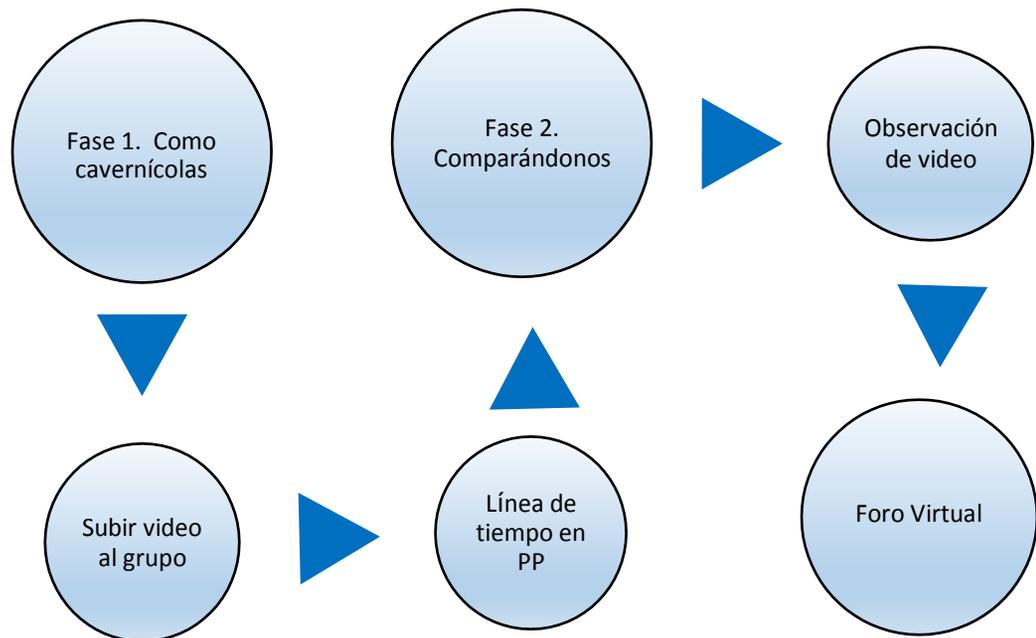
realizar un retrato de la realidad, según Bernard (como se citó en Arnau Gras, 1990, p. 130) "el observador deber ser como el fotógrafo de los fenómenos", actúa de manera selectiva articulando aspectos orgánicos de cada sujeto, sus testimonios, representaciones y aspectos inorgánicos (estrategias autónomas de registro) que se muestran mediante signos de diverso orden (sensaciones, elementos convencionales, símbolos y signos propias de comunicación virtual etc.) los cuales están inmersos en un contexto de representación.

Para esta investigación, la ruta de trabajo comprende varias fases o etapas que se pueden realizar en forma simultánea. Después de la identificación de la situación problema, se definió el contexto sociocultural y espaciotemporal del colegio Carlos Arturo Torres, articulándolo al campo disciplinar (Tecnología e Informática).

Al acudir a diversas fuentes bibliográficas se suministran antecedentes de distintos referentes teóricos; esta revisión documental en bases de datos, tesis de maestrías y doctorados, artículos de revistas, libros y otros medios escritos de varios autores, permite enriquecer y modificar la visión que se tiene sobre el Facebook, la estimulación atencional; así como también temáticas de tecnología e informática y, a su vez, todo lo referente al saber pedagógico y la experiencia pedagógica.

Se plantea una propuesta de aula que contiene tres etapas, cada una con cuatro momentos Observación reflexiva, Conceptualización abstracta, experimentación

concreta y experimentación activa (Kolb, 2006), ejecutadas en tres sesiones de clase, las cuales van a permitir dar cuenta y analizar si dicha propuesta de aula, dando así contestación a la pregunta de investigación formulada, la cual se desarrollará a través de la ruta diseñada:



Gráfica 2. Fases - propuesta de aula.

Luego de la propuesta de aula, se procede al análisis de la información recolectada: en los diversos relatos de las acciones, identificando los rasgos más sobresalientes, estableciendo las categorías y posteriormente su respectivo análisis.

Análisis de datos

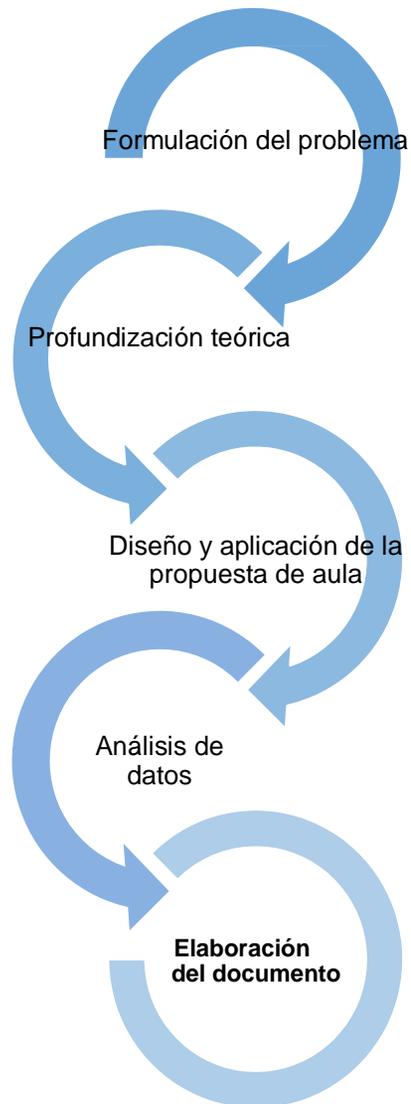
Durante el proceso de investigación teórica van surgiendo en consecuencia algunos aspectos que requieren un mayor cuidado en la investigación, se convierten en pilares que deben ser tratados y analizados, estos aspectos en el transcurrir del marco teórico marcan su trascendencia y se convierten en las categorías de análisis.

Para el análisis de datos en esta investigación, se establecieron previamente cuatro categorías: *Enriquecimiento y apropiación conceptual en temas del área, trabajo en equipo, niveles de participación social y favorecimiento de los procesos atencionales*; las cuales, como se mencionó en el marco teórico, nos permiten analizar el resultado e impacto de la investigación, es decir se comportarán como categorías de análisis en el presente trabajo investigativo.

Después del análisis de los datos y su respectiva sistematización, viene un proceso reflexivo que permite la elaboración del documento final, con la confianza que lo descrito en las mismas, se constituye en el punto de partida para otro tipo de discusiones y reflexiones de cara a continuar con el trabajo de proyectos de aula y aportar algo valioso para la vida de quien interviene en el proceso.

Ruta de trabajo

Análisis de resultados



Gráfica 3 Ruta de trabajo

En el presente proceso de investigación se requirió colaboración del grupo décimo de estudiantes del Colegio Carlos Arturo Torres, quienes a través de sus padres y

acudientes estuvieron con la voluntad de participar en el proceso, aportando su información de Facebook e inclusive sus imágenes, a través del documento de *Consentimiento informado*¹.

El curso con el cual se aplica la propuesta investigativa es grado décimo del colegio Carlos Arturo Torres, el cual, en el transcurso de su vida escolar ha sido muy representativa la manera de apropiar sus conocimientos, ya que han sido dispersos y carecen de una atención constante en el desarrollo de las actividades escolares, consta de 32 estudiantes que serán identificados con la letra **E** y un número aleatorio para cada uno de ellos²; cuentan en su gran mayoría con una atención distribuida que según Travella (2001, págs. 2,38) se caracteriza por cierta dificultad en ejecutar tareas, incapacidad de planificar el tiempo o las actividades, escasa habilidad para determinar prioridades en las actividades, actitudes bruscas, se distraen fácilmente, tienen dificultad para tomar notas, errores frecuentes al escribir, entre otras³, por consiguiente, el grupo requiere una constante motivación para que sus integrantes tenga una participación total o parcial en cualquier proyecto que se intente.

Las categorías que se establecieron para el análisis de los datos y por ende su impacto en la investigación y aplicación (descritas en el marco teórico) son:

- *Enriquecimiento y apropiación conceptual en temas del área.*
- *Trabajo en equipo.*

¹ Ver Anexo 1

² Ver Anexo 5

³ Ver Anexo 7

- *Niveles de participación social*
- *Favorecimiento de los procesos atencionales.*

Momento 1

En este Momento, los estudiantes acceden a Facebook mediante un link que se les deja en el grupo previamente creado y conformado, allí se les da una breve descripción de la actividad a desarrollar⁴, la cual consiste en ver un video en YouTube que guía el proceso de conceptualizar en la creación de una línea de tiempo; luego, los estudiantes realizan sus propias conclusiones a cerca de la actividad propuesta.

E24: "hi querido compañero"

E24: "cm le parecio los videos de apoyo de informatica" E5: "bien muy facil y a ti"

E24: "igualmente" E24: "igualmente" E24: "ha jajaj"

E24: "hi querida compañera"

E24: "como le parecio los videos de apoyo de informatica"

E11: "buenos nos enseñan mucho"

E24: "aaaaaaaaa y que mas se le quedo del video ha ajajaja"

E3: "Hola princesa que tal te aparecxe los videos?"

*E3: "parece**"*

⁴ Ver anexo 2

E24: "muy bien me parecieron chebres" E3: "igualmente"

E24: "cierto" E24: "hajajaja"

E11: "BUENOS NOS ENSEÑAN A MANEJAR MUY BIEN POWER POINT"

E24: "aaaaaaaaaaaaa bueno"

E24: "y pues me parece igual que nos enseña muchas cosas y son muy útiles"

E11: "si oviop ❤️"

E24: "aaaaaaaaa bueno"

E24: "hi querido compañero" E20: "que hace"

E24: "como le a parecido los videos de informatica"

E20: "buenos explican todo bien"

E24: "aaaaaaa bno"

Ver Screenshot⁵

Los estudiantes muestran comentarios cortos, en donde la terminología expresada hace poca referencia al trabajo realizado.

En las observaciones hechas durante ese momento al grupo, a los estudiantes se le veía hablando⁶, la participación es muy básica, chateando aunque no sobre el tema,

⁵ Ver Anexo 8

⁶ Ver Anexo 7

con comentarios cortos, mirando videos de diferentes temas, fueron pocas las ocasiones en donde se presenta interacción con el trabajo propuesto, también se les ve observando algunos videos, unos del tema, otros no, y en unas pocas ocasiones se le observó dando indicaciones a sus compañeros más cercanos, los *procesos atencionales* están poco centrados en el tema de la clase y por ende la *apropiación de temas* es baja, la colaboración, trabajo en equipo poco se evidencian.

Los primeros testimonios muestran inicialmente poca expresión frente al conocimiento de temas del área, al igual que no se compartieron las experiencias adquiridas en la disciplina. Se pretende acrecentar los niveles de atención, escucha y de autocontrol.

Momento 2

En este momento, se observa la reacción de los estudiantes y sus diferentes opiniones luego de transcurrido un lapso de haber iniciado la actividad de la clase. Se observan las diferentes impresiones en el grupo con respecto a la nueva dinámica propuesta en la clase de informática y tecnología, la cual consiste en acceder a una red social y enfocarla hacia un objetivo académico previamente establecido.

E3: *“Como te fue con la linea de tiempo”*

E30: *“Muy bien y muy facil y y a ti”*

E3: *“super ❤️ ”*

E3: “supre igualmente”

E3: “como te fue con la linea del tiempo sobre la tecnología”

E5: “bien ya que con el tutorial que nos compartio la profe por facebook se nos hizo mas fácil”

E3: “Genial de acuerdo con voz ❤️ ”

E27: “...un buen proyecto dependiendo de ese tema dime tu”

E3: “ siii”

E27: “como te fue con la linea del tiempo sobre la tecnología”

E3: “supongo que bien y a ti”

E27: “super”

E3: “ ❤️ ”

E3: “ jajaja”

E3: “ como te fue con la linea del tiempo sobre la tecnología”

E5: “bien mira que estuvo muy facil y pues en ese programa se puede hacer muchas cosas”

E3: “ super ❤️ ”

* Ver Screenshot⁷

En las observaciones hechas durante este Momento, los estudiantes se ven hablando, chateando, como se mencionó anteriormente, no solo sobre los temas

⁷ Ver Anexo 8

propios de la clase sino también sobre algunas otras cuestiones, hay mayor número de palabras.

En cuanto al *enriquecimiento y apropiación conceptual* en el tema se desarrollan pequeñas temáticas que implican una disposición al trabajo ayudándose y enriqueciéndose entre ellos mismos.

Referente al *trabajo en equipo* vemos que la cooperación es un poco deficiente, ya que se observa que solo hablan de manera individual y los trabajos de participación son individuales.

En lo que tiene que ver a los *niveles de participación social*, se encuentra que las herramientas favorecen el conocimiento, ya que entrelazan los aprendizajes y las enseñanzas que hay dentro de la clase (ver líneas de tiempo⁸) de manera virtual.

Finalmente, en lo que tiene que ver al *favorecimiento de los procesos atencionales*, se debe aclarar que esta atención no es atención vigilante, la atención es vista desde la precisión, rapidez, continuidad en una tarea específica. De acuerdo con lo anterior, se observan algunas deficiencias en esos aspectos anteriormente mencionados, lo que permite observar que en este momento los procesos atencionales están truncados y ello se refleja en un léxico muy pobre en los chats, también porque se presenta una atención distribuida en la gran mayoría de los estudiantes involucrados en la investigación de acuerdo con la experiencia de la docente observadora.

⁸ Ver Líneas de tiempo Anexo

Momento 3

En este momento se les da a los estudiantes la indicación de cómo crear transparencias y Gif, por lo tanto, se ahonda en las temáticas propias del área de tecnología e informática.

E11: "oleee las fotos wey"

E11: "hola dalliz como era el link de sobre el GIF"

E2: "http://www.youtube.com/watch?c=dR19FTWIWws"

E2: "ese es laura"

E11: "GRACIAS Y SI SON BUENOS"

E11: "mira ay te dejo el link te ayudara mucho"

E31: "Ha ha Vale Muchas Gracias 😊!!"

E12: "que tal te parece los videos tutoriales para la clase de informática?"

E11: "me parecen muy bien nos enseñan mucho"

E11: " Hola Lizeth Que Te Parece Las Actividades Que Dejan En

Las Clases??"

E3: “*Super bien* ❤️ ”

E 3: “*Ya que podemos analizar los trabajos con eficacia y mucha rasadura con las expocion o cualquier trabajo*”

E11: “*Si eso es verdad nos explican muy bien*”

Ver Screenshot⁹

Se observa un *enriquecimiento* en los temas propios del área de tecnología e informática, se va profundizando un poco más. Los estudiantes muestran comprender y manejar más fácilmente las herramientas que tiene el programa de Power Point.

En cuanto al *trabajo en equipo* se visibiliza que entre ellos mismos hay algún tipo de colaboración debido a que algunos no cumplieron con algunas de las actividades propuestas por motivos de ausencia en la clase; sin embargo, al retornar a las aulas se adelantan y sus compañeros hacen algún tipo de colaboración enviándole los gifs y algunas imágenes, incluso el mismo video tutorial que se les compartió en este momento.

Con respecto a los niveles de participación social, la frecuencia con la que los participantes hacen su intervención es mayor y con más tecnicismo, los estudiantes están comprendiendo mucho mejor las herramientas de Power Point y su aplicación, comentan entre ellos acerca de esos temas; lo anterior hace que el *favorecimiento de los procesos atencionales* se vea optimizado debido a que el estudiante se enfoca en el cumplimiento de una tarea de manera eficiente y eficaz, tal como lo define LaBerge (1995), la actividad los motiva, hay desarrollo de la parte cognitiva gracias a las

⁹ Ver anexo 10

temáticas propias de informática y tecnología.

Momento 4

En este momento, los estudiantes tienen como objetivo desarrollar un gif y una transparencia en Power Point con una temática específica: La edad de Bronce¹⁰.

E18: "...compañera"

E2: " hi querida compañera "

E2: " como le parecio los videos de apoyo de informatica" E18:

"muy bien muy chebres y usted"

E18: "hi querido compañero" E20: " que hace"

E18: "como le pareció los videos de informatica" E20: " buenos explican todo bien"

E18: "aaaaaaaaa bueno"

E6: "Hola !!"

E6: "Oyee Una Pregunta Como Te A Parecido Los Temas Que Hemos Visto En Informatica !!"

E18: "muy chevere y muy bueno por que nos enseña muchas

¹⁰ Ver anexo 3 Propuesta de Aula 2

cosas buenas”

E18: “Si es verdad y tambien nos enseña muchas cosas 😊❤️”

E31: “Si, JAJA PorQue Ps Porlomenos En Mi Caso No Tenia Ni Idea De Como Era Que Hacian Esos GIFS 🤔”

E18: “cierto”

E18: “a mi me paso lo mismo”

E31: “Holi, Oye, Recuerdas lo Que Vimos La Clase Pasada?”

E11: “Si Claro ero Sobre GIF Sobre LOS METALES Y LAS TRAMPARENCIA DE IMÁGENES”

E31: “Ha’haha Muchas GRACIAS, en fin, Sera Que Me Podrias No Se Explicar Como Se Hacian?”

E11: “ <https://www.youtube.com/w>

E10: “Laura recuerdas algo sobre lo q hallamos visto de las clases pasadas?”

E11: “Si Claro ero Sobre GIF Sobre LOS METALES Y LAS TRAMPARENCIA DE IMÁGENES”

E10: “ ha ok muchas gracias !! y si entendiste” E11: “BUENO SI

OVIOP” ❤️

E11: “ya entendí”

E8: “ Ah bueno”

E11: “le explico”

E8: "sii"

E11: " toca hacer un gig sobre la edad de bronce en power point"

E8: " Gracias ❤️ "

E18: "hl"

E18: "que toca hacer"

E25: "el gyf"

E18: "aaaaaa bno" E18: "y algo mas"

E18: " hl querido compañero"

E18: "como le pareció los videos de apoyo de informatica"

E25: " bien muy facil y a ti ?????"

E25: "<https://www.youtube.com/watch?v=79LurN-GAQ>"

E25: "ahí tiene el link"

E5: "ole que le pareció los videos de apoyo de informática"

E25: "me parecieron interesantes ya que nos enseña a hacer varias cosas que no sabemos hacer en Power Point"

E25: "y a ud?"

E5: "igual además estuvieron muy fácil"

E22: "Holi ❤️ "

E22: "que tal te apreciaron los videos y temas="

E22: "?"

E7: jajaja bien estubo muy facil y no nos quito nadda de tiempo

Aajajajajaj

Ver Screenshot¹¹

Se encuentra que en cuanto a la categoría del *enriquecimiento y apropiación de los temas* propios del área los estudiantes usan términos prácticos y técnicos característicos de los temas, se evidencia en sus trabajos que sus saberes tecnológicos son compartidos ente los compañeros y entrelazan los conocimientos técnicos y tecnológicos propios del tema.

Respecto al *trabajo en equipo*, la manera de trabajar e interactuar entre ellos se ve fortalecida, interactúan de manera natural como cualquier chat social, utilizan términos y emoticones característicos de su forma de expresión en las redes sociales; se percibe en los estudiantes un motivo, un propósito, una meta, realizan su intervención en redes sociales sin dejar de lado el léxico propio de su entorno social, de su idiosincrasia la cual es característica de su contexto social. Usan términos como 'genial', 'bacano', 'vale'...hablan e interaccionan sin perder la esencia de esta red. Aprenden a dialogar usando términos un poco más técnicos, lo cual hace que la integración social fortalezca sus relaciones, haciendo uso adecuado de las redes sociales que tienen a su disposición.

El fortalecimiento en los *niveles de participación social* muestra que se hace colectivo el conocimiento, lo cual requiere que la comunidad, no solo entrelace los

¹¹ Ver anexo 11

vínculos sociales sino también los vínculos conceptuales. Se observa que la terminología propia de los estudiantes no se hace de lado, por el contrario, se desarrolla y se profundiza los temas informáticos que están viendo en estos momentos¹². Hacen parte de sus charlas en el chat tanto temas sociales (la sociedad y los amigos) como los referentes a los trabajos técnicos o las metas preestablecidas en el desarrollo de la actividad.

En la categoría del favorecimiento de los procesos atencionales se observa que a pesar de tener distractores como YouTube, Instagram, Twitter u otras redes sociales los estudiantes están enfocados en realizar la actividad para alcanzar un objetivo, que es lo que se busca al final de todo el proceso. Sin embargo, estos procesos son estimulados por el mismo interés de los alumnos en desarrollar la actividad de manera precisa, rápida y continua; lo anterior no implica que el docente deje de lado la vigilancia, el apoyo, la supervisión y el control para que la tarea preestablecida se desarrolle en los tiempos acordados.

Momento 5

Los estudiantes acceden a una información previa para el desarrollo de una presentación dinámica¹³ lo que conlleva a que el estudiante tenga conocimientos previos de líneas de tiempo, transparencia, gifs y herramientas básicas de Power Point.

¹² Ver anexos 16 y 17 Transparencias - Gif

¹³ Ver Anexo 4 Propuesta de Aula 3

E19: "buena jaa jjaa, ole ole"

E11: "ole ole"

E19: "hay tarea de ingles jajajajaja"

E11: "jjajajajajajaj no o eso creo, A si unas oraciones"

E19: "son dificiles, cme vas ayudar"

E11: "Noooo no creo la verdad"

E19: "ammmmmm, me vas ayudar" E11: "P si entiendo si"

E19: "jajajaja bueno"

E11: "Jjajajajajajaj vale"

E19: "siii JAJAJAJ"

E11: "Y hay mas tareas"

E19: "siii la de asistencia"

E11: "Cual es ??"

E19: "lo de mercadotecnia"

E11: "Que es eso?"

E19: "no se jajajajja por eso hay que investigarlo"

E11: "Parse yo no he venido ultimamente, Jjajajajajajaj vale"

E19: "ah por eso ajajajajua, hay vas a saber jajajajua"

E11: "jjajajajajaja, vale"

E1: "Pero no es mucho"

E26: "Oli, Oye que hemos hecho estas clases"

E1: "pues hemos aprendido diferentes uswos que se le pueden dar a"

power póint con el apoyo de youtove y del facebook en las que la profesora nos ha mandafso la herramienta necesaria para poder aprender y hacer sus talleres”

E1: “Siiii sabes todo eso me ha parecido ps es bueno utilizar las redes para el colegio esto de lo de informática ha sido una experiencia muy bacana sabes deberiamos utilizar mas el facebook asi entre todos nos podemos ayudar y entender de los trtabajos tu que opinas ???”

E1: “si pues es una manera de entender sin que tengamos q interrumpir a los compañeros constantemente pues es algo myy bueno para poder tener a cada momento acceso a cada tema y su previa explicación”

E26: “Siii buscamos mas alternativas de solución para nuestras dificultades y tenemos la opinion de varias personas al tiempo si tenernos que parar a ´pedir explicación y estar gritando y hablando es severa la experiencia de verdad me gustaría utilizarla mas y darle buenos usos y tu que dices que tal esta experiencia?? Deberiamos utilizar las redes sociales pata estas cosas o otras??”

E1: “pues si es una manera muy facil de comunicarnos y en la que solo tenemo9s un impedimento9 que es muy de vez en cuando el cual es internet pero si nos sabemos cuidar de los males q pueden aparecer en las redes es decilr sabemos utilizar esa herramienta seria muy buiena para estudiar”

E26: “Sii son pocos los espacios para estos tipos de temas la verdad me gustaria tener mas tiempo y internet para esto y saberlo utilizarla verdad las redes sociales son una herramienta excelente y tenemos la explicacion mas facil y en un instante y no nos paramos a hacer desordenes y eso”

E1: “sii se nos facilita mucho hacer trabajos y no solamente de

tecnología si no de otras materias al saber si los conceptos buscados son los que tu encontraste o son lo que yo encontré y entre si podemos hacer comparaciones de tareas para saber cual esta hecha bien o cual no y corregir o mejorar”

E26: “Siiii no solo de informática sino de otras materias también podemos en algún trabajo que no entendamos buscar en internet para hacerlo y así tener las ideas más fáciles y comprender el trabajo. También podemos hacer trabajos con la ayuda no solo de facebook si no con la de youtube como hemos hecho con los trabajos de informática es una forma de comprenderlos y entenderlos más fáciles”

E1: “en conclusión es muy útil fácil e interesante”

E26: “Siiii Tienes razón para que es la mejor experiencia” E1: “sí la mejor de todas”

E26: ❤️ “Siiii ”

Ver Screenshot¹⁴

En cuanto al desarrollo de las categorías, se evidencia que el *enriquecimiento y apropiación de los temas* está más que fortalecido debido a que en las redes sociales no solamente usan y comparten la información, sino que determinan una nueva manera de relacionarse en diferentes áreas como asistencia, trigonometría, física, inglés. Incluso algunos estudiantes ven que ese apoyo de las redes sociales es fundamental en la apropiación conceptual de temas propios del área de informática y otras áreas¹⁵,

¹⁴ Ver Anexo 12

¹⁵ Ver Anexo 18 Presentaciones Dinámicas

lo que lleva a una transversalización de los procesos cognitivos y conceptuales en la parte académica y convivencia de los estudiantes.

En la categoría *trabajo en equipo* se observa que cuando un amigo ha faltado, los compañeros le indican los links, los conceptos y los apoyos que se han desarrollado dentro de la clase, lo cual favorece la parte cooperativa entre los estudiantes, se dan comentarios en lo referente a la parte social, también sirve para determinar entre ellos ciertos niveles de conceptualización en las diferentes áreas, sin dejar de lado la apropiación del uso de algunos emoticones o palabras propias de su contexto social.

Los niveles de *participación social* se ven determinados en ocasiones por un fin o una meta, ya no se busca un comentario social de como están, de cómo se ven, también se busca un nivel de participación conceptual, académico, lo que denota que en el proceso esa participación se ha ido fortaleciendo, ya que no solo se está utilizado el tiempo propio de la clase de informática, sino que en el momento que tienen diferentes espacios de participación social, se crea una colectividad generando en los estudiantes una conceptualización, una apropiación de temas propios de informática y tecnología; y adicionalmente y no menos importante, una motivación para el desarrollo de alguna actividad.

Cuando se habla del *favorecimiento de los procesos atencionales*, la escucha y la atención tienen una relación directamente proporcional al desarrollo cognitivo, debido a que no solo se tiene en cuenta el conocimiento del docente, sino que se tiene en

cuenta el conocimiento de los pares, en ese camino la creciente estimulación va hacia un proceso de apropiación cognitiva, lo que permite que los estudiantes interioricen los temas propios de informática y tecnología e igualmente lleguen a transversalizar otras conceptualizaciones académicas de otras áreas que el estudiante haya adquirido.

En estas charlas se evidencia una categoría emergente “Reflexión autorregulada y responsable del uso de las redes sociales”, ya que se evidencia la *introspección* que se hace con respecto al *compromiso* en el uso dosificado y autorregulado de Facebook; de igual manera los niveles de participación fortalecen la producción de conocimiento mediante el uso de redes sociales, atendiendo este proceso de autorregulación el camino más eficiente para catapultar la interacción social y cognitiva hacia el éxito académico.

Allí la autorregulación destaca la priorización de objetivos, ya que se busca que el estudiante guíe su logro académico hacia una meta, igualmente la planificación se construye en un colectivo social y cultural.

Observando que los conocimientos y aprendizajes trascienden a un nivel social y académico enfocado a una meta propia de la clase; procesos donde la motivación juega un papel importante ya que el estudiante no solo comparte su vida social sino también sus conocimientos, brindándoles a ellos un fortalecimiento de los procesos atencionales que están dirigidos al cumplimiento de un objetivo previamente seleccionado.



Figura 1. Chat – Evidencia de autorregulación

Es esa reflexión, la que permite poner en una balanza, de manera desprevenida, una autocalificación de los trabajos asignados por el profesor, por lo tanto, los estudiantes entran a valorar y a comparar los trabajos de sus pares *enriqueciendo y apropiando los conceptos de la clase* debido a que sus conocimientos se ven canalizados hacia una experiencia dinámica, permitiendo nuevamente el trabajo en equipo.

Es importante destacar las precisiones de Zimmerman (1989), donde los alumnos pueden considerarse autorregulados en la medida en que sean –desde un punto de vista metacognitivo¹⁶, motivacional y conductual– participantes activos en su propio

¹⁶ El concepto de **metacognición** se refiere a la capacidad de las personas para reflexionar sobre sus

proceso de aprendizaje. Claramente, el aporte que se dan en las *participaciones* a través del Facebook, el *trabajo en equipo* que se presenta de manera espontánea, ha enriquecido los conceptos y los temas seleccionados por el docente, permitiendo el favorecimiento de los *procesos atencionales* que muestran los *niveles de participación social*, desarrollando con mayor precisión un objetivo, acortando con rapidez los tiempos de trabajo, y dándole continuidad al proceso educativo y conceptual de una meta definida; igualmente la supervisión de estos procesos propios de la clase fue enriqueciendo y apropiando en los estudiantes conceptos más claros y definidos del área.

Momento 6

En este momento, los estudiantes tienen como meta y como fin de la actividad el desarrollo de una presentación dinámica, lo que conlleva a tener elementos propios de las transparencias, de los gifs, herramientas básicas y utilidades que nos ofrece el programa de Power Point.

E5: “si ñero re vacano” E1: “Que Ha Aprendido”

E5: “como hacer linea de tiempo en powerpoint..2 E5: “y usted”

E1: “Las Transparencias De Imágenes” E5: “pero rebacano”

procesos de pensamiento y la forma en que aprenden. Gracias a la **metacognición**, las personas pueden conocer y regular los propios procesos mentales básicos que intervienen en su cognición. Tomado del diccionario Centro Virtual Cervantes CVC. Diccionario de términos clave de Español como Lengua Extranjera ELE

E32: "nico"

E23: "como le a parecido lo de tecnologia" E32: "que mas costa"

E32: me parecen interesantes y ya que nos da a conocer mas sobre la etcnologia que va avanzando mucho dia a dia"

Enriquecimiento

E15: "...la cara"

E30: "suena interesante y por que?"

E15: "porque a algunas personas con discapacidad les es dificil controlar un computador con sus manos"

E15: "asi que usan su nariz 👉 👉 " E15: "si es genial"

E15: "oye mira que yo probe un programa para manejar el mouse del computador con la cara"

E31: " 🤖 🤖 🤖 Como Se Hace Eso Wey?" E15: "por medio de el escaner de un cámara web"

E31: "Uyyy Que Geniaal 😊 !!, Imagino Que Lo Estas Utilizando"

Ver Screenshot¹⁷

Analizando las intervenciones de los estudiantes, se observa claramente que están motivados hacia el logro académico, sus niveles de atención se optimizan enfocados a los procesos de la clase y con ansias de aprendizaje e interacción de diversas

¹⁷ Ver Anexo 13

temáticas; en dado instante, los recursos informáticos con los que cuentan ellos se muestran precarios, dando pie a que los estudiantes busquen el *trabajo en equipo*, se colaboran entre ellos interactuando de manera virtual, social y presencial. Las herramientas de la clase ya no solo se ven como camisa de fuerza del área propia, sino también son utilizadas y transversalizadas tanto en la parte académica como en la parte social; ellos buscan el conocimiento colectivo, no se basan en la individualización del conocimiento, sino crean una sinergia de aprendizaje entre ellos.

Figura 2. Chats - Trabajo colectivo



De igual manera, en este análisis que compete propiamente el uso de la red social Facebook, hay una creciente estimulación que permite interiorizar los conceptos académicos de la clase, e igualmente son transversalizados a diversas áreas del conocimiento, creando en los estudiantes un colectivo académico, integrador y propósito fundamental en el desarrollo social cultural y académico, permitiendo que jóvenes se exprese de manera natural y fluida en temáticas de informática y tecnología.

El *enriquecimiento y apropiación conceptual de los temas del área* se ve evidenciado cuando los estudiantes comparten el conocimiento, lo socializan, comentan sobre ello, le dan 'like' (me gusta); aplicando su experiencia cognitiva y educativa en un entorno social virtual, apoyando a sus compañeros para la construcción del conocimiento, y generando en ellos una experiencia social satisfactoria y una conceptualización académica concreta.

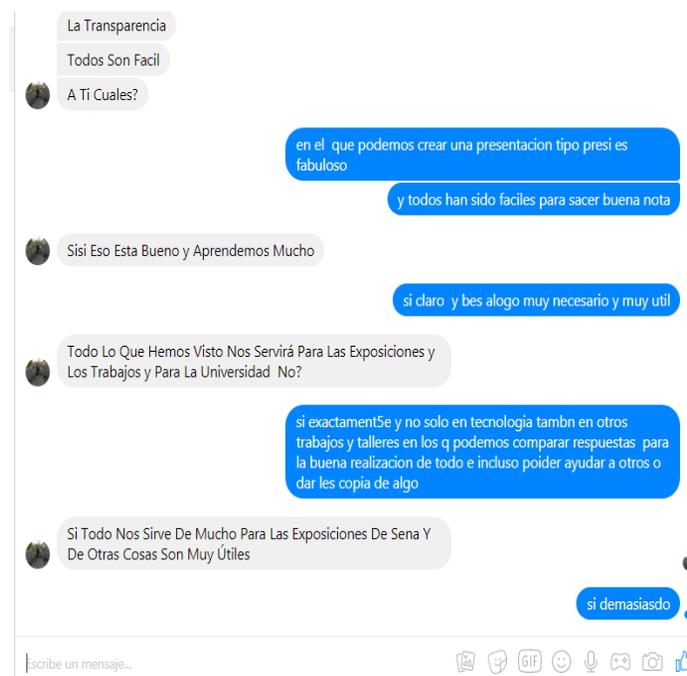


Figura 3. Chat – Transversalización de temas vistos

En ellos se observa el interés por relacionarse con los otros, con expresiones sencillas, claras y sin tecnicismo; sin embargo, los conceptos de la clase se ven apropiados por los estudiantes, tanto así que los motiva a generar redes colaborativas en diversos campos académicos fundamentales en los procesos cognitivos que desarrollan a diario, dejando al natural las ansias por aprender, relacionarse, conocer, transformar y potenciar desde un nuevo ángulo sus procesos académicos.

Es aquí, donde vemos como se conjugan las categorías de investigación, dejando al descubierto *el enriquecimiento y apropiación conceptual de los temas propios de la clase* y poniendo su experiencia a disposición social; igualmente el *trabajo en equipo* se evidencia al no dejar que los compañeros se atrasen, y compartiendo su conocimiento, experiencia y trabajos hechos en clase de manera sencilla y creativa (emojis); la particularidad de las relaciones sociales de los estudiantes muestran que desarrollaron *redes de participación social*, fortaleciendo su conocimiento en la virtualidad y en la realidad; por último, el conocimiento colectivo potenció en ellos procesos atencionales, ya que se trabajaba de manera sincrónica temáticas, léxico y conocimientos propios de la clase enfocando sus sentidos hacia el logro de una meta particular bajo la supervisión (sin intervención directa) del docente.

En este momento se recopila todo el proceso de la intervención, cada uno de los elementos y herramientas utilizadas en Power Point lleva a los estudiantes a un enriquecimiento profundo y conceptual de algunos de los temas propios del área de informática y tecnología, no solo se están utilizando las herramientas presentadas, sino que al ser intuitivos tecnológicos por curiosidad quieren aprender algunas otras

temáticas, como es el caso del estudiante que prueba un software donde el mouse lo mueve con el rostro a través de una videocámara. Se nota que la apropiación de los conocimientos propios del tema se va ahondando durante el transcurso de la intervención del curso y durante este proceso se observa que, además del conocimiento impartido en la clase, los estudiantes tienen la intención de ir más allá.

En cuanto al *trabajo en equipo*, esta categoría adquiere una importancia trascendental, la cooperación y la colaboración toman una fuerte contundencia, se observa cómo los estudiantes desarrollan nuevas formas, dinámicas de trabajo para llegar al objetivo, comentan sus propias presentaciones dinámicas, lo que favorece una construcción colectiva del conocimiento. Se debe tener en cuenta que ese trabajo en equipo se desarrolló con el léxico propio de los jóvenes, no hubo modificación de la terminología propia de su contexto, pero se evidencia el cambio en el vocabulario que tiene que ver con los temas del área de informática y tecnología.

Siguiendo con la categoría *los niveles de participación social* se crean no solamente redes sociales, sino redes conceptuales. Se habla en estos instantes de una Transversalización del conocimiento a otras áreas, la utilización del tiempo en internet de una manera eficaz en el desarrollo de una actividad y por ende hay una conceptualización académica más profunda y más técnica y/o conceptual propios de las áreas.

En cuanto a los *procesos atencionales* se observa un gran fortalecimiento y se evidencia en los tiempos de sobra que los estudiantes tienen y que utilizan para

comentar cuestiones de temas sociales como también académicos, lo que indica que los estudiantes van formando un autoreconocimiento y autoapropiación de sus tiempos. Lo anterior son indicadores del desarrollo individual que los estudiantes realizan en cuanto a autoconocimiento, auto apropiación y la autorregulación de conceptos básicos, técnicos del área de informática y que son transversalizados a otras áreas del conocimiento.

Resultados y hallazgos

Se realizó un estudio minucioso buscando estrategias para impartir algunos temas de informática en un curso con problemas atencionales; se observó que, llevando un proceso adecuado, la red social de Facebook contribuye a elevar los procesos atencionales mejorando la concentración, la continuidad en un tema, la precisión en el desarrollo de las tareas y la rapidez con las que se efectúan.

Se estableció una ruta de trabajo en la cual el proyecto de aula tiene un impacto positivo, ya que propone una perspectiva de aprendizaje diferente con la cual los estudiantes se motivan por el conocimiento de los temas propios de tecnología; además, se logra una consolidación del proceso llevando a cabo una sistematización y análisis que demuestra fielmente los logros alcanzados durante la aplicación de la investigación.

Desde la perspectiva en el favorecimiento de los procesos atencionales, se demuestra que a través del avance de las intervenciones se ven enfocadas cada vez más la apropiación y autorregulación en el desarrollo de una meta o un fin sin dejar de lado los distractores (tras redes sociales), sus habilidades se mejoran y sus propuestas en el desarrollo de un trabajo se torna cada vez más elaboradas y dinámicas al ojo del espectador. Si bien se entiende, la multiplicidad funcional de los niños del milenio, para un docente de dos generaciones anteriores no es fácil adaptar esa capacidad como algo que favorece el aprendizaje

A través de las intervenciones, se evidencia que el tiempo de respuesta en el desarrollo de una tarea se acorta, ya que los propios integrantes del grupo se encargan de colaborar y aportar conocimientos (sin ser interpretado como copia) en el avance de un trabajo específico, las dinámicas de cada uno en la ejecución difirieren, pero los conceptos básicos para el desarrollo del mismo son iguales para todos.

El vocabulario de los estudiantes demuestra un avance significativo en el léxico y terminología que son propios del área, ahondan sus conocimientos tecnológicos, técnicos y conceptuales; sin embargo, por su contexto social y cultural, los términos en que se relacionan siguen siendo naturales y no se alejan de las características propias de Facebook como red social (emojis, videochat, chat grupal, gifs, videos, etc.).

La autorregulación y el deseo de auto superarse, son valores agregados que ejemplifican claramente las habilidades propias de cada estudiante, el toque personal que pueden dar a una tarea, las innovaciones que pueden mostrar a sus padres y la aceptación ante un mundo tan grande como la virtualidad, muestran que la nueva configuración del tiempo (desarrollo de una tarea específica) no necesariamente es subyugado a una supervisión parental, sino que su autocalificación se ve medida por ir más allá de lo habitual en el alcance de una meta.

El impacto que generó el desarrollo de esta investigación en relación a la labor docente muestra una modificación en las maneras de pensar y el hacer, utilizando la virtualidad y las redes sociales como una estrategia innovadora y creativa de construir conocimiento.

Las intervenciones de los miembros del grupo evidencian la mejoría en la calidad de los aportes individuales (sin ser interpretado como plagio) en el avance de un trabajo específico; aunque las dinámicas de ejecución propia difieren, los conceptos básicos se desarrollan simultáneamente.

A futuro se requiere una investigación que abarque más de doce momentos en el análisis de la información para poder profundizar en temas como la posible pedagogización de la red social Facebook, la relación entre la virtualidad y las redes sociales para construir el conocimiento, que ocurre con los amigos físicos y los amigos virtuales, entre otros.

Conclusiones

La educación, la tecnología y las redes sociales deben estar imbricadas para mejorar y ofrecer una alternativa de aprendizaje en los estudiantes que afecte positivamente todo el entorno del aprendizaje.

El Facebook como herramienta de enseñanza y aprendizaje ofrece elementos de integración social, cultural y cognitiva, ya que se puede utilizar no solo como una herramienta de conexión virtual, sino también con propósitos, metas y fines direccionados al aprendizaje, no sólo de la Tecnología, sino también de diversas áreas del conocimiento.

Los grupos de amigos en Facebook muestran niveles de integración social, el aprendizaje mueve los niveles de participación social, creando redes de conocimiento cultural, social, conceptual y cooperativo.

Al compartir el conocimiento mediante las redes sociales que habitualmente los estudiantes usan, se enriquecen temas educativos que trascienden el aula de informática, colocando a disposición sus experiencias, demostrando la no conformidad con un estándar general, estimulando ingenio e innovación en el desarrollo de ellas. El vocabulario de los estudiantes demuestra un avance significativo en el léxico y terminología propio del área, ahondan sus conocimientos tecnológicos, técnicos y conceptuales; sin embargo, por su contexto social y cultural, los términos en que se relacionan siguen siendo naturales y no se alejan de las características propias de Facebook como red social.

La autorregulación es un valor agregado, derivado de la ejecución de las diferentes tareas; las innovaciones que pueden mostrar a sus padres y la aceptación ante el mundo de la virtualidad, muestran que la nueva configuración del tiempo (desarrollo de una tarea específica) no necesariamente se relaciona con la supervisión parental, sino que su autocalificación se mide por ir más allá de lo habitual en el alcance de una meta.

El impacto de esta investigación en relación a la labor docente muestra una modificación en las maneras de pensar y hacer, utilizando la virtualidad y las redes sociales como estrategias innovadoras y creativas para construir conocimiento.

Las redes sociales muestran tanta trascendencia desde la perspectiva institucional que la propuesta de aula trasciende las metas propuestas, demostrando que las redes sociales no son una pérdida de tiempo, sino que desde la implementación de colectivos puede utilizar ese medio para crecer conceptualmente y lograr metas puntuales; el alcance innovador de esta propuesta muestra una respuesta positiva en la comunidad educativa, a tal punto que los estudiantes de otros cursos (otros colectivos) quieren apropiarse esta misma metodología para el desarrollo de sus actividades académicas.

La red social Facebook como herramienta de enseñanza y aprendizaje permite un abanico de grandes posibilidades siempre y cuando sea utilizado en un ambiente controlado, con tiempos establecidos y con la presencia y orientación permanente del docente en el aula regular de clase.

Glosario

Emotición

El término emoticono o emoticón, también llamado ícono gestual o careto, proviene del inglés *emoticon (smiley)*, que deriva de los vocablos *emotion*, que significa emoción, e *icon*, que significa ícono, símbolo o representación gráfica.

Un emoticono es un dibujo de una cara humana (girada de lado, por defecto) hecho con puntos, guiones y otros símbolos del lenguaje para representar diferentes estados de ánimo y expresar emociones con sus expresiones faciales.

Existen diferentes formas para presentar los emoticonos, por ejemplo, los dos puntos: ò el símbolo igual = pueden simbolizar los ojos, si se le añade un guion simboliza la nariz. También se puede colocar el emoticono en diferente posición, por ejemplo, se puede usar (-: en vez de :-).

La primera aparición de un emoticono en un mensaje escrito de Abraham Lincoln en 1862. En su discurso, Abraham Lincoln, después de una frase que terminaba con "aplausos y risas" colocó una cara sonriente con un guiño ;). Luego, la revista estadounidense Puck en 1881 publicó una lista con cuatro emoticonos con diferentes estados de ánimo (alegre, triste o melancólico, indiferente y asombrado).

Gif

Se trata de una sigla (GIF) que alude a la expresión inglesa *Graphics Interchange Format*, traducible a nuestra lengua como Formato de Intercambio de Gráficos. Como sigla, por lo tanto, GIF se escribe en mayúsculas y no varía según sea singular o plural.

En cambio, cuando se alude a la extensión de archivos desarrollados en este formato, debe escribirse en minúscula (gif) y sí cambia en plural (gifs), según lo sugerido por la Fundéu BBVA – Fundación del Español Urgente.

Más allá de estos detalles, la idea de GIF o gif suele referirse a un archivo de este formato gráfico, cuya extensión es .gif. Los GIF son imágenes fijas o animaciones. Creado en 1987, el formato alcanzó popularidad por la eficiencia de su algoritmo de compresión, que permite descargar imágenes grandes en poco tiempo. En imágenes de hasta 256 colores, el GIF no pierde calidad, aunque cuando se supera esa cantidad de tonalidades se registra una merma de sus atributos.

En la actualidad, los GIF suelen usarse en banners (carteles) que incluyen en los sitios web. Muchas publicidades, de hecho, se plasman en archivos GIF. Esto se debe a la mencionada rapidez de carga y descarga y a que la mayoría de los navegadores soportan el formato.

Las animaciones GIF, por otra parte, se utilizan con frecuencia en las redes sociales. Por su peso o tamaño reducido frente a los videos y lo sencillo que resulta editarlas, estas animaciones se emplean en Facebook, Twitter y otras redes para complementar los mensajes o publicaciones, representando ideas, emociones, etc.

Intuitivo tecnológico

Es la noción con la que se pretende describir la relación de los jóvenes con la Tecnología. Para Marc Prensky (2001) era necesario diferenciar a los *nativos digitales* de los *migrantes digitales*, porque los primeros, nacidos después de 1980, crecen con los avances tecnológicos, de manera que van introyectando cada novedad en su

adaptación al mundo, los que habían nacido antes, debían estudiar específicamente, para atender cualquier novedad tecnológica. Los *intuitivos tecnológicos*, serán (en una apropiación exclusiva del presente trabajo de investigación), aquellas personas nacidas después del año 2000, quienes aun sin estar en contacto permanente con la tecnología, bien por condiciones económicas o por cualquier otro tipo de restricción, se escudriñan el uso de cada aparato, de cada aplicación, hasta que consiguen hacerlo funcionar.

La intuición descansa en el hemisferio derecho del cerebro, hace referencia a la solución de problemas sin tener completas las piezas de información que se requerirían para llevar a cabo la tarea de forma adecuada.

Link

Un link es una palabra inglesa que significa conexión o eslabón. Existen básicamente dos tipos de links: los links externos y los links internos. Los links externos conducen al usuario a otro lugar de internet, como por ejemplo a otra página de internet. Un link interno nos dirige, dentro del mismo sitio web, a un determinado artículo o a un determinado lugar dentro del mismo sitio. Los links son muy útiles, ya que nos ayudan a navegar un sitio web de una forma simple y rápida. Habitualmente se presentan en forma de texto o como una imagen. Los links de texto tienen un estilo diferente al del texto estándar, subrayado o en negrita y de un color que lo hace resaltar y que nos advierte que no es un texto más de la página. Normalmente todos los links de texto de un sitio web tienen el mismo color y estilo, para ayudar al navegante a identificarlos fácilmente.

Prezzi

Es una aplicación o herramienta Online que utilizamos para crear presentaciones en la web, es muy similar a PowerPoint, programa plano que se utiliza para crear presentaciones. La diferencia entre estos dos programas es la siguiente: Con PowerPoint, no se puede compartir lo que hacemos a menos de que lo enviemos vía correo electrónico para compartir este tipo de información, en cambio con Prezzi podemos compartir simplemente enviando el Link a las personas que deseamos que vean nuestra presentación en línea, ya que esta herramienta es parte de la Web 2.0.

Screenshot

Captura de pantalla, fotografía del primer plano de monitor (*screen capture o screen dump*). Imagen de la pantalla de una computadora que muestra los elementos existentes en un determinado momento.

Referencias

- Abuín, N. (2010). Las redes sociales como herramientas educativas en el ámbito universitario. *Revista Electrónica de ADA-Madrid, Vol 3, número 3*.
- Alcántara, M. (2009). Importancia De Las Tic Para La Educación. *Innovación y Experiencias Educactivas, N° 15*.
- Alonso Tapia, J. (1997). *Motivar para el aprendizaje. Teorías y estrategias*. Barcelona: EDEBE.
- Álvarez, I. G.-C.-P. (2004). *Aprender a atender*. Madrid: CEPE.
- Álvarez, P. (11 de Abril de 2012). *Scoop.it*. Obtenido de Scoop.it:
<https://www.scoop.it/search?q=circulo+de+Kolb>
- Andújar, G. y. (26 de Mayo de 2014). *Orientación Andújar. Recursos educativos accesibles y gratuitos*. Obtenido de Orientación Andújar. Recursos educativos accesibles y gratuitos:
<https://www.orientacionandujar.es/2014/05/26/test-de-estilos-de-aprendizaje-de-david-kolb/>
- Andújar, G. y. (26 de 05 de 2014). *Orientación Andújar. Recursos educativos accesibles y gratuitos*. Obtenido de Orientación Andújar. Recursos educativos accesibles y gratuitos:
<https://www.orientacionandujar.es/2014/05/26/test-de-estilos-de-aprendizaje-de-david-kolb/>
- Ardèvol, E., Bertrán, M., Callén, B., & Pérez, C. (2003). Etnografía virtualizada: la observación participante y la entrevista semiestructurada en línea. *Athenea digital, 3*.
- Arnau Gras, J., Anguera, M. T., & Gómez, J. (1990). *Metodología de la investigación en ciencias del comportamiento*. Murcia: Universidad de Murcia, Secretariado de Publicaciones.
- Bauman, Z. (2008). *Los retos de la educación en la modernidad líquida*. Barcelona: Editorial Gedisa, S.A.
- Beltrán, J. (1993). *Procesos, estrategias y técnicas de aprendizaje*. Madrid: Síntesis.
- Benavides, F. (2007). Políticas Educativas Sobre Nuevas Tecnologías en los Países Iberoamericanos. *Revista ibero-americana de educación, No 45*, pp 19-69.
- Bogotá, S. D. (2012). *Reflexiones sobre el enfoque poblacional*. Bogotá, febrero del 2012: Coordinación editorial.
- Bolívar, A. (2009). ¿Cómo fomentar el aprendizaje Significativo en el aula? *Revista Digital para profesionales de la enseñanza. No 3. Julio*.
- Bruner, J. (1969). *Hacia una teoría de la instrucción*. México: UTEHA.
- Buckingham, D. (2005). *Educación en medios, Alfabetización, aprendizaje y cultura contemporánea*. España: Ediciones Paidós Ibérica.
- Campoy, T. J., & Gomes, E. (2009). *Técnicas e instrumentos cualitativos de recogida de datos*. Madrid: Editorial EOS. Obtenido de
https://mestrado.prgg.ufg.br/up/97/o/T%C3%A9cnicas_e_instrum._cualitat.Libro.pdf
- Chisnall, P. (2001). "Virtual ethnography". *International Journal Market Research. 43, 3*, 354-356.
- Cobo Romani, C., & Pardo Kuklinski, H. (Versión 0.1 / septiembre de 2007 [20-01-2008] de Septiembre de 2007). *Planeta Web 2.0 Inteligencia Colectiva o medio fast food*. Obtenido de <http://www.planetaweb2.net/>
- Colmenares, A. M. (2012). Investigación-acción participativa: una metodología integradora del conocimiento y la acción. *Voces y Silencios: Revista Latinoamericana de Educación, Vol 3, No 1*, 102-115.
- Corporación Colombia Digital. (2012). *Aprender y Educar con las Tecnologías del Siglo XXI*. Bogotá.

- Elizande, L. (1998). Los jóvenes y las tecnologías de comunicación y la información: hacia una etnografía de los entornos mediáticos. *Zer*, 5.
- Entonado, F. B. (2001). *Sociedad de la Información y Educación*. Mérida: Junta de Extremadura.
- Fandos, M. (2003). *Formación basada en tecnologías de la información*. Tarragona.
- Farah, M. J. (2000). *The cognitive neuroscience of Vision*. USA: Blackwell Publishers Inc.
- Fernández, E. e. (2009). Jóvenes y adolescentes ante las nuevas tecnologías: percepción de riesgos. *Athenea Digital*, NUM 16, PAG 1-20.
- Ferrada, M. (2006). Etnografía un enfoque para la investigación de weblogs en Biblioteconomía y Documentación. *Revista de Bibliotecología y Ciencias de la Información. Biblios. Vol 7, No 23, enero-marzo*.
- Flick, U. (s.f.). Introducción a la investigación cualitativa. *Revista electrónica de investigación. Vol 7 n° 2. Universidad autónoma de baja California. México, 7(2)*.
- García, J. (1997). *Psicología de la atención*. Madrid: Síntesis.
- García, J. L. (2004). *Problemas de atención en el niño*. Madrid: Pirámide.
- González Fernández, A. (2001). *IberPsicología*. Obtenido de Autorregulación del aprendizaje: una difícil tarea.: <http://www.fedap.es/IberPsicologia/iberpsi6-1/gonzalez/gonzalez.htm>
- Guilar, M. (2009). Las ideas de Bruner: "de la revolución cognitiva" a la "revolución cultural". *Educere*, 13 (44), 235-241.
- Gutiérrez. (2005). *La Comunicación Didáctica en los espacios electrónicos de aprendizaje de la educación a distancia*. México: CREFAL.
- Guzmán F., T. E. (2016). Sistema multimodal de educación. *Sistema multimodal de educación, Universidad Autónoma de Querétaro*.
- Héctor, L. R. (2008). Aprendizaje autorregulado, motivación y rendimiento académico. *Revista Liberabit*, 14: 15-20.
- Hine, C. (2004). *Etnografía virtual*. Barcelona: UOC.
- Ibermón F., A. A. (s.f.). *La investigación educativa como herramienta de formación del profesorado*. Barcelona: Grao.
- Ibermón, F. (2007). Claves para una nueva formación del profesorado., (pág. 17). Barcelona. *Informaticahoy*. (01 de 12 de 2014). Obtenido de Informaticahoy: <https://www.informaticahoy.com.ar/aprender-informatica/Que-es-un-link-un->
- Instituto de adicciones de Madrid salud. (Julio de 2008). *Estudio de Uso Problemático de las tecnologías de la información, la comunicación y el juego entre los adolescentes y jóvenes de la ciudad de Madrid*. Madrid,: Documentos técnicos del instituto de adicciones de Madrid salud.
- kerlinger. (1975). *La investigación educativa como herramienta de formación del profesorado*.
- Kerlinger, F. N. (1982). *Fundamentos de la investigación del Comportamiento*. México: Nueva Editorial Interamericana.
- Kerlinger, F. N. (1982). *Investigación del comportamiento; técnicas y metodología*. México: Editorial Interamericana.
- Kolb, D. (1984). *Experiential learning. En D. Kolb, Experiential learning. (2003: 77-97)*. New York: Ediciones Universidad de Salamanca Enseñanza.
- Kolb, D. (2006). *Englewood Cliffs, NJ*. 31 de Mayo : Prentice Hall. Recuperado de <http://www.learningfromexperience.com/images/uploads/process-of-experiential-learning.pdf>.
- LaBerge, D. (1995). Computational and anatomical models of selective attention in object identification. *Psychological Review*, 96, 101-124.
- Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* España: Baidos.
- Lévy, P. (2004). *Inteligencia Colectiva: por una antropología del ciberespacio*. Washington: La Découverte (Essais).
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura. Informe al Consejo de Europa*. Barcelona: Anthtopos-

- editorial.com.
- Martínez, F., Solano, I., & Amat, L. (2012). Análisis de mapas de interacción social en contextos virtuales para la reinterpretación de las relaciones en la escuela. *Revista Latinoamericana Tecnología Educativa*. Vol 11 (1), 13-26.
- Maxwell, J. (2004). Using qualitative methods for causal explanations. *Field Methods*, 246-246.
- Medina, A. (2007). *Pensamiento y lenguaje*. España: McGraw-Hill.
- MEN. (2008). Ser competente en Tecnología. *Orientaciones generales para la educación en Tecnología*, guía n° 30.
- Ministerio de Educación Nacional. (2011, V1). *Programa para la transformación de la calidad Educativa*. Bogotá.
- Moore, M. y. (2011). *Distance Education: a systems view of on line learning*. Wadsworth, Cengage Learning.
- Ocde. (2016). *La educación en Colombia*. PARIS.
- Ortiz, R. R. (enero-abril, 2012). Educación y Cibercultura en clave subjetiva: retos para re(pensar) la escuela hoy. *Revista Educación y Pedagogía*, vol 24, num. 62.
- Pérez, J. (2017). *Definición. DE*. Obtenido de Definición. DE: <https://definicion.de/gif/>
- Perrenoud, P. (2004). *Diez nuevas competencias para enseñar*. Barcelona: Grao.
- Pintrich, P. R. (2003). A motivational science perspective on the role of student motivation in learning and teaching contexts. *Journal of Educational Psychology*, 95, 667-686.
- Piscitelli y otros, A. I. (2010). *El Proyecto Facebook y la postuniversidad. Sistemas operativos sociales y entornos abiertos de aprendizaje*. Madrid, España: Editorial Ariel, S.A.
- Prensky, M. (2001). *Nativos e Inmigrantes Digitales*. Madrid: Distribuidora SEK, S.A.
- Pulkkinen, J. &. (1998). *Pedagogic Roles And Dynamics in Telematics*. Oxford: M. Selinger & J. Pearson (eds) Pergamon Elsevier Science.
- Raposo, X. (13 de Mayo de 2014). *Grupo de Investigación Stellae*. Obtenido de Grupo de Investigación Stellae: <http://stellae.usc.es/red/blog/view/117145/el-ciclo-de-aprendizaje-de-kolb>
- Ríos, M. y. (2004). *La atención y el control ejecutivo después de un traumatismo craneoencefálico*. Madrid: Editorial Mapfre, D.L.
- Rodríguez, C. (31 de 10 de 2012). *Diario Digital La Página*. Obtenido de Diario Digital La Página: <http://www.lapagina.com.sv/nacionales/73241/2012/10/31/Maria-Isabel-Rodríguez>
- Rodríguez, D., & Valldeorjala, J. (s.f.). *Metodología de la investigación*. Catalunya: Universitat Oberta de Catalunya.
- Rodríguez, R. (2012). Comunidades de aprendizaje y formación del profesorado. *Tendencias Pedagógicas*, 25, 67-86. Obtenido de Dialnet.unirioja.es: <http://dialnet.unirioja.es/download/articulo/3938956.pdf>
- Romero, G. (19 de Septiembre de 2015). *Blog de Gesvin*. Obtenido de Blog de Gesvin: <https://gesvin.wordpress.com/2015/09/19/el-ciclo-de-kolb-4-capacidades-del-aprendizaje-articulo/>
- Rosello i Mir, J. (1998). *Psicología de la atención*. Madrid: Pirámide.
- Rousalainen, P. y. (1998). *Pedagogic roles and dynamics in telematics*. Oxford: Pergamon Elsevier Science: En Selinger, M. y Pearson, J. (Eds).
- Ruiz, M. R. (2013). Las TIC en La educación superior en Colombia. *Revista Unilatina*.
- Salinas, J. (2015). La investigación ante los desafíos de los escenarios de aprendizaje futuros. *Revista de educación a distancia*, pp 1-23. Obtenido de <http://www.um.es/ead/red/32/salinas.pdf>
- Sangrà, A. (2001). *Enseñar y aprender en la virtualidad*. Obtenido de Educar 28: <http://www.raco.cat/index.php/EDUCAR/article/viewFile/20746/20586>
- Sangrà, A. y. (2002). *Aprender en la Virtualidad*. Catalunya: Editorial Gedisa SA.
- Santiago, M. (1999). *Deficiencia mental, aspectos psicoevolutivos y educativos (2a Ed)*.

- Málaga: Aljibe.
- Santiago, R. (1 de Septiembre de 2015). *The flipped classroom*. Obtenido de The flipped classroom: <https://www.theflippedclassroom.es/sabes-lo-que-es-el-ciclo-de-kolb/>
- Santiago, R. (1 de Septiembre de 2015). *The Flipped classroom*. Obtenido de The Flipped classroom: <https://www.theflippedclassroom.es/sabes-lo-que-es-el-ciclo-de-kolb/>
- Santiago, R., & Díez, A. (s.f.). *The lipped classroom*.
- Schunk, D. H., & Zimmerman, B. J. (2008). *Motivation and self-regulated learning: Theory, research and applications*. New York: Lawrence Erlbaum.
- Sierra, L. I. (enero-junio 2009). Reseña de Cibercultura. La cultura de la sociedad digital. *Revista Signo y Pensamiento*, vol XXVIII, numero. 54, pp 386-388.
- Significados. (05 de 05 de 2016). Obtenido de Significados: <https://www.significados.com/emoticono/>
- Strauss, E., Sherman, E. M., & Spreen, O. (2006). *A Compendium of Neuropsychological Tests*. New York: Oxford University Press.
- Tejedor-Tejedor, F. J., González-González, S. G., & García-Señorán, M. (2008). Estrategias atencionales y Rendimiento Académico en Estudiantes de Secundaria. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 123-132.
- The Flipped classroom*. (2 de septiembre de 2015). Obtenido de The Flipped classroom: <https://www.theflippedclassroom.es/sabes-lo-que-es-el-ciclo-de-kolb/>
- Trapero, M. D. (2009). Importancia de las TIC para la educación. *Innovación y experiencias educativas*, NUM 15.
- Travella, J. (2001). Síndrome de Atención Dispersa, Hiperactividad e Impulsividad en pacientes Adultos (ADHD). *ALCMEON. Revista Argentina de Clínica Neuropsiquiátrica*, Año XII, vol 10, N° 22,38.
- Vallecilla, J. (25 de Octubre de 2015). *Blog de Johanna*. Obtenido de Johha1992.blogspot: <http://johha1992.blogspot.com.co/>
- Vasco, B. E. (2000). *El saber tiene sentido, una propuesta de integración curricular*. Bogotá: CINEP.
- Vasilachis de Gialdino, I. C. (2006). *Estrategias de investigación cualitativa*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Viche, M. (2010). La Educación Sociocultural . *Revista semestral para animador@s socioculturales y educador@s sociales* , 1-9.
- Wood, D. B. (1976). The role of tutoring in problem solving. *Journal of Child Psychology and Psychiatry* 17, 89-100.
- Zimmerman, B. (2000). *Attaining self-regulation: a social cognitive perspective*. San Diego, Academic Press, pp 13-39: M. Boakerts, P. Pintrich y M Zeidner (Eds) Handbook of s.
- Zimmerman, B. J. (1989). *Models of self-regulated learning and academic achievement*. N.Y.: Springer.
- Zimmerman, B. J. (1994). *Dimensions of academic self-regulation: A conceptual framework for education*. En D. H. Schunk y B. J. Zimmerman (Eds), *Self-regulation of learning and performance: Issues and education applications*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Zimmerman, B. J. (1996). *Developing self-regulated learns. Beyond achievement to self-efficacy*. Washington, DC: APA.

Anexos

Anexos 1 Consentimiento Informado



COLEGIO CARLOS ARTURO TORRES
Conviviendo y aprendiendo, construimos calidad de vida

Señores padres de familia:

De acuerdo con la Resolución N° 008430 de 4 de octubre de 1993 del Ministerio Colombiano De Salud, se establece las políticas, los reglamentos y los criterios éticos en investigación con personas, con la cual se busca establecer el respeto y la protección de la dignidad de aquellos que hacen parte de estudios o trabajos de corte pedagógico.

De esta manera solicitamos su autorización para utilizar el material pedagógico, como fotografías, producciones escritas, grabaciones y material audiovisual en el que su hijo este participando, este como resultado de una investigación pedagógica. El material anterior será usado únicamente con fin académico. Así mismo, usted también podrá tener acceso a este para conocer los diferentes procesos formativos de su hijo.

Agradecemos su colaboración.

ESTUDIANTE

NOMBRE

DOCUMENTO

PADRE DE FAMILIA

NOMBRE

DOCUMENTO

Anexos 2 Propuesta de Aula 1

Propuesta de aula

La propuesta de aula (modelo de intervención) se desarrolla con una población de 30 estudiantes, semanalmente se cuenta con 1 sesión de clase de 2 horas y se lleva a cabo en el transcurso de 3 intervenciones.

INTERVENCIÓN 1 HISTORIA DE LA TECNOLOGÍA

Intervención 1: HISTORIA DE LA TECNOLOGÍA

En este momento se busca que los estudiantes de manera controlada tengan un contacto implícito jugando con los programas y herramientas propios del tema, como un escenario en el cual se da desarrollo de componentes pedagógicos, donde los estudiantes escuchan, apropian, interiorizan y evidencian los conceptos aprendidos, pero también se concientizan de la invitación por parte del docente, realizando acciones conjuntas con el grupo.

En una segunda perspectiva los estudiantes escuchan y ven la explicación propia del tema (video) acercándose a otra visión de la enseñanza de la tecnología e informática, lo cual les permite visualizar dichas formas de conocer, utilizar y apropiar los medios virtuales.

PUBLIQUEMOS

MOMENTOS	OBJETIVO	ACTIVIDAD	FINALIDAD
1. Observación reflexiva	Mostrar o enunciar de una manera implícita y diferente, el aprendizaje la historia de la tecnología	<p>COMO CARVERNICOLAS</p> <ul style="list-style-type: none"> Subir al grupo de Facebook una línea de tiempo realizada en power point con ayuda del tutorial https://www.youtube.com/watch?v=oD6rGqGBL-g que hable acerca del desarrollo tecnológico 	<p>Despertar y apropiar el interés de conceptos propios del tema</p> <p>Reconocer y analizar visualmente los conceptos propios de este tema</p> <p>Realizar una apropiación reflexiva sobre los conceptos propios del tema</p>
2. Conceptualización abstracta	Establecer vínculos teórico - prácticos entre la tecnología, la informática y la virtualidad, buscando una mayor comprensión de los temas de conocimiento	<p>COMPARANDONOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Observación del video introductorio propio del tema Observando las diferencias propias de la tecnología, informática y virtualidad Comentarios y chat online acerca de las diferencias Foro virtual (10 min) 	<p>Plasmar experiencias las cuales les permitan a los estudiantes desarrollar procesos de apropiación e interiorización</p>
3. Experimentación concreta:	Estimular y Comprender las temáticas y conceptos propios de la historia tecnológica	<p>“CHISMOSEANDO”</p> <ul style="list-style-type: none"> Crear “chats” Comentarrios sobre el trabajo Herramientas basicas de power point 	<p>Hacer uso de las herramientas informáticas para propender el mejor aprendizaje</p> <p>Fomentar en los estudiantes iniciativas para la comprensión de las temáticas propias de este modulo</p>
4. Experimentación Activa	Promocionar comunidades de aprendizaje y estimular la apropiación del correcto uso del teclado a partir del software WORD	<p>RECREANDONOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes crearan una línea de tiempo entre 1700 y 2000, en la que ellos relacionan los hecho más relevantes del desarrollo tecnológico de la humanidad 	<p>Digitar correctamente la lección propia de la clase y copiar diferentes ejercicios en Word.</p>

Anexos 3 Propuesta de Aula 2

Intervencion 2: LA IMAGEN EN TECNOLOGIA

En este momento se busca que los estudiantes de manera controlada tengan un contacto implícito jugando con las herramientas propias de PowerPoint, como un escenario en el cual se da desarrollo de componentes pedagógicos, donde los estudiantes escuchan, apropian, interiorizan y ejecutan la instrucción sobre el uso de utilidades especiales propias de PowerPoint, pero también se concientizan de la invitación por parte del docente al uso de herramientas virtuales, realizando una inmersión a nuevas propuestas de enseñanza - aprendizaje. En una segunda perspectiva los estudiantes escuchan y observan la ejemplificación en la creación de un gif y una transparencia (tutorial), acercándose a otra visión de la enseñanza de las utilidades especiales de power point, lo cual les permite visualizar dichas formas de conocer, utilizar, apropiar y crear gif y transparencias en PowerPoint.

CONECTÉMONOS

MOMENTOS	OBJETIVO	ACTIVIDAD	FINALIDAD
1. Observación reflexiva	Mostrar o enunciar de una manera implícita y diferente, las herramientas prácticas de power point	<p>COMO CARVERNICOLAS</p> <ul style="list-style-type: none"> Subir al grupo de facebook un gif realizado en power point con ayuda del tutorial "www.youtube.com/watch?v=FuGYfudjQWI" que hable acerca de la creación de un gif a través de power point Buscar una imagen que muestre un desarrollo tecnológico y crear una transparencia en power point con ayuda del tutorial: "https://www.youtube.com/watch?v=79tLurN-GAQ" La presentación debe tener mínimo 6 diapositivas y deben enviarla al correo del docente 	<p>Despertar y apropiar el interés de conceptos propios del tema</p> <p>Reconocer y analizar visualmente los conceptos propios de este tema</p> <p>Realizar una apropiación reflexiva sobre los conceptos propios del tema</p>
2. Conceptualización abstracta	Establecer vínculos teórico - prácticos de la creación de un gif	<p>COMPARANDONOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Observación del video introductorio propio del tema (creación de gif y transparencias) Ejemplificación de utilidades espaciales de power point Comentarios y chat online acerca de las utilidades Foro virtual (10 min) 	<p>Plasmar experiencias las cuales les permitan a los estudiantes desarrollar procesos de apropiación e interiorización</p>
3. Experimentación concreta:	Estimular y Comprender las herramientas propias de power point	<p>CHISMOSEANDO</p> <ul style="list-style-type: none"> Comentarios de nuevas propuestas o utilidades que se pueden usar en power point Compartir experiencias de la parte funcional 	<p>Hacer uso de las herramientas informáticas para propender el mejor aprendizaje</p> <p>Fomentar en los estudiantes iniciativas para la comprensión de las temáticas propias de este módulo</p>
4. Experimentación Activa:	Promocionar comunidades de aprendizaje y estimular la apropiación de los	<p>ENSAYEMOS Y PRACTIQUEMOS EN FACEBOOK</p>	<p>Preparar y exponer diversas formas de experimentación activa en relación al desarrollo virtual</p>

	conceptos propios de la temática	<ul style="list-style-type: none">• Crear un diseño original que muestre la creatividad, haciendo una pequeña transparencia y un gif	
--	----------------------------------	--	--

Anexos 4 Propuesta de aula 3

INTERVENCIÓN 3 PRESENTACIÓN DINÁMICA EN TECNOLOGÍA***Intervención 3: PRESENTACIÓN DINÁMICA EN TECNOLOGÍA***

En este momento se busca que los estudiantes de manera controlada tengan un contacto implícito jugando con las herramientas propias de power point, como un escenario en el cual se da desarrollo de componentes pedagógicos, donde los estudiantes escuchan, apropian, interiorizan y ejecutan la instrucción sobre el uso de utilidades especiales propias de PowerPoint, pero también se concientizan de la invitación por parte del docente al uso de herramientas virtuales, realizando una inmersión a nuevas propuestas de enseñanza – aprendizaje, hacer uso de las redes colaborativas y cooperativas que surgen. En una segunda perspectiva los estudiantes escuchan y observan la ejemplificación en la creación de una presentación dinámica tipo Prezi, esto acerca la visión de la enseñanza de las utilidades especiales de power point, lo cual les permite visualizar dichas formas de conocer, utilizar, apropiarse y crear presentaciones dinámicas en PowerPoint, que son propias de sus comunidades de redes sociales virtuales.

PROYECTANDO EXPERIENCIAS

MOMENTOS	OBJETIVO	ACTIVIDAD	FINALIDAD
1. Observación reflexiva	Mostrar o enunciar de una manera implícita y diferente, las herramientas básicas de diseño en PowerPoint	COMO CARVERNICOLAS <ul style="list-style-type: none"> • Subir al grupo de Facebook un tutorial "https://www.youtube.com/watch?v=LAKCY42VQpo&t=331s" que hable acerca de la creación de una presentación dinámica tipo Prezzi en PowerPoint • Buscar una imagen que muestre de un desarrollo tecnológico 	<p>Despertar y apropiar el interés de conceptos propios del tema</p> <p>Reconocer y analizar visualmente los conceptos propios de este tema</p> <p>Realizar una apropiación reflexiva sobre los conceptos propios del tema</p>
2. Conceptualización abstracta	Establecer vínculos teórico - prácticos del diseño de diapositivas	COMPARÁNDONOS <ul style="list-style-type: none"> • Observación del video introductorio propio del tema (creación de presentaciones dinámicas) • Comentarios y chat online acerca de las diferencias • Foro virtual (10 min) 	<p>Plasmar experiencias las cuales les permitan a los estudiantes desarrollar procesos de apropiación e interiorización</p>
3. Experimentación concreta:	Estimular y Comprender los elementos básicos de PowerPoint (transición y animación)	CHISMOSEANDO <ul style="list-style-type: none"> • Comentarios de nuevas propuesta o utilidades que se pueden usar en PowerPoint • Compartir experiencias de la parte funcional 	<p>Hacer uso de las herramientas informáticas para propender el mejor aprendizaje</p> <p>Fomentar en los estudiantes iniciativas para la comprensión de las temáticas propias de este modulo</p>
4. Experimentación Activa:	Promocionar comunidades de aprendizaje y estimular la apropiación de los conceptos propios de la temática	ENSAYEMOS Y PRACTIQUEMOS EN FACEBOOK <ul style="list-style-type: none"> • Crear un diseño original que muestre la creatividad, haciendo enunciación de los módulos anteriores, mostrándolo de manera dinámica y articulada 	<p>Preparar y exponer diversas formas de experimentación activa en relación al desarrollo virtual</p>

Anexos 5 Plan de área III periodo electivo
PLANEACIÓN AMBIENTES DE APRENDIZAJE
DOCENTE: LIZ MARTINEZ PERIODO: TERCERO
CICLO III GRADO DECIMO

EJE: Comunicación asertiva (lectura de contextos, comunicación verbal y no verbal, escucha activa)

CAPACIDAD: Su lectura de contexto reafirma su interés por manejar un léxico asertivo en la comunicación con otros/otras.

APRENDIZAJE EN LO COGNITIVO: Procesamiento de información

MOMENTOS DEL AMBIENTE DE APRENDIZAJE.			
MOMENTOS	ESTRATEGIA – ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPOS
<p>1. CONTEXTUALIZACIÓN DEL APRENDIZAJE Y MOTIVACIÓN. ¿Por qué se debe aprender lo que se propone enseñar? ¿Para qué le sirve al sujeto ese aprendizaje?</p>	<p>Mejorar la capacidad de tolerancia en los estudiantes, Crear respeto frente a la diferencia, ayudar a desarrollar la capacidad de comprensión y colaboración, toma de decisiones con ayuda del PowerPoint, así como la necesidad del trabajo en equipo, a través de la red Social Facebook</p>	<p>CUADERNO VIDEO BEAM TABLERO PORTATIL TV TABLERO INTELIGENTE HOME TEATHER COMPUTADOR INTERNET- FACEBOOK</p>	<p>1 SESIÓN</p>
<p>2. CONCEPCIONES PREVIAS. ¿Qué vivencias y acercamientos ha tenido el estudiante con los temas que proponen?</p>	<p>Lecturas afines a la materia, cuadros sinópticos, resúmenes, mapas conceptuales de temas afines. Videos tutoriales con temas a fines.</p>	<p>CUADERNO VIDEO BEAM TABLERO PORTATIL TV TABLERO INTELIGENTE HOME TEATHER COMPUTADOR INTERNET- FACEBOOK</p>	<p>1 SESIÓN</p>
<p>3. PROPÓSITOS DE FORMACIÓN. ¿Cuál es la intencionalidad pedagógica? ¿Qué se quiere enseñar y para que le sirve al sujeto en su cotidianidad?</p>	<p>Extraer ideas principales, reconocer la diferencia entre un cuadro sinóptico y un mapa conceptual, realizar trabajo colaborativo. Mejorar la capacidad comunicativa y expresión corporal. Mejorar la atención cuando el estudiante se encuentre en redes sociales.</p>	<p>CUADERNO VIDEO BEAM TABLERO PORTATIL TV TABLERO INTELIGENTE HOME TEATHER COMPUTADOR</p>	<p>2 SESIÓN ES</p>
<p>4. PLANTEAMIENTO DE LA ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN. ¿Con qué criterios se evaluará el ambiente de aprendizaje?</p>	<p>La evaluación será de tipo formativo con las siguientes características específicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seguimiento de trabajos en clase y extra clase. • Evaluación parcial para reconocer el avance de los estudiantes. • Actitud y compromiso frente a su proceso de formación. 	<p>CUADERNO VIDEO BEAM TABLERO PORTATIL TV TABLERO INTELIGENTE HOME TEATHER COMPUTADOR</p>	<p>1 SESIÓN</p>

	<ul style="list-style-type: none"> Examen final acumulativo 		
<p>5. DESARROLLO Y POTENCIACIÓN DE LOS APRENDIZAJES.</p> <p>¿Qué conocimientos, habilidades, capacidades, y actitudes se potencian en el sujeto?</p> <p>¿Qué condiciones se crean para el desarrollo de los aprendizajes?</p>	<p>Lectura Crítica a través del desarrollo de mapas conceptuales a través de programa Cmaptools.</p> <p>Secuencialidad y pertinencia con la creación de Líneas de Tiempo en PowerPoint</p> <p>Pertinencia cuando se aplican transparencias en presentaciones.</p> <p>Pertinencia en las imágenes al crear Gifs con la ayuda del PowerPoint.</p> <p>Desarrollo de la capacidad creadora a través de la mejora en las habilidades espaciales</p>	<p>CUADERNO VIDEO BEAM TABLERO PORTATIL TV TABLERO INTELIGENTE HOME TEATHER COMPUTADOR</p>	<p>3 SESION ES</p>
<p>6. CONSOLIDACIÓN Y LECTURA DE AVANCE DEL PROCESO.</p> <p>¿Cómo se recogen y orientan en conclusiones generales, las experiencias de este proceso?</p> <p>¿Cómo se retroalimenta el proceso para que todos los sujetos logren los propósitos de formación?</p>	<p>La evaluación parcial será una muestra publica e interpretativa de los conceptos apropiados en la clase, que permite reconocer el estado actual de los estudiantes frente al manejo de las temáticas desarrolladas y así organizar un plan de trabajo para superar las falencias encontradas</p>	<p>CUADERNO VIDEO BEAM TABLERO PORTATIL TV TABLERO INTELIGENTE HOME TEATHER COMPUTADOR</p>	<p>1 SESIÓN</p>
<p>7. EVALUACIÓN Y PROYECCIÓN DE APRENDIZAJES.</p> <p>¿Qué evidencia el progreso de los sujetos respecto a esta vivencia? ¿Qué acciones complementarias se proponen para aplicar los nuevos aprendizajes en la cotidianidad del estudiante?</p>	<p>El resultado del proceso se evidenciará en la aprobación de la materia, con lo cual se realizarán los planes de mejoramiento pertinentes para que aquellos estudiantes con dificultades las superen.</p> <p>HETEREOEVALUACIÓN Se evalúa: Trabajo y actividades desarrolladas en clase, actividades extra clase., participación activa en clase, así como el Compromiso, respeto y responsabilidad.</p> <p>COEVALUACIÓN Se realizará un diálogo concertado entre pares de con el fin de analizar las fortalezas y debilidades de cada uno de los estudiantes en el proceso realizado.</p> <p>AUTOEVALUACIÓN El estudiante hará su autoevaluación para reconocer el desarrollo y el alcance de su proceso de aprendizaje. Es de carácter cualitativo y formativo, según criterios establecidos en clase.</p>	<p>CUADERNO VIDEO BEAM TABLERO PORTATIL TV TABLERO INTELIGENTE HOME TEATHER COMPUTADOR</p>	<p>1 SESIÓN</p>

Anexos 6 Lista de Participantes

LISTA DE PARTICIPANTES

E24	<i>ALFARO MARTINEZ LAURA VANESSA</i>
E2	<i>BARRETO VERA DALLIANA STEFANY</i>
E3	<i>BEJARANO ALMARIO LIZETH ADRIANA</i>
E4	<i>BERMUDEZ RODRIGUEZ CRISTIAN</i>
E6	<i>CARDENAS PEÑA JULIETH VANESSA</i>
E5	<i>CASTELLANOS BELTRAN CRISTIAN FELI</i>
E7	<i>CONTRERAS CONTRERAS SEBASTIAN</i>
E8	<i>CORREA ANGULO MICHELL ALECIA</i>
E9	<i>DAZA RUEDA CAMILO ANDRES</i>
E10	<i>GALINDO AGUILAR ANYI LORENA</i>
E11	<i>GARZON MEDINA ANGIE SHIRLEY</i>
E14	<i>HINESTROZA DIAZ LUIS FELIPE</i>
E20	<i>MONCADA QUIROGA DANIEL STIVEN</i>
E12	<i>MONROY RESTREPO JUAN DAVID</i>
E15	<i>MONROY RESTREPO SONIA LIZETH</i>
E16	<i>MORENO QUICENO JEAN CARLOS</i>
E17	<i>OCHOA PARRAGA LEIDI TATIANA</i>
E27	<i>ORDUZ QUIROGA SAHIR STEVEN</i>
E19	<i>PACHECO MOSCOSO ANGIE KARINA</i>
E13	<i>PATIÑO REYES ARNOLD DAVID</i>
E21	<i>PEÑA PRIETO JUAN ESTEBAN</i>
E22	<i>PEREZ SUAREZ MAYERLIN BEATRIZ</i>

E23	<i>PULIDO PRADA NICOLAS</i>
E1	<i>RAMIREZ CASALLAS JHON SEBASTIAN</i>
E25	<i>RAMIREZ OLARTE HAROLD</i>
E30	<i>RAMIREZ OLARTE NICOL TATIANA</i>
E31	<i>ROJAS VEGA MAIDY YULIETH</i>
E32	<i>SANTIAGO CANTOR PEDRO LUIS</i>
E18	<i>SEPULVEDA BOLIVAR MARIA PAULA</i>
E26	<i>SIERRA BECERRA ANA MILENA</i>
E11	<i>TABORDA HENAO LAURA VALENTINA</i>
E1	<i>VALENCIA MARULANDA CRISTIAN AND</i>
E29	<i>VASQUEZ DURAN JEISSON ALEXIS.</i>

Anexos 7 Contextualización del Colegio y el Curso

CONTEXTUALIZACION DEL COLEGIO Y EL CURSO

La investigación se aplica en el Colegio Carlos Arturo Torres IED, perteneciente a la localidad 8, Kennedy. Es un colegio que tiene más de 45 años en el sector. La población que lo rodea pertenece a los estratos 1 y 2; los estudiantes que ingresan a esta institución viven barrios aledaños, algunos de ellos son La Chucua, Delicias, Nueva Delicias, San Andrés, Boíta, Venecia, Fátima, Soacha, Kennedy, Bosa, New York.

Una particularidad de la institución es su gran experiencia en la enseñanza de niños con dificultades de aprendizaje, incluidos en aula regular, independiente de que característica que presente el alumno, ello debido a la preparación de toda su planta docente, ya que el C.A.T es el único colegio de la localidad que posee la integración total en el aula, lo anterior implica que en el aula regular se encuentran no solo estudiantes con dificultades de aprendizaje sino con dificultades motoras, que son los casos más frecuentes.

El colegio cuenta con un sede, aulas exclusivas, para niños con que requieren una atención especializa en su aprendizaje, los cuales no se puede incluir en aula regular debido a sus diferentes características (déficit cognitivo moderado a severo, síndrome de Down, autismo entre otros).

Las familias de la institución educativa generan sus ingresos en su mayoría de actividades independientes, otros empleados en oficios varios y otros del sector comercial; la mayoría de estas familias son disfuncionales en su conformación (sola mamá, solo papá, solo con abuelos, entre otros) Los acudientes de los estudiantes que hacen parte del estudio poseen primaria y han alcanzado la básica secundaria, muy pocos de los padres de estos jóvenes terminaron el bachillerato; ninguno tiene estudios superiores. En su gran mayoría son oriundos de Bogotá y hay una minoría que viene de la costa caribe y otros sitios alejados de la sabana.

El grado intervenido para esta investigación, es grado décimo, que consta 32 estudiantes, que cuentan en su gran mayoría con una atención distribuida, el grupo en general requiere un trabajo constante para motivar su participación en cualquier proyecto que se intente con estos estudiantes.

Son estudiantes entre 15 y 18 años que pertenecen a estratos 1 y 2, un total de 13 mujeres y de 19 hombres, de los cuales se tienen 3 estudiantes en inclusión; dos por déficit leve y otro por dificultades motrices mayores, presentan un constante uso de las redes sociales, en particular Facebook y WhatsApp.

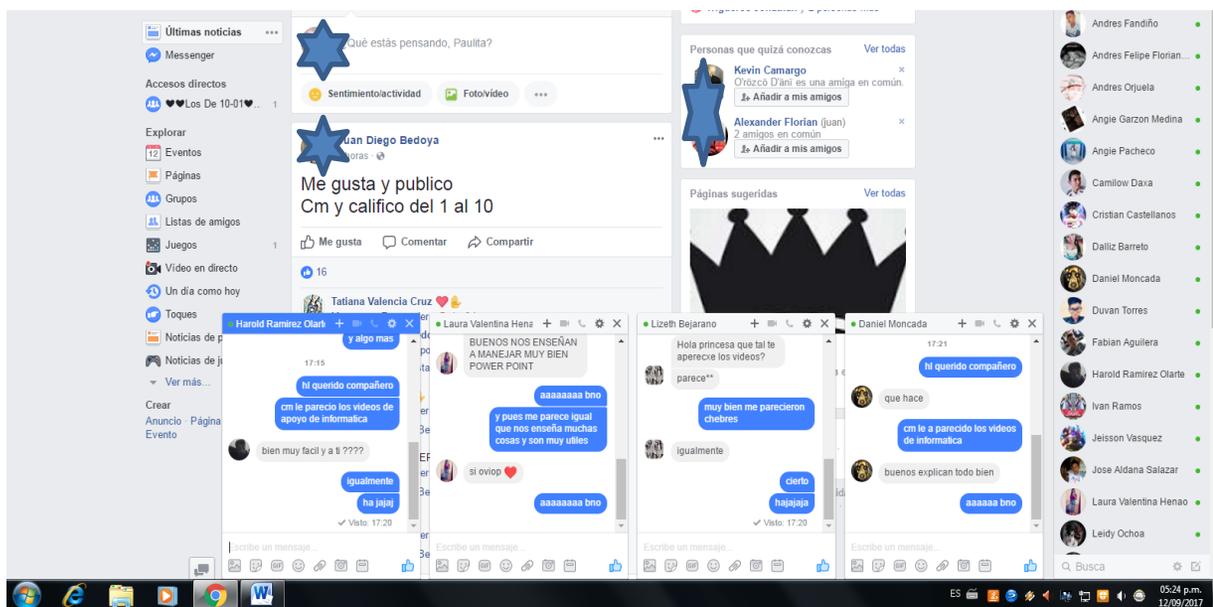
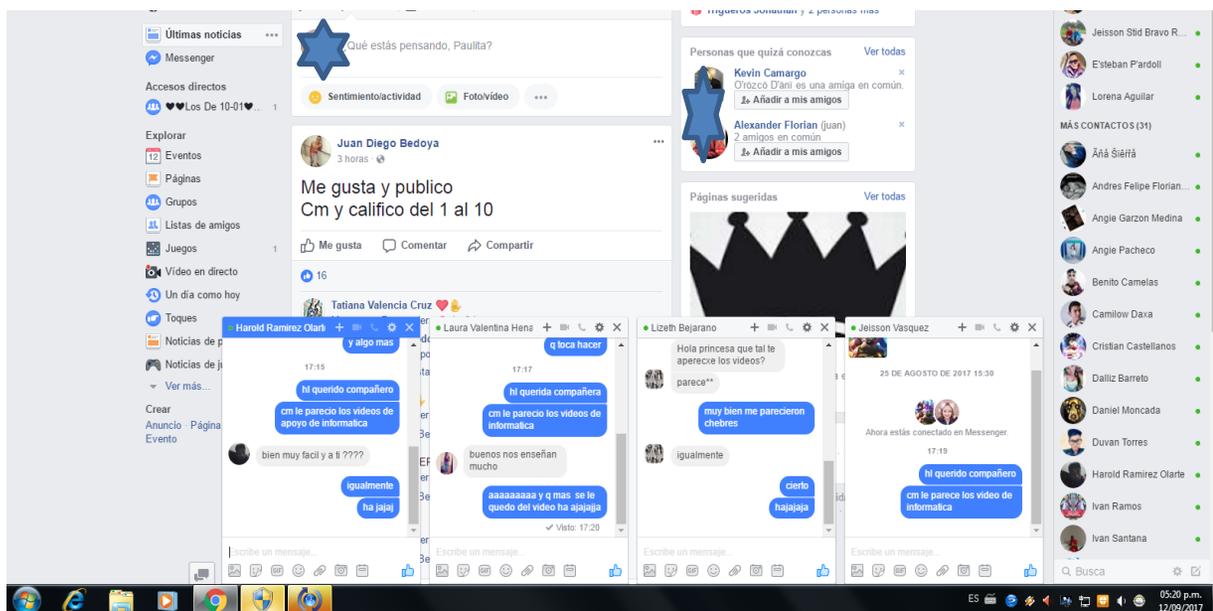
Anexos 8 Atención dispersa de estudiantes



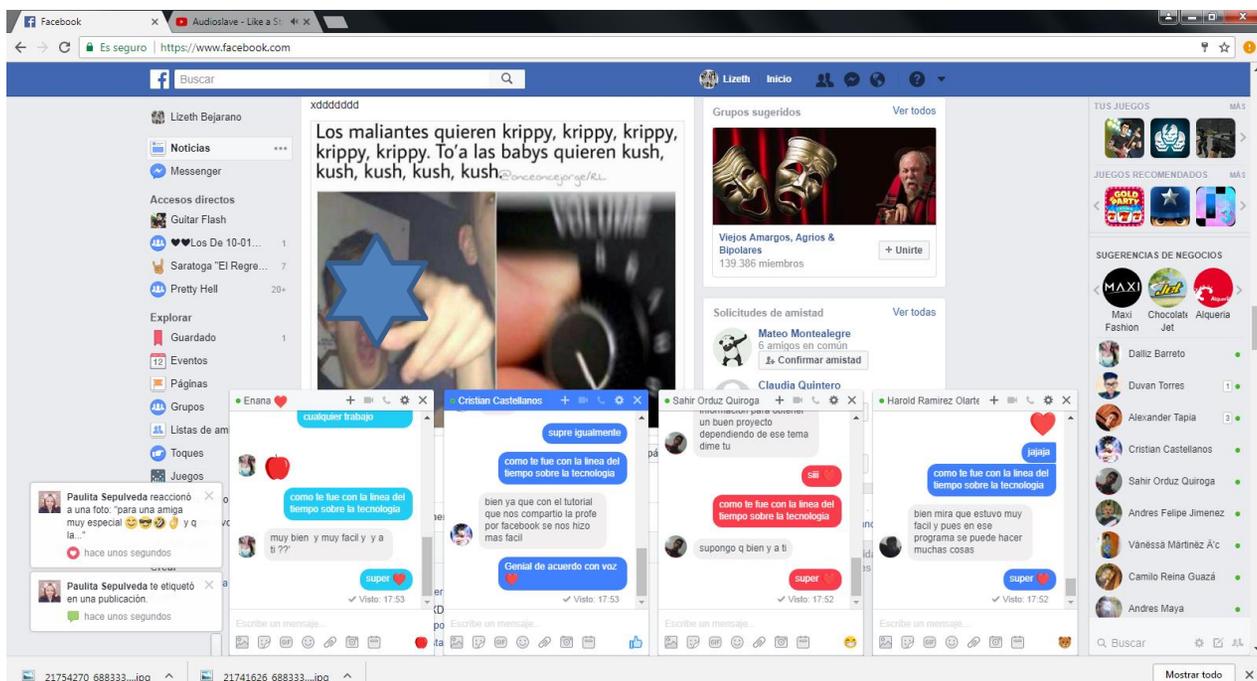
Se observa a los estudiantes con la sesión abierta de Facebook, pero su interés es muy poco con respecto a los temas planteados para esa clase. Algunos están viendo videos que no tienen nada que ver con el trabajo propuesto, otros se encuentran chateando a través del WhatsApp de su teléfono celular.



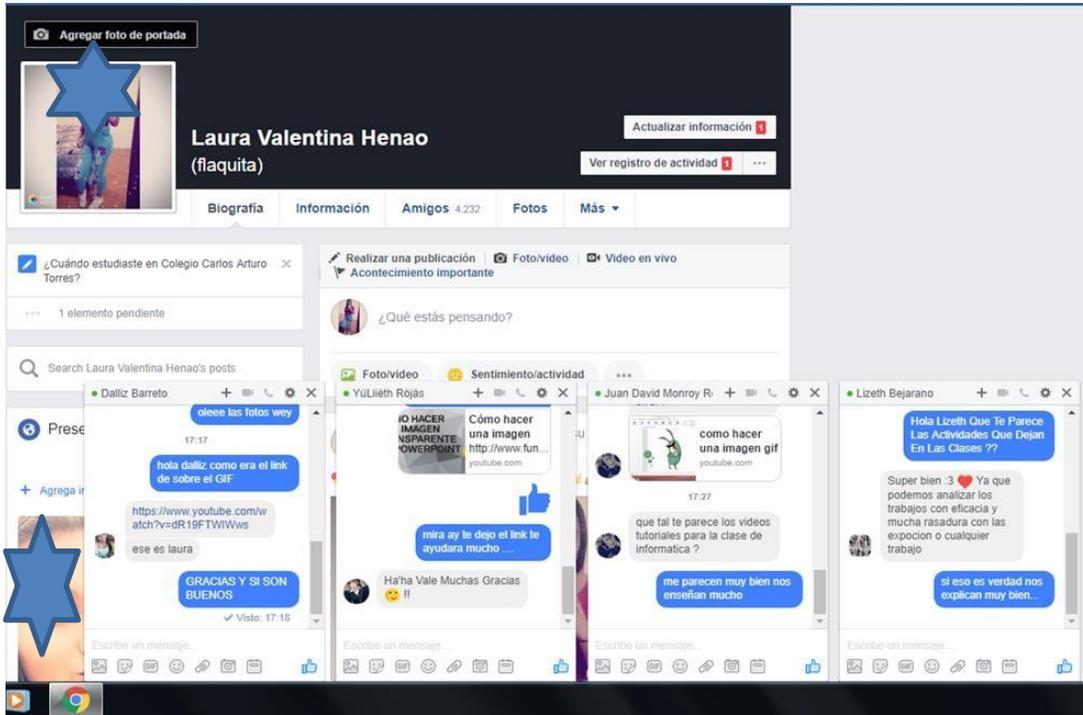
Anexos 9 Screenshot Momento 1



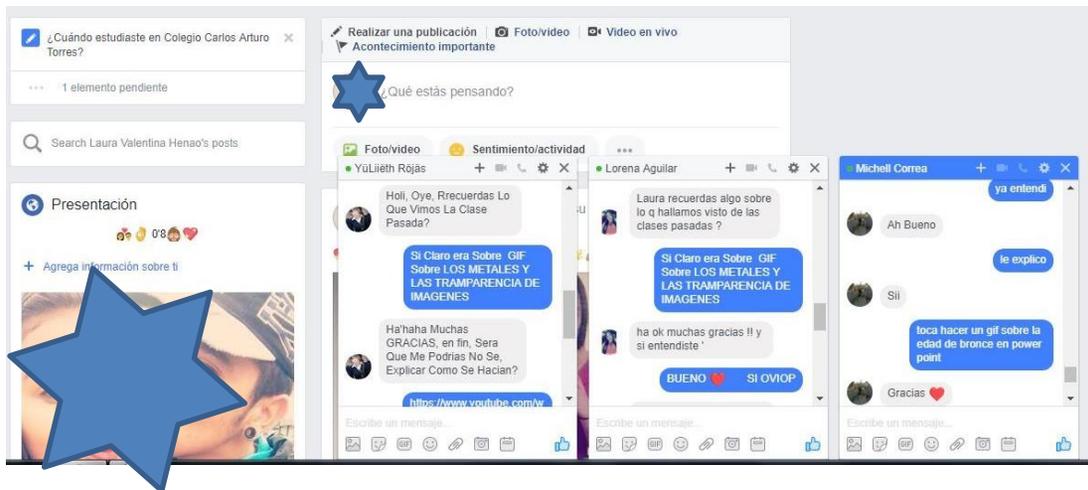
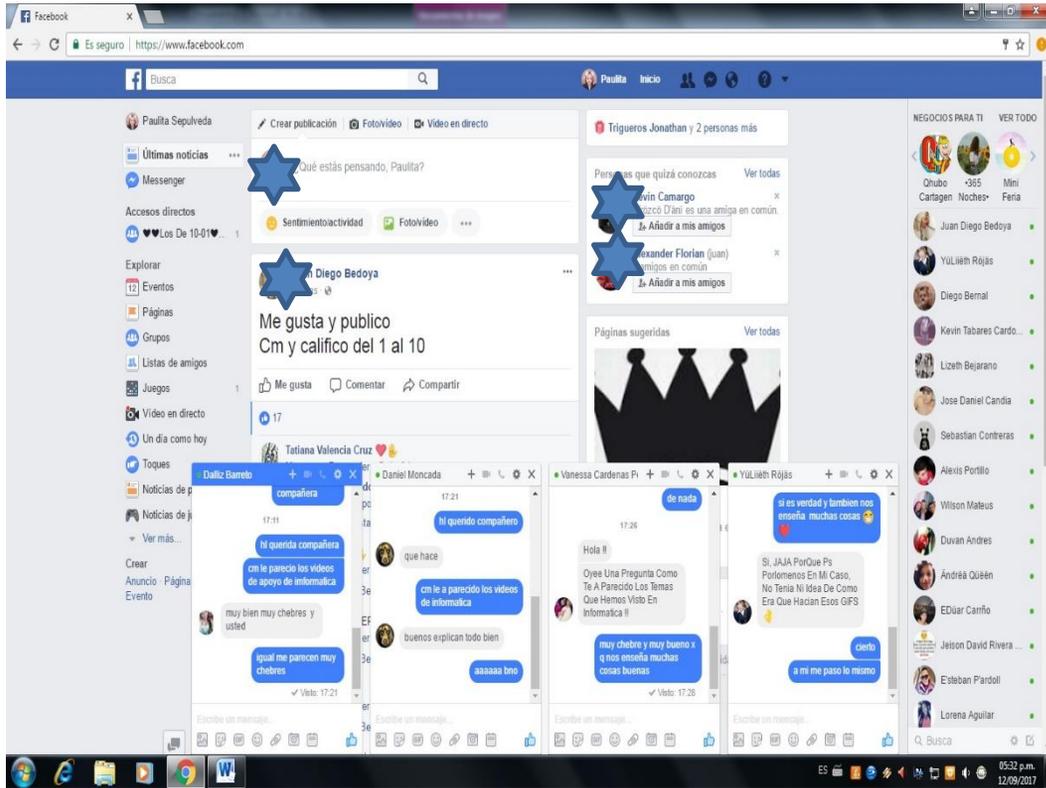
Anexos 10 Screenshot Momento 2

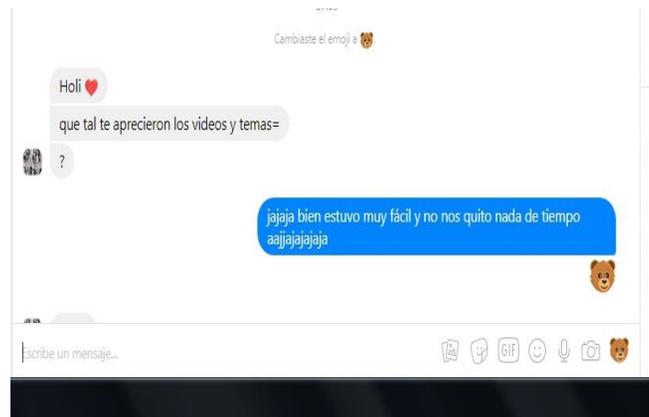
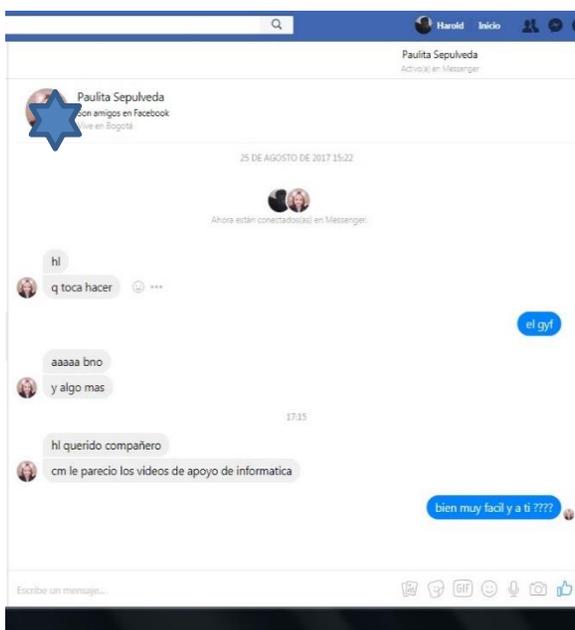


Anexos 11 Screenshot Momento 3

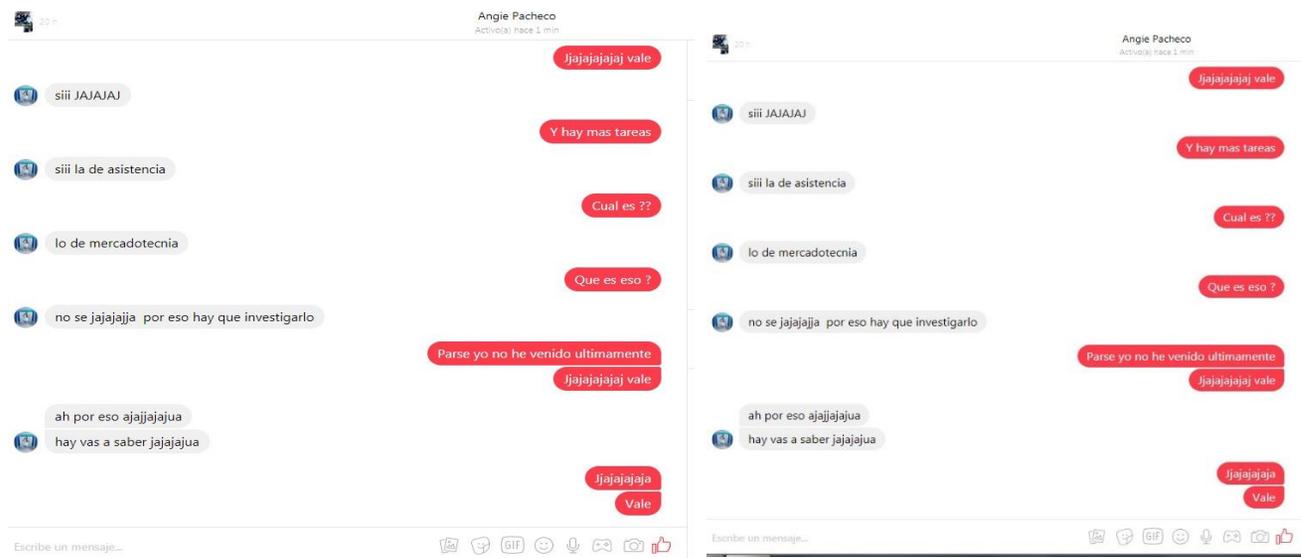


Anexos 12 Screenshot Momento 4





Anexos 13 Screenshot Momento 5



Ánã Sierrã
Activo(a) en Messenger

gustaría utilizarla más y darme buenos usos y tú que dices que tal esta experiencia ?? deberíamos utilizar las redes sociales para estas cosas o otras ??

pues si es una manera muy facil de comunicarnos y en la que solo tenemos un impedimento que es muy de vez en cuando el cual es internet pero si nos sabemos cuidar de los males q pueden aparecer en las redes es decir sabemos utilizar esa herramienta seria muy buena para estudiar

Siiii son pocos los espacios para estos tipos de temas la verdad me gustaria tener mas tiempo y internet para esto y saberlo utilizarla verdad las redes sociales son una herramienta excelente y tenemos la explicacion mas facil y en un instante y no nos paramos a hacer desordenes y eso

sii se nos facilita mucho hacer trabajos y no solamente de tecnologia si no de otras materias al saber si los conceptos buscados son los que tu encontraste o son los q yo encuentre y entre si podemos hacer comparaciones de tareas para saber cual esta hecvha bien o cual no y corregir o mejorar

Siiii no solo de informa sino de otras materias tambien podemos en algún trabajo que no entendamos buscar el Internet para hacerlo y asi tener las ideas mas facil y comprender el trabajo. Tambien podemos hacer trabajos con la ayuda no solo de facebook si no con la de youtube como hemos hecho con los trabajos de informatica es una forma de comprenderlos y entenderlos mas facil

Escribe un mensaje...

Ánã Sierrã
Activo(a) en Messenger

Siiii son pocos los espacios para estos tipos de temas la verdad me gustaria tener mas tiempo y internet para esto y saberlo utilizarla verdad las redes sociales son una herramienta excelente y tenemos la explicacion mas facil y en un instante y no nos paramos a hacer desordenes y eso

sii se nos facilita mucho hacer trabajos y no solamente de tecnologia si no de otras materias al saber si los conceptos buscados son los que tu encontraste o son los q yo encuentre y entre si podemos hacer comparaciones de tareas para saber cual esta hecvha bien o cual no y corregir o mejorar

Siiii no solo de informa sino de otras materias tambien podemos en algún trabajo que no entendamos buscar el Internet para hacerlo y asi tener las ideas mas facil y comprender el trabajo. Tambien podemos hacer trabajos con la ayuda no solo de facebook si no con la de youtube como hemos hecho con los trabajos de informatica es una forma de comprenderlos y entenderlos mas facil

en conclusion es muy util facil e interesante

Siiii Tienes razon para que es la mejor experiencia

sii la mejor de todas

Siiii

Escribe un mensaje...

17:47

Hola 😊!! Oyee Por Casualidad Saves Como Se Hace Lo Que Vimos La Clase Pasada En Informatica, EsQue Olvide El Nombre De Los Videos 😊

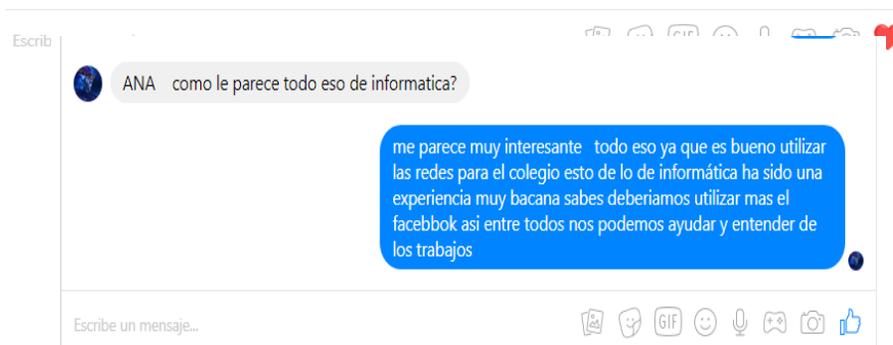
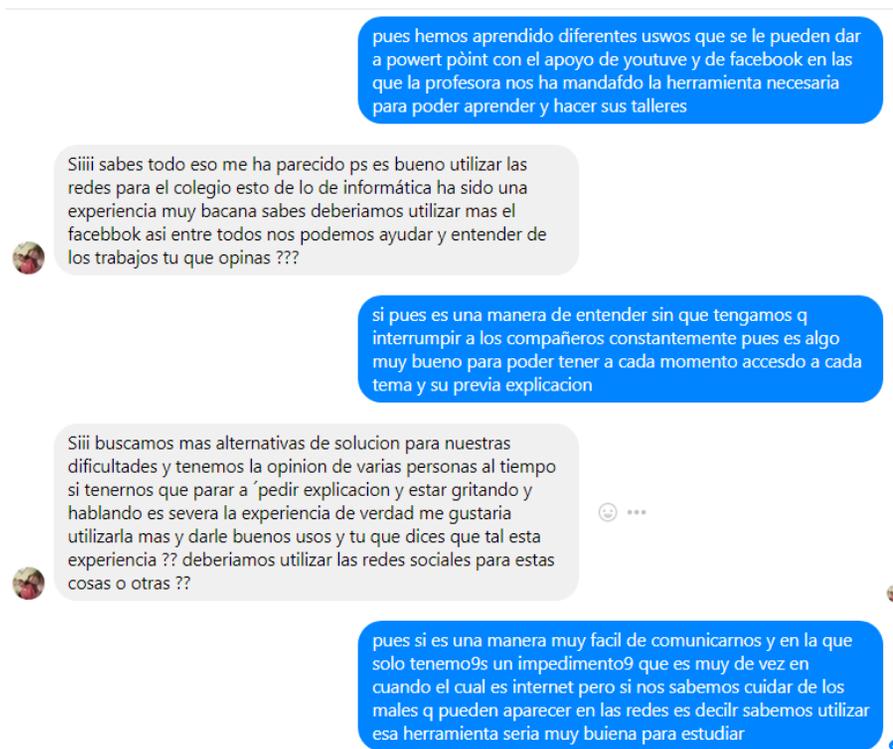
Siiii claro yo me acuerdo necesitas ayuda y nos nombres de los videos tambien

Escribe un mensaje...

Anexos 14 Screenshot Momento 6

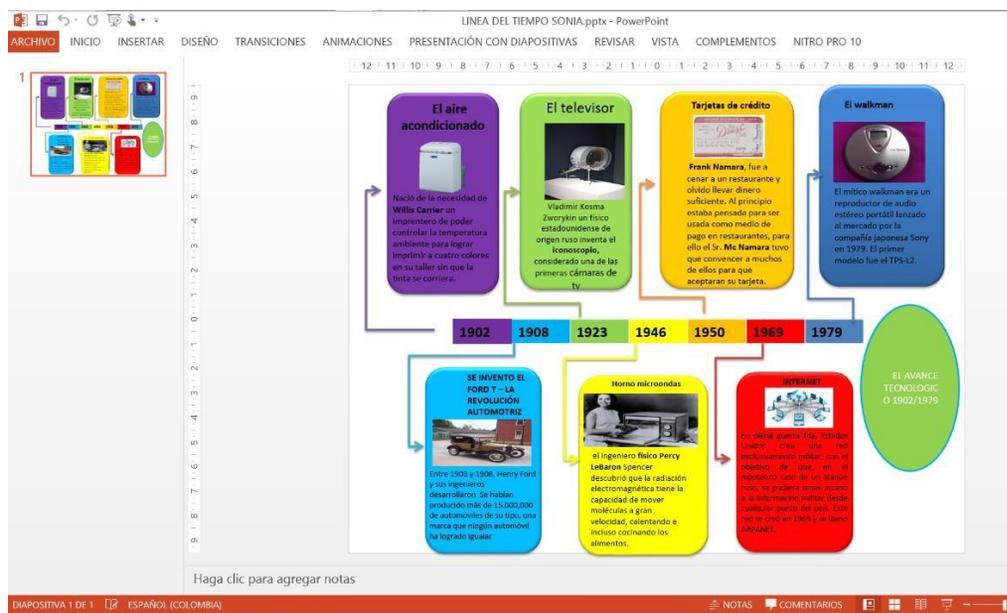
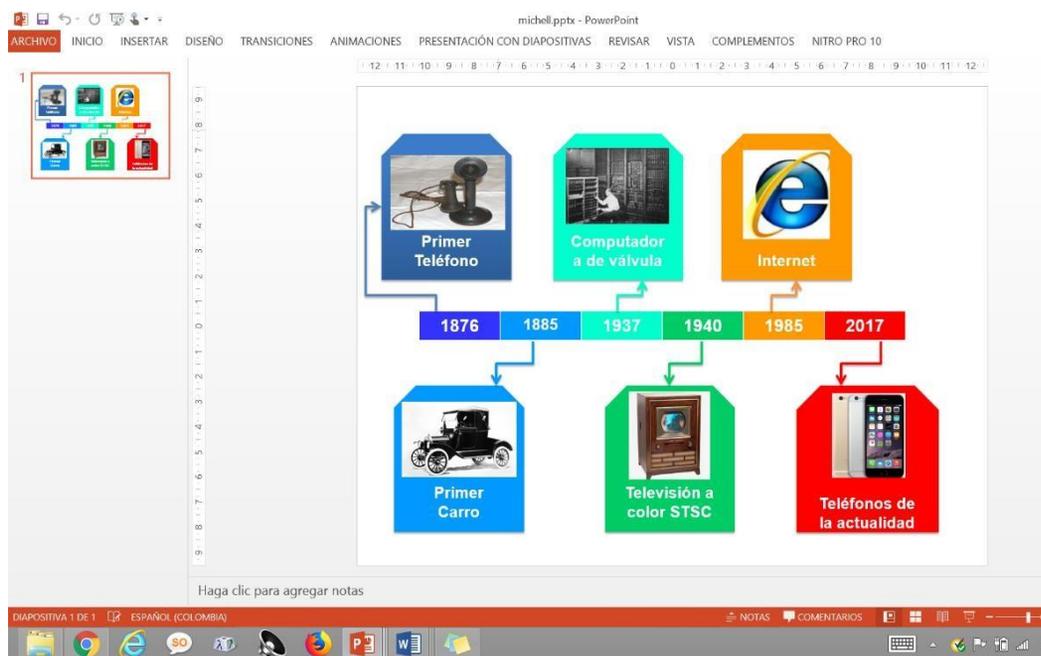


Anexos 15 Otras Conversaciones



Anexos 16 Línea de Tiempo

LÍNEA DE TIEMPO DE ESTUDIANTES



Presentación tecnología.pptx - PowerPoint

ARCHIVO INICIO INSERTAR DISEÑO TRANSICIONES ANIMACIONES PRESENTACIÓN CON DIAPOSITIVAS REVISAR VISTA COMPLEMENTOS NITRO PRO 10

Pegar Nueva diapositiva Restablecer Sección

Portapapeles Diapositivas Fuente Párrafo Dirección del texto Alinear texto Convertir a SmartArt Organizar Estilos rápidos Relleno de forma Contorno de forma Efectos de forma Buscar Reemplazar Selección Edición

1

9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Haga clic para agregar notas

DIAPPOSITIVA 1 DE 1 ESPAÑOL (COLOMBIA) NOTAS COMENTARIOS

Presentación 1.pptx - PowerPoint

ARCHIVO INICIO INSERTAR DISEÑO TRANSICIONES ANIMACIONES PRESENTACIÓN CON DIAPOSITIVAS REVISAR VISTA COMPLEMENTOS NITRO PRO 10

Pegar Nueva diapositiva Restablecer Sección

Portapapeles Diapositivas Fuente Párrafo Dirección del texto Alinear texto Convertir a SmartArt Organizar Estilos rápidos Relleno de forma Contorno de forma Efectos de forma Buscar Reemplazar Selección Edición

1

9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Electrocardiógrafo.
Aparato electrónico que capta y amplifica la actividad eléctrica del corazón.

Neón
George Claude inventó la bombilla de neón.

Micrófono
Los laboratorios Bell Telephone desarrollaron el micrófono.

Jocadiscos de monedas
Ohn Dalton inventó el multiphone tocadiscos de dos monedas de altura.

Cine sonoro
En los primeros años después de la introducción del sonido se incorporó el cine sonoro.

Walkman de Sony
Cambio los hábitos de escucha que permite escuchar mientras se corre.

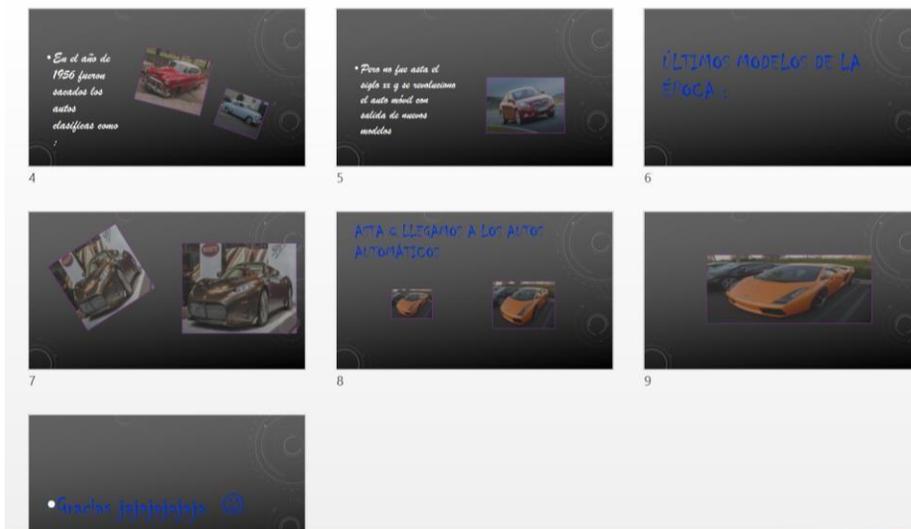
Haga clic para agregar notas

DIAPPOSITIVA 1 DE 1 ESPAÑOL (COLOMBIA) NOTAS COMENTARIOS

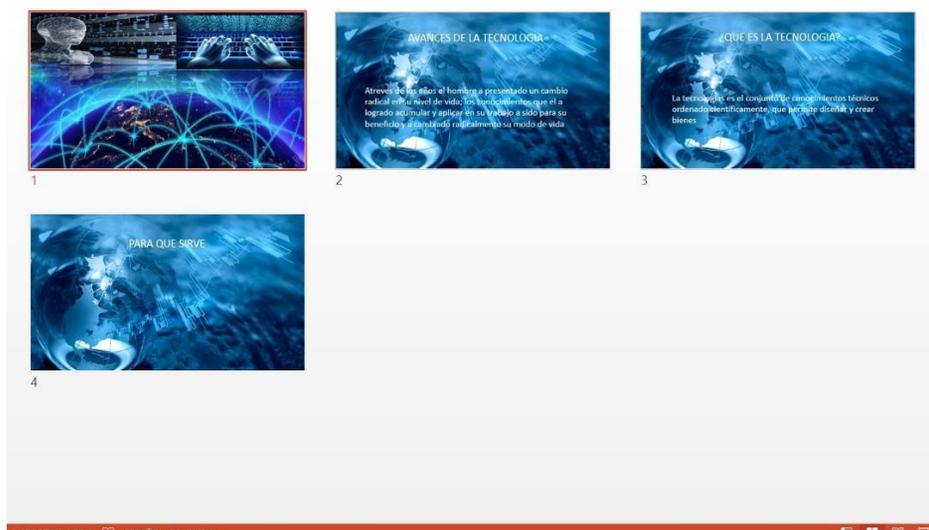
Anexos 17 Transparencias

TRANSPARENCIAS

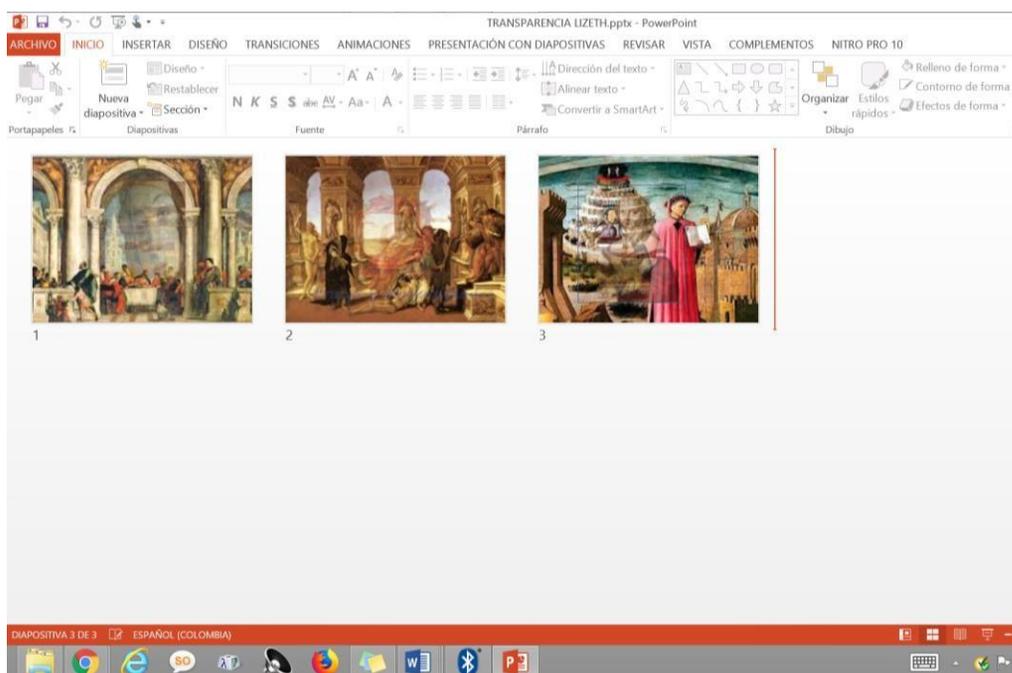
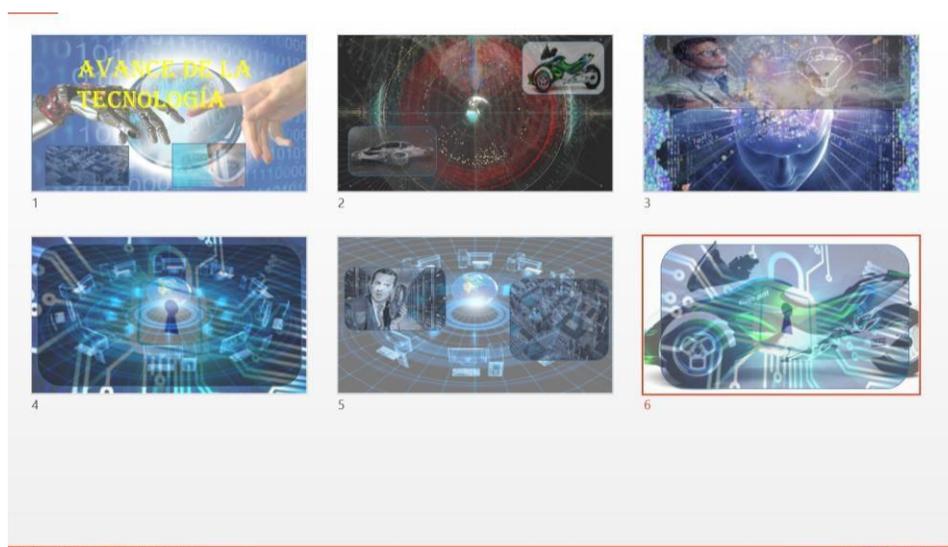
Se observan trabajos poco elaborados, donde no hay ningún tipo de colaboración, en el caso particular del autor de las diapositivas, adelante expuestas, no cumplió con los tiempos propuestos debido a que durante el mismo, estuvo observando videos que no correspondían al tema, para cumplir con el objetivo propuesto de la clase solicitó el uso de una hora más de su presencia en el aula de informática.



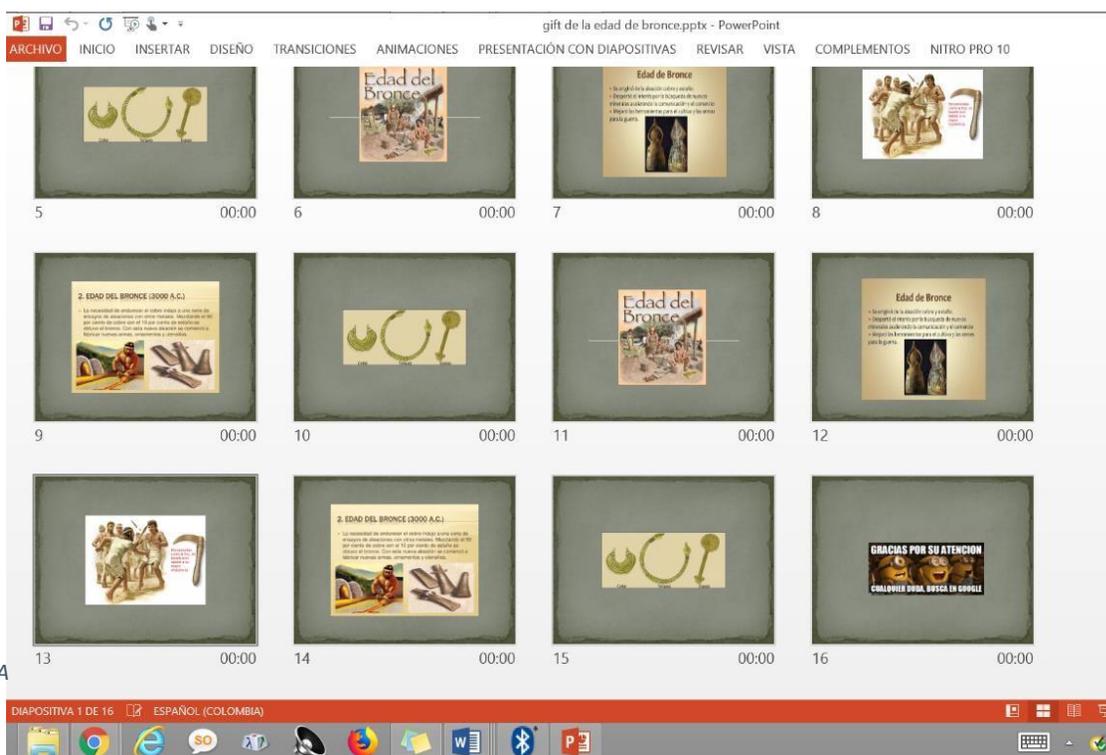
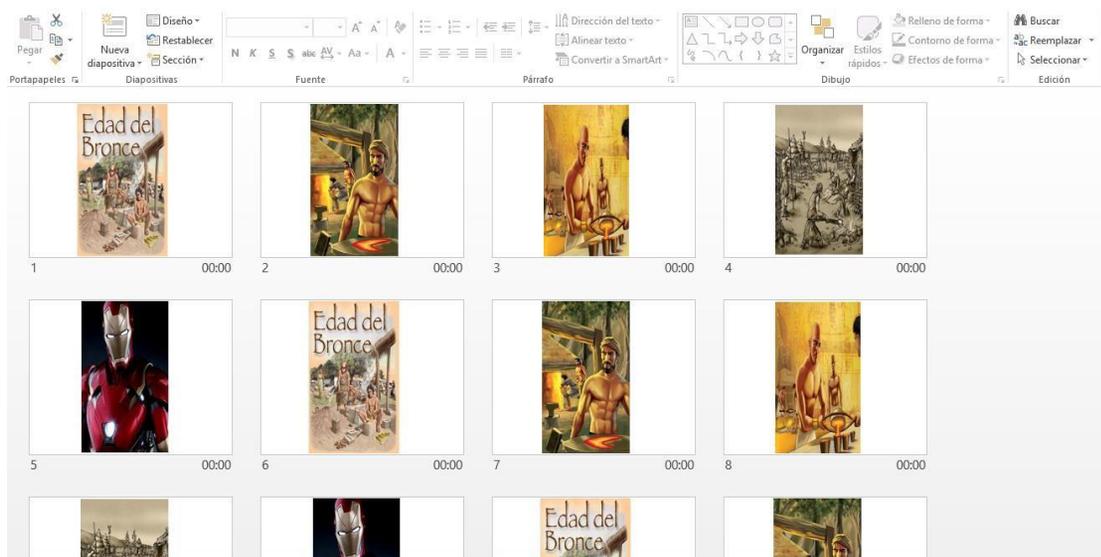
Las diapositivas siguientes pertenecen a una estudiante que tiene sus primeros acercamientos a las redes sociales, la cual debido a su condición de vulnerabilidad nunca tuvo acceso ni a computadores ni a celulares, ella se muestra más perceptiva al trabajo propuesto, aunque incompleto, las diapositivas muestran más laboriosidad e investigación



El siguiente es la propuesta de trabajo de un estudiante de inclusión, en particular los estudiantes en esta sesión solo le interesaba observar videos de música, de manera que su trabajo es inconcluso, no tuvo participaciones en el chat del grupo. En alguna oportunidad se le hizo referencia al transcurrir del tiempo y su desarrollo de las diapositivas, sin embargo en dos de las tres ocasiones el aludido hizo caso omiso.

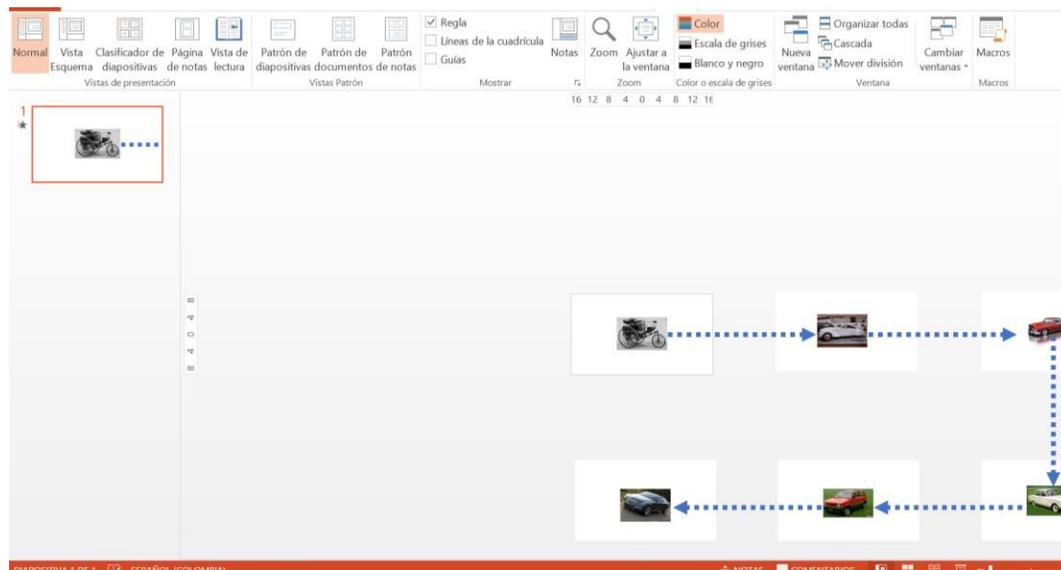
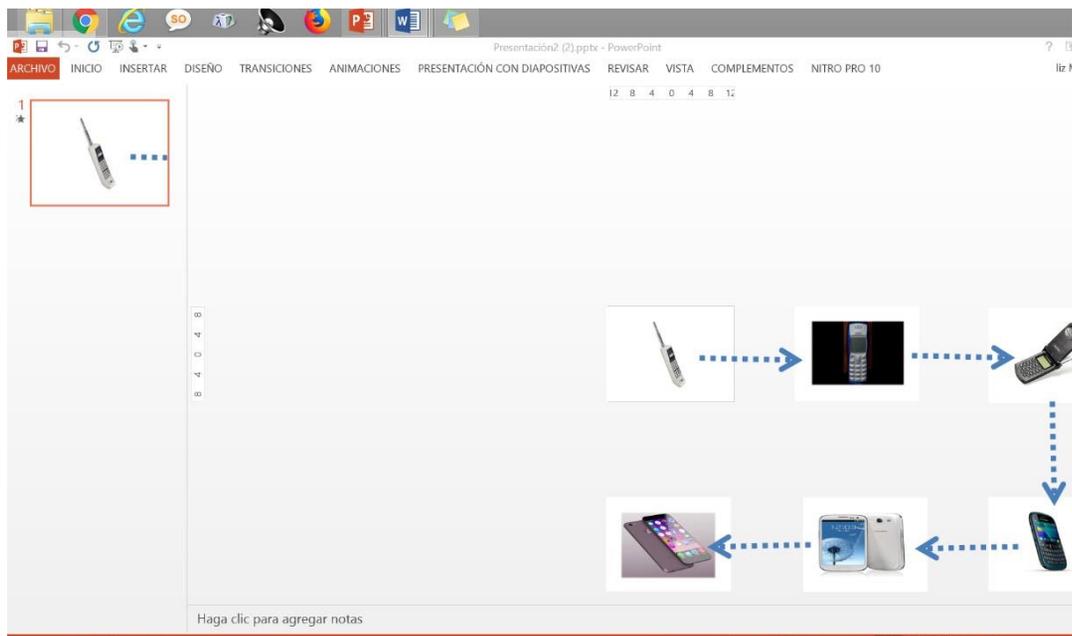


Anexos 18 Gif GIF ESTUDIANTES



Anexos 19 Presentaciones Dinámicas

PRESENTACIONES DINÁMICAS TIPO PREZZI CON POWER POINT



The image shows a presentation software interface with a slide containing a sequence of car images. The interface includes a top menu bar with options like 'Pegar', 'Diseño', 'Fuente', 'Párrafo', 'Dibujo', and 'Edición'. The slide content features a vertical list of numbers 1 through 9 on the left. The main area displays a sequence of six car images: a vintage black car, a red vintage car, a gold Volkswagen Beetle, a white modern car, a silver modern car, and a white rally car with the number 46. Blue dashed arrows connect the images in a sequence: from the black car to the red car, from the red car to the Beetle, from the Beetle down to the white rally car, from the white rally car to the silver car, and from the silver car to the white car. A text prompt 'Haga clic para agregar notas' is visible at the bottom of the slide.

Anexo 20 Favorecimiento de los procesos

FOTOS DONDE HAY UN FAVORECIMIENTO EN LOS PROCESOS ATENCIONALES Y TRABAJO COLABORATIVO

Se observa más concentración en los estudiantes; los procesos atencionales muestran un cambio muy significativo, sus niveles de participación son frecuentes y con el objetivo de finalizar la tarea propuesta, además se revela trabajo en equipo.

