



**“INCIENCIA DE LAS HERRAMIENTAS MIRO, BLOG Y PIXTON EN EL
RECONOCIMIENTO DE LAS CARACTERÍSTICAS HISTÓRICAS Y LITERARIAS
DEL NEOCLASICISMO ESPAÑOL”**

Sistematización de una práctica educativa

DIANA PATRICIA NOGUERA ARDILA

Trabajo de Grado para optar al título de Magíster en Educación Mediada por las TIC

Asesor: CLAUDIA PATRICIA MONTOYA. Mg

**UNIVERSIDAD ICESI
ESCUELA DE EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MEDIADA POR LAS TIC
GRANADA META, COLOMBIA**

2022

Tabla de contenido

Resumen	6
Abstract	7
Introducción	8
Capítulo 1 Identificación, Precisión y Contextualización Histórico-Situada de la Práctica Educativa Objeto de la SEE y sus Actores	10
1.1. Descripción del Contexto Educativo.	10
1.2. Situación Problema	12
1.3. Caracterización de la población	14
Capítulo 2. Descripción de la Práctica	16
2.1. Objetivos de la Experiencia	16
2.1.1. Objetivo de aprendizaje	16
2.1.2. Objetivos Específicos.....	16
2.2. Actividades de la Experiencia.....	16
2.2.1. Punto de Partida:	16
2.2.2. Actividad 1 Fábula “El cuervo y el zorro”	17
2.2.3. Actividad 2 Preguntas de Comprensión Lectora.....	18
2.2.4. Actividad 3 Documentos Neoclásicos y Uso de la Plataforma Miro	21
2.2.5. Actividad 4 Adquisición de Conocimientos Básicos de la Historieta.....	23
2.2.6. Actividad 5 Evaluación Historieta	25
2.2.7. Cierre de la Experiencia.....	25
Capítulo 3 Problema de Sistematización.....	26
Capítulo 4 Pregunta de sistematización	27
Capítulo 5 Justificación de la Sistematización.....	28
Capítulo 6 Objetivos del Proceso de Sistematización.....	30
6.1. Objetivo General del Proceso de sistematización.....	30

6.2. Objetivo Específico del Proceso de Sistematización	30
Capítulo 7 Ejes y Sub - ejes de la Sistematización.	31
7.1. Eje 1	31
7.2. Eje 2	31
Capítulo 8 Marco Analítico.....	32
8.1. Estándares ISTE.....	32
8.2. Modelo SAMR.....	35
8.3. Curaduría de los recursos digitales	38
8.4. Incorporación de las TIC al trabajo en el aula	40
8.5. Competencias TIC para el desarrollo profesional docente	41
Capítulo 9 Estado del Arte o revisión de otras experiencias.....	44
Capítulo 10 Diseño Metodológico para la sistematización.....	48
10.1. Caracterización de la población y actores participantes.....	48
10.1.1. Población.....	48
10.1.2. Actores de la experiencia educativa.....	48
10.2. Diseño de instrumentos para recolección de datos.....	50
10.2.1. Google Drive.....	50
10.2.2. Blog.....	53
10.2.3. Educaplay.....	56
10.2.4. Diario de Campo	58
10.2.5. Cronograma del proceso de sistematización	59
Capítulo 11 Reconstrucción, Análisis y Evaluación del Proceso y los Resultados de la Sistematización	61
11.1. El Blog como repositorio de las actividades	61
11.2. Plataforma Miro para elaboración de organizadores gráficos y fomento del trabajo colaborativo	68

11.3.	<i>Pixton</i> para elaboración de Comic	73
11.4.	Resultados de la evaluación de los contenidos académicos (Educaplay)	79
11.5.	Resultados del primer período académico según la secuencia didáctica implementada	80
11.6.	Resultados del primer período académico en los estudiantes que desarrollaron guías físicas	82
	Conclusiones	86
	Referencias Bibliograficas	89
	Anexos	92

Lista de figuras

Figura 1	Ubicación Geográfica I.E Luis Carlos Galan Sarmiento.....	11
Figura 2	Actividad No. 1 Blog Fábula "El cuervo y el zorro"	18
Figura 3	Actividad No.2 Blog de comprensión lectora.....	19
Figura 4	Actividad No. 2 Documentos del contexto histórico.....	20
Figura 5	Actividad No.2 Realización de lluvia de ideas.....	20
Figura 6	Actividad No.3 Documentos Neoclásicos y Uso de la Plataforma Miro	22
Figura 7	Actividad No. 3 Blog Elaboración del Mapa de Ideas	22
Figura 8	Actividad No. 4 Blog Adquisición de Conocimientos Básicos de la Historieta	23
Figura 9	Actividad No. 4 Blog Proceso de Elaboración de Historieta con Pixton	24
Figura 10	Estándares ISTE 2016 para Estudiantes	33
Figura 11	<i>Modelo SAMR</i>	37
Figura 12	<i>Resultado Caracterización edad estudiantes</i>	51
Figura 13	Resultados Estrato Socioeconómico Estudiantes	52
Figura 14	Resultados lugar de residencia estudiantes.....	52
Figura 15	<i>Formato Evaluación de la Experiencia</i>	53
Figura 16	<i>Página Principal Blog</i>	54
Figura 17	<i>Comentarios de los Estudiantes en el Blog</i>	56
Figura 18	<i>Actividad Educaplay El Neoclasicismo Español</i>	58
Figura 19	Formato de Diario de Campo	59
Figura 20	<i>Comentarios de los estudiantes en el Blog</i>	66
Figura 21	<i>Experiencia con el Uso del Blog</i>	68
Figura 22	Comentarios de los trabajos en Miro	71
Figura 23	Respuestas del uso de la Herramienta Pixton.....	77
Figura 24	Respuestas de las Evaluación de Experiencia Pixtón.....	78
Figura 25	Puntuación Obtenida en Educaplay	80
Figura 26	Calificaciones Estudiantes despues del Uso del Blog	81
Figura 27	Guía Orientadora del Primer Período Académico	83
Figura 28	Criterios para la Autoevaluación del Estudiante	83

Resumen

“Incidencia de las herramientas Miro, Blog y Pixton en el reconocimiento de las características históricas y literarias del neoclasicismo español” Sistematización de una práctica educativa, es el nombre de esta investigación que tuvo como objetivo general determinar la incidencia del uso de estas herramientas web 2.0 en el reconocimiento de las características históricas y literarias del Neoclasicismo español en estudiantes del grado 10-3 de la I.E. Luis Carlos Galán Sarmiento de Granada Meta, a partir de la implementación de una secuencia didáctica.

Con la implementación de esta práctica educativa se intentó favorecer los procesos de enseñanza y de aprendizaje de las características del movimiento neoclásico a partir del uso y exploración de herramientas tecnológicas que captaran el interés de los estudiantes de manera que se vieran motivados a desarrollar las actividades académicas planteadas en la secuencia didáctica y de este modo generar aprendizaje significativo. También se buscó fomentar el trabajo colaborativo a pesar del aislamiento generado por la pandemia del Covid 19, y favorecer su desempeño académico.

Palabras claves: Sistematización, secuencia didáctica, movimiento Neoclásico, herramientas Blog, Miro y Pixton.

Abstract

"Incidence of the Miro, Blog and Pixton tools in the recognition of the historical and literary characteristics of Spanish neoclassicism" Systematization of an educational practice, is the name of this research whose general objective was to determine the incidence of the use of these web 2.0 tools in the recognition of the historical and literary characteristics of Spanish Neoclassicism in students of grade 10-3 of the IE Luis Carlos Galán Sarmiento the Granada Meta, from the implementation of a didactic sequence.

With the implementation of this educational practice, an attempt was made to favor the teaching and learning processes of the characteristics of the neoclassical movement from the use and exploration of technological tools that would capture the interest of the students so that they would be motivated to develop academic activities. raised in the didactic sequence and thus generate meaningful learning. It was also sought to promote collaborative work despite the isolation generated by the Covid 19 pandemic, and to favor their academic performance.

Keywords: Systematization, didactic sequence, Neoclassical movement, Blog tools, Miro and Pixton.

Introducción

En el documento “TIC en el trabajo del aula. Impacto en la planeación didáctica”, Díaz-Barriga (2013), afirma que:

La incorporación de las tecnologías de la información y comunicación TIC en el aula es un proceso que se está incrementando de manera acelerada a nivel mundial, es una expresión global de lo educativo. Ante esta situación es necesario tener presente que su incorporación no se limita al problema de contar con las herramientas que conforman estas tecnologías: equipos y programas de cómputo, sino que lo más importante es construir un uso educativo y, en estricto sentido, didáctico de las mismas. (p. 3)

En consonancia con lo anterior, todos aquellos recursos tecnológicos existentes dentro y fuera del aula deben encaminarse a fortalecer los procesos de enseñanza y de aprendizaje que faciliten el desarrollo de las actividades académicas y contribuyan en la obtención de mejores resultados de los estudiantes como producto del avance en su formación. Por tal razón, en la actualidad es deber del docente orientar los procesos educativos con la incorporación de las TIC, que le permita planificar, diseñar e implementar experiencias de aprendizaje innovadoras y que trasformen de manera significativa el quehacer en el aula. Así mismo, el docente enfrentarse a nuevos retos, perder el miedo frente al uso de las TIC no sólo por estar a la vanguardia sino, fundamentalmente para responder a las necesidades actuales de los estudiantes denominados *nativos digitales*.

Como resultado de mi compromiso como docente de jóvenes de este siglo XXI que tuvieron que asumir el aprendizaje virtual en medio de la crisis sanitaria provocada por la

pandemia del Covid 19, surge esta sistematización de la practica educativa que implementé con mis estudiantes del grado del grado 10-3 de la jornada mañana, en la asignatura de Lengua Castellana, correspondiente al primer período académico del año 2021, en la I.E. Luis Carlos Galán Sarmiento de Granada, Meta. El trabajo de aula se concretó en una secuencia didáctica sobre el reconocimiento y comunicación de manera escrita de las características históricas y literarias del Neoclasicismo Español a partir del uso de las herramientas TIC Miro, Blog y Pixton, que facilitarían el acceso a los contenidos sobre este movimiento literario. Esta secuencia buscó que, a través de la tecnología, los estudiantes se pudieran acercar a la lectura y síntesis de los contenidos académicos anteriormente mencionados, a partir de acciones interactivas como ver videos, responder cuestionarios, llegar a acuerdos en grupos pequeños, trabajar colaborativamente elaborando organizadores gráficos y comics para construir y comunicar conocimientos específicos del área.

Se diseñaron e implementaron 5 actividades mediadas por las TIC, promoviendo el uso del Blog como repositorio de todas las actividades de la secuencia, el tablero pizarra Miro para la elaboración de los organizadores gráficos, la herramienta digital Pixton para la elaboración del producto final Comic con las características históricas o literarias del Neoclasicismo Español y finalmente Educaplay para realizar la evaluación de los aprendizajes.

Con esta sistematización de mi práctica educativa busqué recoger y analizar la secuencia didáctica que diseñé para responder a un pedido curricular específico del área de Lengua Castellana en medio del confinamiento ocasionado por el Covid 19 y a las necesidades de aprendizaje de mis estudiantes que son nativos digitales y ayudarlos así a aprender de manera más autónoma, colaborativo y significativo.

Capítulo 1 Identificación, Precisión y Contextualización Histórico-Situada de la Práctica Educativa Objeto de la SEE y sus Actores.

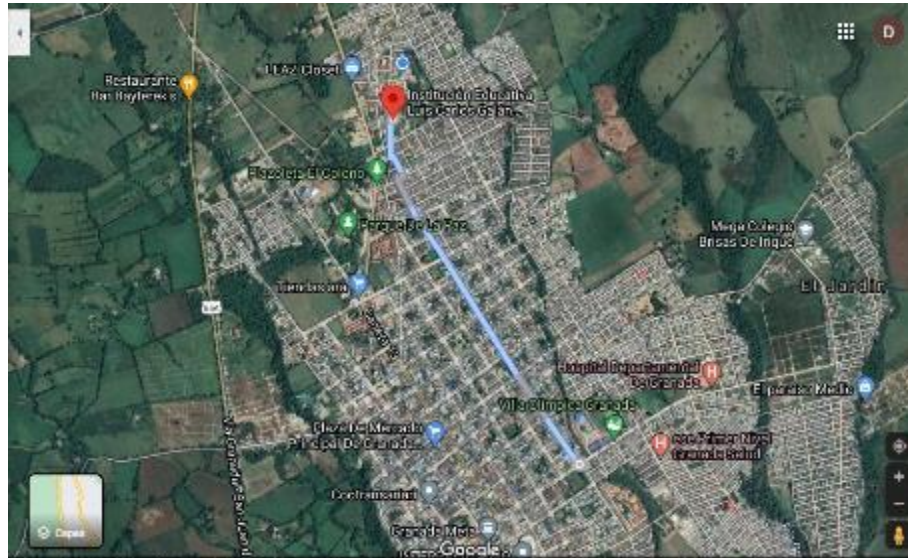
1.1.Descripción del Contexto Educativo.

La práctica educativa que se sistematizó corresponde a los procesos de enseñanza y de aprendizaje de las características socioculturales y literarias del Neoclasicismo Español en el grado 10-3, en la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento del municipio de Granada Meta, jornada mañana. Esta práctica se llevó a cabo en el primer período académico de la asignatura de lengua castellana en el año 2021.

La Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento se localiza en Granada departamento del Meta, municipio a 180 km al Sur - Oriente de Bogotá D.C. y a 80 km al Sur de Villavicencio, capital del departamento del Meta (Llanos Orientales); éste limita al Norte con el municipio de San Martín, al Occidente con Lejanías y el Castillo, al Oriente con San Martín y Fuente de Oro y al Sur con Fuente de Oro y San Juan de Arama; y cuenta con un área total de 350 km². Granada es el segundo municipio más turístico del departamento del Meta después de Villavicencio y también es el segundo que más recibe población desplazada y constantemente azotada por la violencia generada por los grupos delincuenciales que residen en la zona.

Figura 1

Ubicación Geográfica I.E Luis Carlos Galan Sarmiento



Nota: Ubicación geográfica de la sede principal IE Luis Carlos Galán Sarmiento, Granada Meta. imagen tomada de Google maps

La Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento cuenta con tres sedes de básica primaria y dos de básica secundaria y media con un total de 2.158 estudiantes. Cuenta con un personal de 80 docentes, 30 de ellos nombrados en propiedad y 5 directivos docentes. La sede principal, lugar donde se lleva a cabo la práctica, cuenta con 22 cursos entre ellos 5 grados sexto, 4 séptimos, 4 octavos, 3 novenos, 3 décimos y 3 onces.

El enfoque institucional es el humanista que promueve un clima de aula positivo para los procesos de enseñanza y de aprendizaje, donde el estudiante es un participante activo y constructor de su propio conocimiento a través de la interacción con los otros; además, el docente es un orientador y facilitador del conocimiento. El modelo es el constructivismo, basado en fomentar el diálogo, el trabajo colaborativo entre los estudiantes y el maestro es el encargado de aumentar la curiosidad, estimular y aceptar la iniciativa y autonomía del educando quién se convierte en el aula de clase en constructor de su propio conocimiento. Según lo menciona

Ertmer & Newby (1993) “el conocimiento es una función de cómo el individuo crea significados a partir de sus propias experiencias” por tal razón el objetivo de este modelo es generar experiencias significativas que le permitan al educando construir sus propios significados.

1.2.Situación Problema

La planeación de esta experiencia de aprendizaje fue el resultado de un proceso de análisis y reflexión, en torno a los siguientes aspectos:

- a. Abordar de manera significativa la enseñanza y el aprendizaje del movimiento literario Neoclásico; tema hace parte del plan de asignatura de lengua castellana del grado 10° de la I.E. y que se encuentra acorde a los estándares del MEN. Es importante precisar que en la institución desde hace varios años se han venido trabajando los movimientos literarios en la básica secundaria y con más fuerza en la media, sin lograr resultados académicos significativos que den respuesta a las competencias de la asignatura.
- b. Facilitar el aprendizaje y/o reconocimiento del movimiento literario Neoclásico Español por parte de los estudiantes, dado que frente a este tipo de temáticas, ellos generalmente presentan dificultades en la comprensión e interpretación de las características históricas y literarias que lo conforman, teniendo en cuenta que la metodología implementada en las prácticas educativas sigue siendo tradicionalista y que además, los docentes no están preparados para usar nuevas tecnologías que les permita diseñar e implementar actividades académicas que puedan captar el interés de los educandos y promover un aprendizaje más significativo.
- c. Contribuir a mejorar en el uso adecuado de las herramientas tecnológicas en las prácticas educativas para facilitar el desarrollo de las competencias de lenguaje y las habilidades del siglo XXI.

En relación con el numeral c es importante señalar que muchos estudiantes utilizan los recursos tecnológicos (teléfonos celulares) en el aula de clase para ingresar a redes sociales, subir

fotos o videos, para comunicarse por WhatsApp o jugar en línea, sin darle un uso pedagógico y de utilidad en el desarrollo de las actividades académicas. Por tal razón durante la pandemia, donde el trabajo virtual fue obligatorio y vital en los procesos educativos, se hizo indispensable enriquecer las prácticas con las TIC y promover su uso responsable a través de estrategias novedosas y dinámicas.

La implementación de la tecnología en la I.E. Luis Carlos Galán Sarmiento tiene un valor preponderante en la orientación académica, razón por la cual en el PEI la Misión establece que: “Somos la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento de Granada Meta, incluyente e innovadora que integra la tecnología en sus procesos y propende por el acceso a la ciencia, la cultura y el fomento de los valores en los estudiantes para el desarrollo integral de las competencias con proyección a la formación superior, a fin de transformar su entorno”.

Así mismo, en la visión de la I.E se pretende “Ser a 2024 la Institución Educativa del Departamento del Meta, líder en la implementación de la tecnología que brinde educación integral de calidad a los estudiantes”. Tomado del PEI de la institución (IE. Luis Carlos Galan Sarmiento, n.d., p. 5); sin embargo, a pesar de existir las pretensiones de realizar prácticas educativas vinculando las TIC a la fecha no solo en el área de lengua castellana, sino en las demás asignaturas, este proceso es incipiente. En primer lugar, por la falta recursos tecnológicos en buenas condiciones, pues los computadores y Tablet existentes tienen más de 10 años de antigüedad y reciben mantenimientos esporádicos por la falta de personal calificado para realizar este trabajo.

A la anterior razón, se suma que el personal docente no está preparado para afrontar el reto de vincular la tecnología en el aula de clase, pues continúa implementando métodos de enseñanza tradicionalista aferrándose a los libros, desarrollando guías y obligando a memorizar

contenidos. Cabe mencionar que en el año 2014 la institución recibió el programa de las **10 TIC** por parte de la secretaria de Educación del Meta, con el cual se capacitó a estudiantes y docentes en el uso de las nuevas tecnologías y brindó acompañamiento en el aula, pero algunos docentes no quisieron hacer parte de estas actividades por considerarlas una pérdida de tiempo y poco productivas para los procesos académicos por falta de continuidad de los proyectos. También se recibió capacitación en el manejo de tableros y televisores inteligentes a los cuales sólo se les dio uso para la proyección de videos que profundizan los contenidos académicos, sin transformar los procesos de enseñanza y de aprendizaje que se vivencian en el aula.

1.3. Caracterización de la población

La población seleccionada para llevar a cabo esta experiencia de aprendizaje son estudiantes de la institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento, jornada de la mañana del municipio de Granada (Meta), los cuales se caracterizan por ser una población flotante debido a la falta de empleo de sus padres, razón por la cual las familias se ven obligadas a desplazarse continuamente a otros municipios en busca de nuevas oportunidades. Estos estudiantes en su mayoría pertenecen a los estratos socioeconómicos 1 y 2, carentes en ocasiones de recursos económicos que les impide la adquisición de materiales para el desarrollo de los trabajos escolares. En su mayoría pertenecen a familias disfuncionales razón por la cual muchos de ellos quedan a cargo de abuelos, tías, hermanos o de uno de sus progenitores quienes, por falta de tiempo, terminan dejándolos solos en el proceso formativo, razón por la cual existe mucha deserción escolar y reprobación al finalizar el año. Por la falta de oportunidades laborales es común encontrar población de diversas partes del país: paisas, chocoanos, rolos, costeños, y una

amplia población de venezolanos que se han movilizado a nuestro municipio de manera temporal, afectando seriamente las cifras de matrícula y la estabilidad docente.

En general, esta población en su mayoría tiene sus raíces en la cultura llanera, razón por la cual algunas actividades institucionales están orientadas a fortalecer el joropo, la copla llanera, mitos y leyendas llaneras, el canto, la importancia del coleo y el manejo de instrumentos como el cuatro, arpa y maracas.

Aunque desde el año 2018, en el departamento del Meta, el gobierno colombiano implementó el Modelo de Reintegración Comunitaria, liderado la Agencia para la Reincorporación y la Normalización (ARN), la violencia está presente constantemente en las calles cobrando la vida de jóvenes que en ocasiones hacen parte de nuestra institución educativa. Nuestros estudiantes se mueven en un ambiente social muy violento, pues es común ver la muerte de jóvenes entre 12 y 18 años por consumo y expendio de drogas, sicariato, entre otros. Esta población se ve acechada por las sustancias psicoactivas que se venden y se consumen dentro y fuera de la institución, situación que cada día ha cobrado fuerza entre los adolescentes para escapar de su condición económica o de sus problemas familiares.

Capítulo 2. Descripción de la Práctica

2.1. Objetivos de la Experiencia

2.1.1. Objetivo de aprendizaje

Al finalizar la unidad los estudiantes estarán en capacidad de comunicar de manera escrita las características históricas y literarias del Neoclasicismo Español a partir de herramientas TIC.

2.1.2. Objetivos Específicos

- Recordar elementos de la literatura Neoclásica Española a partir de la lectura y comprensión de una fábula.
- Comprender las características históricas y literarias del Neoclasicismo español mediante la documentación en diferentes fuentes.
- Comunicar de manera clara aspectos relevantes del contexto histórico y literario del Neoclasicismo español a partir de la elaboración de organizadores gráficos y Comic.

2.2. Actividades de la Experiencia

2.2.1. Punto de Partida:

Realización de una reunión virtual con los estudiantes para informarles acerca de las actividades planteadas en el Blog y el uso de la plataforma Institucional Colpegasus para el desarrollo de las actividades planteadas en el primer período académico y aclarar dudas a los padres de familia sobre el manejo de estas plataformas. Es importante tener en cuenta que la

experiencia tuvo buena aceptación por parte de padres y estudiantes, a pesar de que las orientaciones institucionales prohibían el uso de plataformas diferentes a la institucional para la entrega de trabajos, evaluaciones, retroalimentaciones y reuniones virtuales.

El enlace al Blog fue enviado a través del grupo de WhatsApp del curso y se les explicó elementos de su organización y manejo a través de un video tutorial. Los estudiantes no presentaron inquietudes y manifestaron que era una herramienta de fácil manejo que ya conocían. Además, ese mismo día se les comentó que las actividades se realizarían en grupos de 4 integrantes, los cuales debían organizarlos de manera libre teniendo en cuenta los recursos tecnológicos que tuvieran a su disposición. De este modo los estudiantes a través del WhatsApp hicieron llegar en el menor tiempo posible la lista de los grupos conformados.

2.2.2. Actividad 1 Fábula “El cuervo y el zorro”

La primera actividad del Blog tuvo como finalidad acercar a los estudiantes a la literatura del Neoclasicismo Español, trabajo que se desarrolló en grupos de 4 integrantes para que los estudiantes hicieran reminiscencia de elementos característicos de las fábulas enseñadas en la básica primaria y de este modo facilitar la comprensión de la fábula “El cuervo y el zorro” de Félix María Samaniego. Terminado el video los educandos debían resolver cuatro preguntas, dos de ellas relacionadas con el comportamiento de los personajes, otra encaminada a comparar la situación de la fábula con la vida cotidiana y la última relacionada con la moraleja de la fábula. Finalmente, los estudiantes realizarían por grupo solo un comentario acerca de si consideran importante la enseñanza de las fábulas en los niños y jóvenes o si por el contrario según su criterio están pasadas de moda. En esta actividad se tuvo en cuenta los saberes previos y la

contextualización del contenido de la fábula para que el estudiante dilucidara algunos elementos del Neoclasicismo.

Figura 2

Actividad No. 1 Blog Fábula "El cuervo y el zorro"



Nota: Se muestra la primera actividad del Blog literatura del Neoclasicismo Español la Fábula “El cuervo y el zorro” tomado de <https://elmundodelneoclasicismo.blogspot.com/>

2.2.3. Actividad 2 Preguntas de Comprensión Lectora

En esta actividad se realizó el estudio de los hechos históricos importantes que rodearon el Neoclasicismo Español en el siglo XVIII, se llevó a cabo en los grupos organizados en la actividad anterior. Los estudiantes realizaron la lectura de un documento y observaron un video acerca del Neoclasicismo, se les recomendó tomar apuntes relevantes sobre el tema. Luego abrieron una cuenta en la plataforma Miro con la ayuda de dos videos tutoriales que explicaban el proceso de registro y uso de la plataforma, de este modo los estudiantes se enfrentaron al uso de las herramientas tecnológicas en la asignatura de lengua castellana y fortalecieron su ambiente de aprendizaje.

Para esta actividad uno de los integrantes del grupo creó el tablero en Miro para el desarrollo del trabajo colaborativo y se encargó de vincular a Miro a cada uno de sus compañeros, a la docente y de subir al tablero la plantilla sobre la cual se plasmarían las ideas relevantes sobre los hechos históricos del Neoclasicismo y la idea principal de lo leído. Además, en esta actividad encontraban los criterios de evaluación para el desarrollo del trabajo, cuya finalidad era promover no sólo la comprensión del tema sino el manejo adecuado de la plataforma Miro. Al finalizar la actividad cada grupo realizaba sólo un comentario acerca del trabajo desarrollado en Miro.

Figura 3

Actividad No.2 Blog de comprensión lectora



Nota: Pantallazo de la actividad 2.del Blog Literatura del Neoclasicismo Español Preguntas de comprensión lectora tomada de <https://elmundodelneoclasicismo.blogspot.com/>

Figura 4

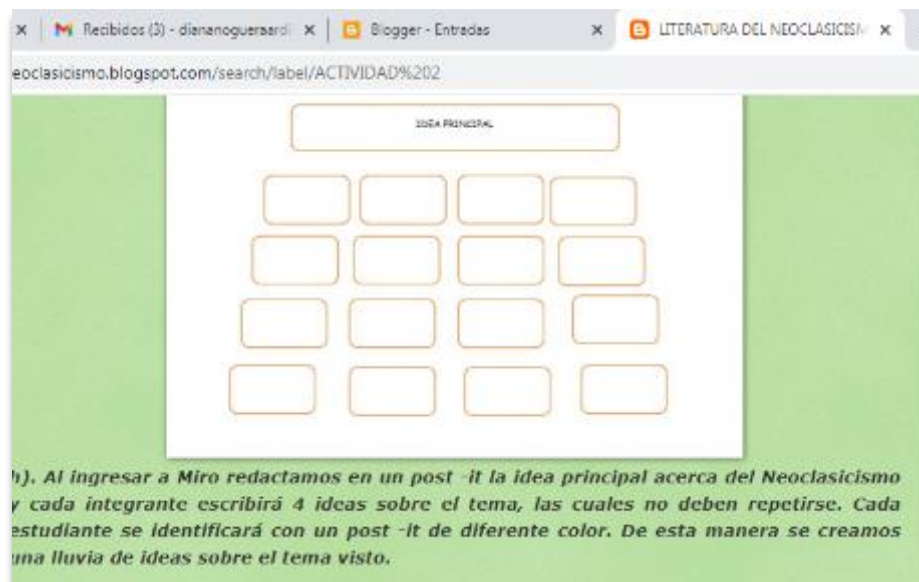
Actividad No. 2 Documentos del contexto histórico



Nota: Pantallazo de la actividad 2. del Blog Literatura del Neoclasicismo Español Documentos del contexto literario, tomado de <https://elmundodelneoclasicismo.blogspot.com/>

Figura 5

Actividad No.2 Realización de lluvia de ideas



Nota: Pantallazo de la actividad 2 del Blog Literatura del Neoclasicismo Español Realización de lluvia de ideas (plantilla) <https://elmundodelneoclasicismo.blogspot.com/>

2.2.4. Actividad 3 Documentos Neoclásicos y Uso de la Plataforma Miro

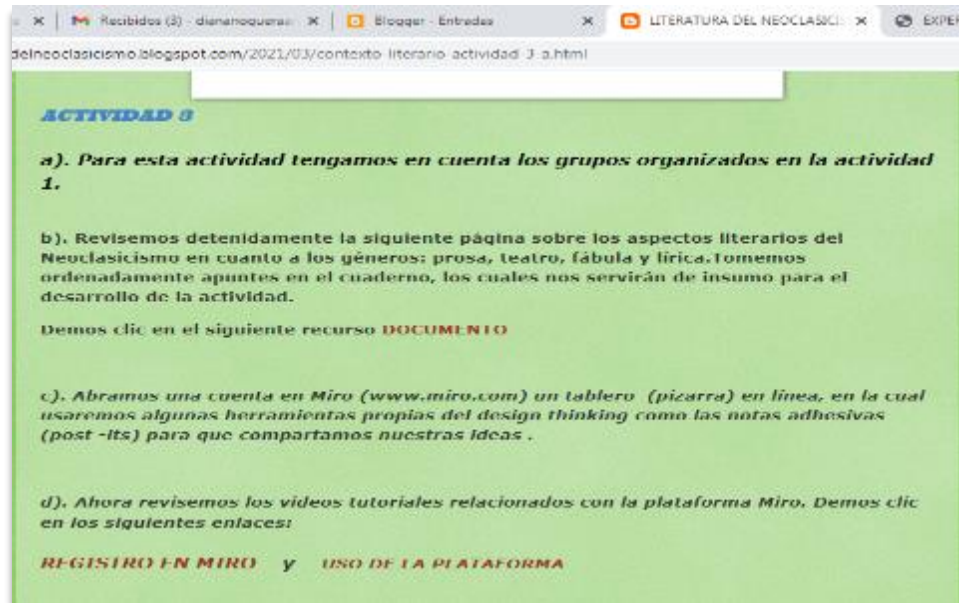
En esta actividad se estudiaron grosso modo algunas características literarias del Neoclasicismo (temas, géneros y autores más representativos) a partir de la elaboración de un mapa de ideas.

En la realización de esta actividad se fortaleció el trabajo colaborativo a través de los grupos conformados anteriormente. Los estudiantes por grupos revisaron detenidamente una página de internet con información relacionada con la prosa, el teatro, la fábula y la lírica, tomaron apuntes en el cuaderno para el desarrollo de la actividad. Después de realizada la lectura, los estudiantes abrieron un nuevo tablero en Miro y uno de los integrantes subió la imagen del organizador gráfico (mapa de ideas) para el desarrollo del trabajo. Para ello cada grupo buscó una imagen representativa al tema y cada integrante escribió 4 ideas relacionadas con las características literarias estudiadas y las escribió alrededor de la imagen, según el modelo de la plantilla. Al finalizar el trabajo cada grupo realizó un comentario acerca de cómo le pareció el trabajo desarrollado en la plataforma Miro.

En este trabajo al igual que en la actividad 2 se promovió la realización de síntesis y comprensión de la temática a partir de la elaboración de organizadores gráficos con la intervención de las TIC para facilitar el proceso de aprendizaje de los educandos y captar su interés.

Figura 6

Actividad No.3 Documentos Neoclásicos y Uso de la Plataforma Miro



Nota: Pantallazo de la actividad 3 del Blog Literatura del Neoclasicismo Español. Documentos Neoclásicos y uso de la plataforma Miro. Tomado de <https://elmundodelneoclasicismo.blogspot.com/>

Figura 7

Actividad No. 3 Blog Elaboración del Mapa de Ideas



Nota: Pantallazo de la actividad 3 del Blog Literatura del Neoclasicismo Español Elaboración del mapa de ideas. Tomado de <https://elmundodelneoclasicismo.blogspot.com/>

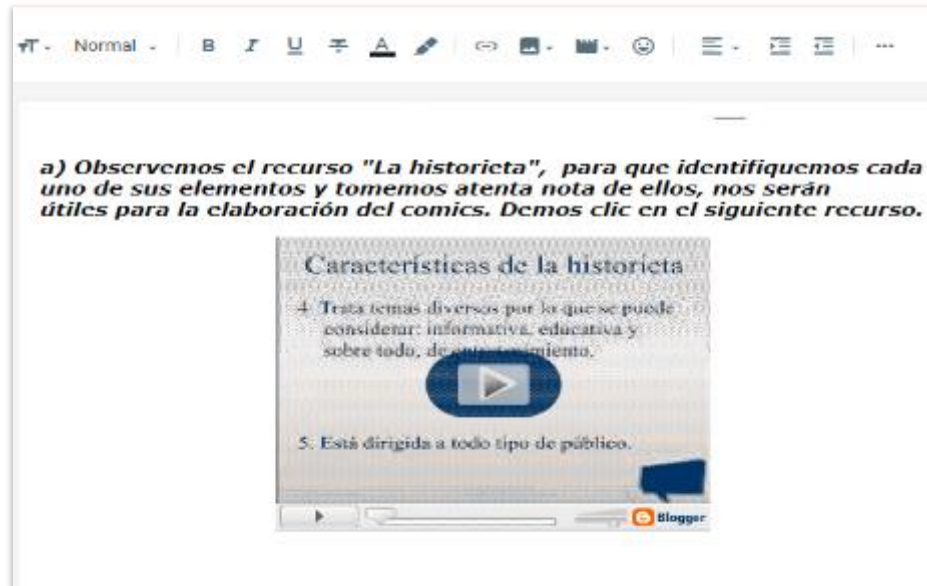
2.2.5. Actividad 4 Adquisición de Conocimientos Básicos de la Historieta

En esta actividad se puso en práctica los conocimientos adquiridos sobre el Neoclasicismo Español con la elaboración de una historieta en la herramienta digital *Pixton*. Para ello se explicó a los educandos los elementos de la historieta a través de un video tutorial. Luego se enfrentó a los estudiantes a una nueva herramienta tecnológica llamada *Pixton* con la cual pueden realizar diferentes comics a partir del uso de diversas plantillas, con diversidad de personajes, el uso de los globos, la ambientación, variedad de fondos y viñetas.

Para el registro e implementación se les facilitó a los educandos un video tutorial denominado “Historietas con *Pixton*”. Para este trabajo cada grupo escogió una temática (géneros literarios, hechos históricos o generalidades) con la cual construyeron el comic, luego enviaron el enlace o pantallazo del comic a la docente a través de la página Institucional Colpegasus. Finalmente, cada grupo realizó un comentario acerca de si consideraban que las herramientas tecnológicas favorecen el proceso de aprendizaje de este tipo de temáticas.

Figura 8

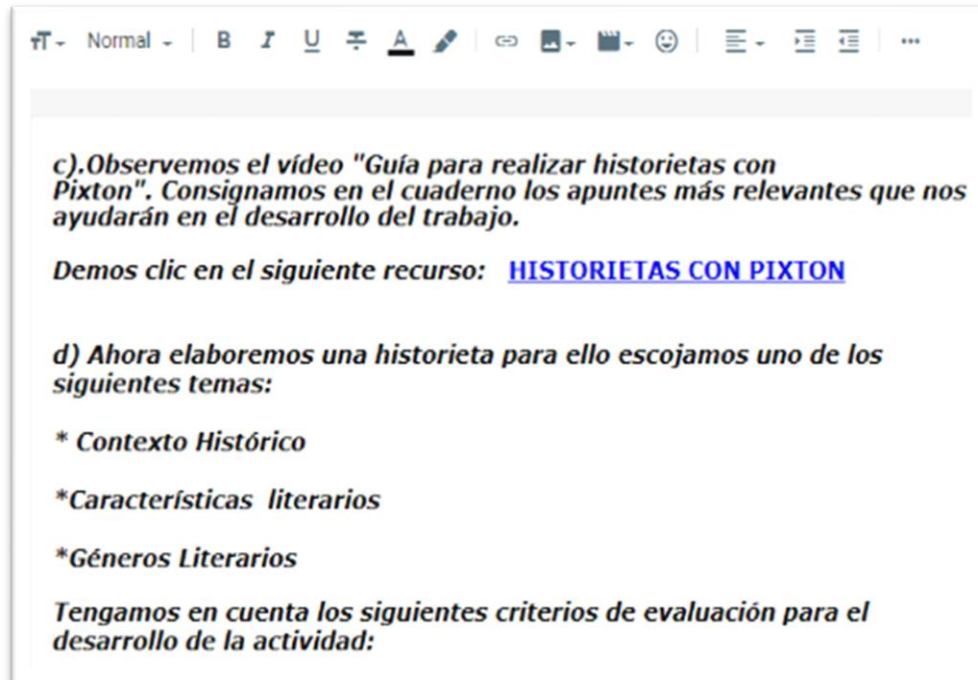
Actividad No. 4 Blog Adquisición de Conocimientos Básicos de la Historieta



Nota: Pantallazo de la actividad 4 del Blog Literatura del Neoclasicismo Español Adquisición de conocimientos básicos de la historieta. Tomado de <https://elmundodelneoclasicismo.blogspot.com/>

Figura 9

Actividad No. 4 Blog Proceso de Elaboración de Historieta con Pixton



Nota: Pantallazo de la actividad 4 del Blog Literatura del Neoclasicismo Español Proceso de elaboración de historieta con *Pixton*. Tomado de <https://elmundodelneoclasicismo.blogspot.com/>

2.2.6. Actividad 5 Evaluación Historieta

En esta actividad se llevó a cabo la evaluación de los aprendizajes, la cual tenía como objetivo identificar si los estudiantes del grado 10-3 reconocieron las características históricas y literarias del Neoclasicismo español y para ello se diseñó una evaluación de 7 preguntas en *Educaplay*, luego se envió el enlace por WhatsApp a cada uno de los estudiantes y desde sus teléfonos móviles la desarrollaron. Finalmente enviaron un pantallazo de los resultados de la evaluación a la docente.

2.2.7. Cierre de la Experiencia

Se realizó la evaluación de la secuencia didáctica, la cual tenía como finalidad identificar el aporte de las herramientas tecnológicas Blog, Miro y *Pixton* reconocimiento de las características históricas y literarias del Neoclasicismo Español. En el Blog los estudiantes encontraron la “actividad de cierre” y en ella el enlace para la realización de la evaluación, además se les envió a través del grupo de WhatsApp del curso el enlace. La evaluación fue diseñada en Google drive lo que permitió mantener el registro de cada una de las respuestas.

Capítulo 3 Problema de Sistematización

En la implementación de la práctica objeto de sistematización “Secuencia didáctica para el reconocimiento de las características históricas y literarias del Neoclasicismo Español”, es importante identificar cómo algunas herramientas tecnológicas inciden en los procesos de enseñanza y de aprendizaje en el aula facilitando la construcción del conocimiento específico del área de lengua castellana.

En la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento sede principal de Granada Meta, se recibió por parte de la gobernación del Meta el proyecto de “Las 10 TIC” para el año 2014, el cual tenía como finalidad la implementación de herramientas tecnológicas en los procesos de enseñanza y de aprendizaje. Para ese año la gobernación envió una capacitadora, quién se encargó de realizar los talleres con los docentes de informática y creó el grupo de estudiantes “Monitores Base” que servirían de apoyo en el proyecto. Las herramientas TIC fueron implementadas en algunas prácticas educativas en áreas como humanidades y matemáticas, pero no generaron resultados satisfactorios por la falta de compromiso de los docentes, razón por la cual no se dio continuidad al proyecto y por ende no surgieron transformaciones en los procesos educativos.

Por tal razón, se organizaron 6 sesiones para implementar herramientas TIC como Miro, *Pixton* y Blog e identificar si se logra la comprensión de las características Neoclásicas y mejorar los procesos de aprendizaje de los estudiantes del grado 10-3. Cabe mencionar que la sistematización de la práctica permitirá realizar posibles transformaciones que enriquezcan los ambientes de aprendizaje y los procesos educativos de los educandos.

Capítulo 4 Pregunta de sistematización

¿Cómo las herramientas tecnológicas Pixton, Blog y Miro inciden en el reconocimiento de las características históricas y literarias Neoclásicas y contribuyen al mejoramiento del proceso de aprendizaje en los estudiantes del grado 10-3 de la I.E. Luis Carlos Galán Sarmiento de Granada Meta durante el año escolar 2021?

Capítulo 5 Justificación de la Sistematización

Durante el año 2020 la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento de Granada Meta, debió sortear varias dificultades durante la pandemia. En ese tiempo la educación virtual fue de carácter obligatorio para las instituciones públicas del país y debido a que gran parte de los docentes y estudiantes no estaban capacitados en el uso de las tecnologías, ni mucho menos para enfrentar el reto del trabajo académico desde la casa, muchos de estos últimos reprobaron en los distintos períodos académicos en asignaturas como lengua castellana, matemáticas, biotecnología, sociales, entre otras.

Pese al esfuerzo de algunos por llevar a cabo una la educación virtual según lo solicitado por el MEN, la mayoría de los docentes continuaron manejando una perspectiva tradicionalista; es decir, usaban guías virtuales que tenían como fin la transcripción de contenidos en el cuaderno, la solución de una cantidad de ejercicios matemáticos y químicos, la resolución de cuestionarios extensos y evaluaciones orales a través de videollamadas. Todo esto generó un gran impacto en la comunidad educativa, pues algunos estudiantes desertaron del sistema educativo y se generó gran índice de reprobación al finalizar el año escolar, puesto que los chicos no lograron acoplarse a una enseñanza de transcripción y repetición que no les generaba ningún tipo de aprendizaje, ni mucho menos lograba captar su interés.

En consideración a lo anterior, este trabajo cobra importancia en dos sentidos; el primero de ellos radica en que permite poner en práctica los conocimientos adquiridos durante el desarrollo de la Maestría en Educación Mediada por las Tic y, en segundo lugar, porque sistematizar esta práctica aportará a la enseñanza y el aprendizaje de la literatura Neoclásica a partir de la implementación de herramientas tecnológicas tales como Blog, Miro y *Pixton* que favorecen el trabajo colaborativo y le permiten al estudiante ser el constructor de su propio

conocimiento; indagar y explorar diversas fuentes; fomentar la creatividad, la autonomía y las habilidades comunicativas. Es decir, brinda la posibilidad de mejorar el proceso de aprendizaje teniendo en cuenta los intereses y habilidades tecnológicas de los educandos.

Capítulo 6 Objetivos del Proceso de Sistematización

6.1.Objetivo General del Proceso de sistematización

Determinar la incidencia del uso de las herramientas tecnológicas Blog, Miro y Pixton en el reconocimiento de las características históricas y literarias del Neoclasicismo español en estudiantes del grado 10-3 de la I.E. Luis Carlos Galán Sarmiento de Granada Meta, a partir de la sistematización de la práctica educativa.

6.2.Objetivo Específico del Proceso de Sistematización

- Implementar una secuencia didáctica que facilite la enseñanza y apropiación de las características históricas y literarias del Neoclasicismo en los estudiantes del grado 10-3 con el uso de las herramientas TIC.
- Analizar reflexivamente los resultados de la experiencia para identificar los elementos que favorecen el aprendizaje de las características históricas y literarias Neoclásicas mediante la implementación de herramientas tecnológicas.

Capítulo 7 Ejes y Sub - ejes de la Sistematización.

7.1.Eje 1

Construcción de la secuencia didáctica mediada por las TIC para favorecer el aprendizaje de las características de la literatura Neoclásica.

- ¿Cuáles son las herramientas didácticas utilizadas por la docente que busquen favorecer la enseñanza de las características históricas y literarias del Neoclasicismo?
- ¿Qué estrategias posibilitan el proceso de enseñanza de las características históricas y literarias Neoclásicas en estudiantes del grado 10-3?

7.2. Eje 2.

Implementación de herramientas TIC (*Pixton*, Blog y Miro) por la docente para fortalecer el aprendizaje de las características del Neoclasicismo en los estudiantes del grado 103.

- ¿Cómo fortalecen el aprendizaje de la literatura Neoclásica las herramientas tecnológicas implementadas en el aula?

Capítulo 8 Marco Analítico

8.1. Estándares ISTE

En los últimos 30 años la educación se ha mantenido en un constante proceso de transformación no solo en las políticas que la orientan, sino en las estrategias de los procesos de enseñanza y de aprendizaje influenciados por factores externos como la tecnología, la cual día a día ha permeado la escuela enfrentando a los estudiantes a diversos medios tecnológicos, plataformas digitales, redes sociales y obligando así a las instituciones educativas a realizar sus mayores esfuerzos para estar a la vanguardia. Sin embargo, la tecnología no solo ha obligado a las instituciones a hacer cambios en cuanto a la infraestructura y los recursos educativos, sino que el personal docente se ha visto en la necesidad de capacitarse en el manejo e implementación de los recursos tecnológicos que le permitan ajustar los ambientes de aprendizaje y de este modo estar a la par con los intereses y necesidades de las nuevas generaciones.

Por tal razón a medida que la tecnología se ha incorporado en diversos campos, entre ellos el educativo, la asociación La Sociedad Internacional para la Tecnología en la Educación - ISTE creó “Los Estándares ISTE, los cuales son los estándares para aprender, enseñar y liderar en la era digital y son ampliamente reconocidos y adoptados en todo el mundo” (2016) . Dicha asociación propone que sus estándares ayudan a avanzar en la transformación de la educación orientando los procesos de enseñanza y de aprendizaje en las instituciones educativas.

Estos estándares generan diversas ideas de cómo aprovechar la tecnología en los procesos de aprendizaje desarrollados en el aula de clase, atendiendo a las exigencias de las competencias académicas y laborales, aprovechando las habilidades de los aprendices, alineando los estándares

del área de contenido y ofertando más oportunidades para las actividades desarrolladas por los educandos.

Figura 10

Estándares ISTE 2016 para Estudiantes



Nota: Basado en los estándares de estudiantes ISTE 2016. Tomado de <https://www.iste.org/es/iste-standards> (ISTE, 2016)

Los estándares ISTE 2016 para estudiantes son:

- ***Aprendiz Empoderado***: Los estudiantes están en la capacidad de articular y establecer metas de aprendizaje haciendo uso de la tecnología y de diversas estrategias para alcanzarlas, personalizar sus ambientes de aprendizaje, usar la tecnología para mejorar la práctica y transferir conocimientos para indagar y explorar sobre las pedagogías emergentes.
- ***Ciudadano Digital***: Los estudiantes son capaces de vivir y aprender de manera responsable en un mundo digital gestionando de manera adecuada la identidad, reputación y huella digital, reconocer la importancia de la privacidad y seguridad digital

mediante la administración pertinente de los datos personales y respeto a la propiedad intelectual.

- **Constructor de Conocimiento:** Los estudiantes seleccionan de manera consciente y crítica recursos que favorezcan su aprendizaje con ayuda de herramientas tecnológicas.
- **Diseñador Innovador:** Los educandos estarán en la capacidad de crear artefactos innovadores, seleccionar y utilizar herramientas digitales para administrar un proceso de diseño teniendo en cuenta sus limitaciones.
- **Pensador Computacional:** Los estudiantes tendrán la capacidad de desarrollar y utilizar estrategias para resolver problemas haciendo uso de métodos tecnológicos que les permitan plantear posibles soluciones, además desarrollarán modelos descriptivos para comprender sistemas complejos.
- **Comunicador Creativo:** Los estudiantes se comunican de manera clara y creativa con diferentes propósitos, empleando recursos, herramientas y medios digitales de acuerdo con las metas establecidas.
- **Colaborador Global:** Los estudiantes utilizan herramientas tecnológicas para enriquecer su aprendizaje y fortalecer el trabajo colaborativo estableciendo comunicación con estudiantes de otras culturas, asumiendo diversos roles y responsabilidades que les permitan alcanzar un objetivo común.

De acuerdo con lo anterior se puede mencionar que los Estándares ISTE 2016 para los Estudiantes:

Se enfatizan en las habilidades y competencias que los docentes pretenden desarrollar en los estudiantes, para que participen y prosperen en un mundo digital conectado. De este

modo los estándares están diseñados para ser usados en todo el currículo con estudiantes de todas las edades, con el objetivo de cultivar estas habilidades a lo largo de toda la carrera académica. (ISTE, 2016)

Por consiguiente, docentes y estudiantes son los directamente responsables en desarrollar las habilidades tecnológicas necesarias para el alcance de los estándares que favorezcan los procesos de enseñanza y de aprendizaje impartidos en la escuela. Por ende, los docentes serán los encargados de motivar, inspirar y ampliar el aprendizaje a partir de la implementación de la tecnología y convertir a los educandos en actores activos y constructores de su propio conocimiento.

8.2.Modelo SAMR

En el diseño y construcción de una experiencia de aprendizaje mediada por las TIC, es fundamental tener en cuenta la función que cumplirán dichas tecnologías en el proceso de aprendizaje de los estudiantes y de esta manera plantear actividades que capten el interés y que a su vez transformen la práctica en el aula, respondiendo a un segundo nivel didáctico para el enriquecimiento de los ambientes de aprendizaje. Por tal razón en este diseño se tuvo en cuenta el Modelo SAMR por el Dr. Rubén Puentedura, el cual está compuesto por cuatro niveles: sustituir, aumentar, modificar y redefinir. Una breve descripción de este modelo se basa en lo mencionado por López García (2015): “En el modelo SAMR en sus dos primeros componentes buscan mejorar las actividades de aprendizaje con el uso intencionado de las TIC; los componentes tercero y cuarto tienen como propósito transformar, mediante las TIC, las actividades de aprendizaje que regularmente ya realizan los docentes”. (p. 10)

De este modo en el nivel Mejorar, el componente sustituir está relacionado en la manera de reemplazar en los procesos de enseñanza y de aprendizaje algunas herramientas tradicionales empleadas por el docente por otras de tipo tecnológico que le faciliten transmitir los contenidos, sin lograr un cambio sustancial en el proceso, pero captando el interés de los estudiantes. Aquí el docente sigue siendo un eje importante porque guía no sólo los aspectos de la clase, sino que define las herramientas que se deben emplear en el desarrollo de la práctica.

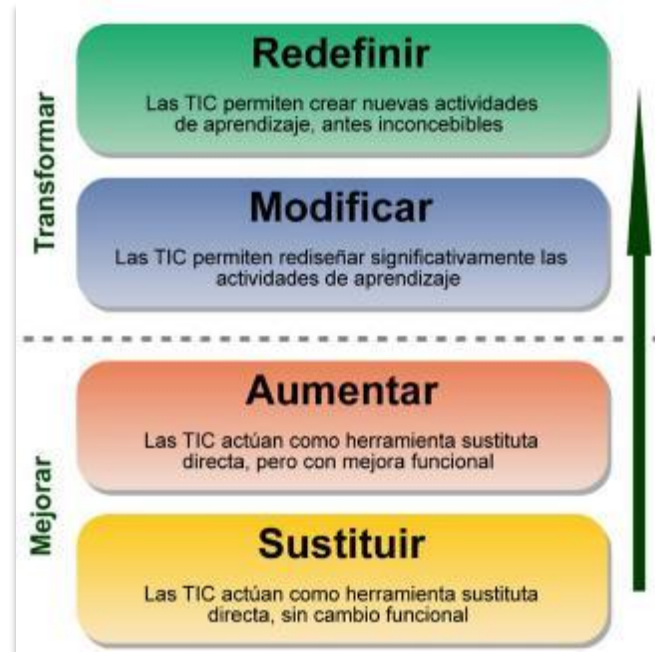
Sin embargo, en este mismo nivel se encuentra el componente Aumentar que continúa siendo una herramienta sustituta, pero con el valor agregado de producir una mejora funcional debido a que las tecnologías pasan directamente a manos de los estudiantes y son ellos quienes las emplean en el desarrollo de las diversas actividades de clase o extracurriculares. Pueden utilizar plataformas como tableros digitales, Google drive para el desarrollo de entrevistas, evaluaciones, Google Maps u otras herramientas que les permitan elaborar un producto determinado.

Por otro lado, el modelo SAMR contempla el nivel de Transformar el cual consta del componente Modificar que ofrece un cambio significativo en la práctica educativa porque permite transformar las actividades que comúnmente el docente realiza en el aula implementando de manera directa las nuevas tecnologías; es decir, el docente reformula las actividades de acuerdo con los medios tecnológicos que tiene disponible en la institución educativa.

Finalmente, el componente Redefinir conlleva al docente a la creación y diseño de nuevas actividades que antes no habían sido contempladas en el proceso de enseñanza y aprendizaje y que buscan acercar al estudiante a su realidad y transformar su entorno a través de las herramientas tecnológicas.

Figura 11

Modelo SAMR



Nota: Modelo SAMR, tomado de <https://eduteka.icesi.edu.co/articulos/samr>

Para lograr este cambio sustancial en el aula y favorecer los aprendizajes significativos en los estudiantes con el uso de las TIC no solo es necesario tener en cuenta los aspectos anteriormente mencionados a nivel didáctico, sino que las instituciones educativas requieren una intervención para asegurar que se cumplen las condiciones planteadas en los cinco ejes fundamentales, estos ejes son:

- a. Dirección institucional: el liderazgo administrativo y pedagógico
- b. Infraestructura TIC: contar con los recursos tecnológicos tales como conectividad y soporte técnico indispensable para favorecer ambientes de aprendizaje significativos
- c. Coordinación y docencia TIC: las funciones que desempeñan los docentes de informática en cuanto divulgación y trabajo con la tecnología.

- d. Docentes de otras áreas: disponibilidad y las competencias que los docentes de otras asignaturas desarrollan en pro de la implementación de las tecnologías en las practicas educativas.
- e. Recursos digitales: la correcta utilización de herramientas tecnológicas y plataformas por parte de los docentes que ofrezcan contenidos digitales con diversos fines educativos.

8.3. Curaduría de los recursos digitales

Teniendo en cuenta que actualmente la tecnología ha tenido un avance sin precedentes permitiendo al ser humano transformar su entorno material y virtual de acuerdo con sus necesidades e intereses, y que en este campo existen un sin número de herramientas, plataformas y recursos digitales frente a los cuales muchas veces se es incapaz de reconocer la efectividad de estas y la veracidad de la información que estas proporcionan, es importante hacer una selección cuidadosa que corresponda a unos criterios y objetivos claros en relación con el contexto educativo y al proceso de aprendizaje de los educandos, facilitando de este modo la transformación de los ambientes de aprendizaje, la construcción del conocimiento y el trabajo colaborativo.

Por tal razón el educador debe reflexionar acerca de su trabajo en el aula y cuestionarse sobre cuáles son las herramientas o recursos tecnológicos que favorecen los procesos de enseñanza y de aprendizaje y el alcance de las competencias básicas en los educandos. Por ello se deben tener en cuenta las seis preguntas propuestas por Solomon & Schrum para seleccionar adecuadamente una herramienta digital:

- ¿En qué consiste la herramienta? Con esta pregunta se pretende dar a entender los

posibles usos educativos de la herramienta y todo lo que ella ofrece.

- ¿Por qué la herramienta ABC es útil para determinado aprendizaje? Se enfoca en la utilidad de la herramienta en el proceso de aprendizaje, es decir que habilidades y competencias permite desarrollar en los educandos.
- ¿Cuándo utilizar la herramienta ABC? Permite establecer en qué momentos del proceso, docentes y estudiantes pueden utilizar determinadas herramientas teniendo en cuenta los siguientes momentos: integración básica, integración avanzada e integración experta.
- ¿Quién está utilizando la herramienta ABC en procesos educativos? Se centra en focalizar experiencias de aprendizaje en las que se haya utilizado esta herramienta y den cuenta del proceso de implementación en el aula, de las ventajas y desventajas presentadas en el aprendizaje de los educandos.
- ¿Cómo iniciar el uso de la herramienta ABC? Tiene como finalidad enriquecer los ambientes de aprendizaje con herramientas digitales, aprendiendo por sí mismo a utilizarlas a partir de videos tutoriales y de esta manera generar un aprendizaje autónomo y lograr productos innovadores.
- ¿Dónde puedo encontrar más información sobre la herramienta ABC? Fomenta la búsqueda de información sobre la herramienta, explora el sitio Web de la empresa que la produce y hallar todo lo relacionado con su funcionamiento, beneficios, recursos y elementos que permitan hacer uso adecuado de ella.

Estas preguntas tienen como finalidad orientar al docente en la selección de las herramientas adecuadas para determinada práctica educativa, es decir le ayudará al docente a tener una amplia visión no sólo de su manejo, sino de las ventajas y desventajas que se pueden presentar en su experiencia de enseñanza.

8.4.Incorporación de las TIC al trabajo en el aula

Las TIC han ido invadiendo cada vez más la educación, razón por la cual las instituciones educativas han generado políticas para promover su uso en el aula de clase o a través de proyectos de dotación de equipos para determinado grupo o para las salas de informática y de este modo masificarlas en el ambiente escolar. Todo esto conlleva a modificar de lleno el trabajo en el aula y afecta tanto a docentes como estudiantes; es decir, se rompe el esquema tradicional no sólo de los procesos de enseñanza y de aprendizaje, sino de las relaciones interpersonales, el trabajo colaborativo y la comunicación entre docentes y estudiantes. Por lo anterior el aula de clase se convierte en un espacio donde se conjugan elementos de la enseñanza tradicional como tablero, libro de texto y cuaderno con elementos más avanzados, la computadora, la Tablet, teléfonos inteligentes, entre otros, que cautivan el interés de los educandos y promueven su uso, fortaleciendo los ambientes de aprendizaje.

Aunque los recursos tecnológicos en la mayoría de las instituciones de Colombia son escasos, cabe resaltar que de una u otra forma están presentes en el aula de clase y dependiendo del manejo pueden generar ventajas o desventajas en los aprendizajes de los educandos. Teniendo en cuenta lo anterior, se pueden identificar tres tipos de tendencias sobre la incorporación de las TIC al trabajo educativo:

La primera de ellas está relacionada con quienes tienen una amplia perspectiva tecnológica y buscan que los docentes manejen adecuadamente herramientas como *Google drive*, *Educaplay*, *Prezzi*, *Scratch* y recursos tecnológicos que faciliten el trabajo en el aula o que diseñen programas que les permitan desarrollar de manera eficiente las clases. Esta perspectiva impulsa a los docentes al desarrollo de las habilidades digitales para el manejo de herramientas de la web 2.0 y web 4.0.

En segundo lugar, se encuentran aquellos que consideran que lo más importante para la incorporación de las TIC en la educación es el desarrollo de contenidos en programas computacionales, donde el estudiante pueda abrirlas y tener acceso a las explicaciones, documentos, tareas, rubricas y todos los recursos que necesite para su aprendizaje. Es decir, esta perspectiva requiere de personal altamente capacitado para la creación y diseño de dichos programas y de este modo garantizar el futuro de la educación virtual a distancia donde el estudiante es autónomo, responsable de su proceso de aprendizaje y constructor de su propio conocimiento.

En tercer lugar, están los especialistas en didáctica los cuales consideran que lo fundamental para la incorporación de las TIC al aula es el interés cognitivo, desarrollando ambientes de aprendizaje con elementos psicológicos que orienten el uso de las TIC para favorecer el proceso de los educandos. Este grupo de especialistas promueven el diseño e implementación de secuencias didácticas con ambientes de aprendizaje diversos donde se conjugan los elementos tradicionales y tecnológicos.

De acuerdo con lo anterior, a medida que la tecnología se arraigue más en la vida cotidiana de cada individuo, también tomará un rol más importante en el ámbito escolar y su uso e implementación se verá orientada hacia estas perspectivas.

8.5. Competencias TIC para el desarrollo profesional docente

Las competencias TIC docentes fueron diseñadas con el fin de orientar la práctica educativa que debe ir encaminada hacia la innovación y creación de ambientes de aprendizaje significativos que permitan, con el uso de la tecnología, mejorar los procesos de enseñanza y de aprendizaje. En los últimos 10 años el término competencia se convirtió en el eje central del sistema educativo a través de procesos de aprendizaje y de evaluación flexibles y continuos que

contribuyen a desarrollar en los individuos habilidades para enfrentar los retos de la sociedad actual. En este sentido, el Ministerio de Educación Nacional – MEN define competencia como “El conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes, comprensiones y disposiciones cognitivas, socioafectivas y psicomotoras apropiadamente relacionadas entre sí para facilitar el desempeño flexible, eficaz y con sentido de una actividad en contextos relativamente nuevos y retadores” (MEN, 2006)

Teniendo en cuenta lo anterior, las competencias que deben desarrollar los docentes son:

1. **Competencia Tecnológica:** hace alusión a la capacidad que tiene el docente para seleccionar e implementar las herramientas tecnológicas en las prácticas educativas, reconociendo en ellas sus ventajas y desventajas en la construcción del conocimiento a partir del uso responsable, moderado y pertinente. Cabe resaltar que a esta competencia pertenecen herramientas como el televisor inteligente, computador, teléfonos celulares, video Beam, tables y todos aquellos aparatos tecnológicos que requieren de la manipulación del docente para el diseño e implementación de una práctica educativa.
2. **Competencia Comunicativa:** Como su nombre lo indica tiene como fin promover y posibilitar la comunicación entre docente – estudiante a través de diferentes medios (redes sociales, WhatsApp o plataformas que permitan la interacción continua). Además, el manejo adecuado de las herramientas tecnológicas permite al docente la interacción con el estudiante en tiempo real, sin importar el lugar donde se encuentre y compartir documentos, enlaces, explicaciones para la construcción de los aprendizajes.

3. **Competencia Pedagógica:** está relacionada con la manera en que la tecnología ha fortalecido los procesos de enseñanza y aprendizaje, indagando y explorando nuevas estrategias, métodos para enriquecer la practica educativa dentro y fuera del aula. Los docentes deben estar en la capacidad para reconocer los alcances y limitaciones de las TIC en el proceso formativo de los educandos.

4. **Competencia de Gestión:** Hace referencia a la capacidad del docente para hacer uso de las TIC en lo relacionado con la planeación, diseño, organización, administración y evaluación de los procesos educativos desarrollados dentro y fuera del aula, no sólo en el ámbito pedagógico sino institucional para saber qué tanto se ha aprendido y cuál ha sido su incidencia en el aprendizaje y de esta manera realizar posibles trasformaciones o ajustes según los resultados.

Finalmente cabe mencionar que la implementación de la tecnología en el aula no solo requiere el desarrollo de habilidades y competencias digitales por parte de los educandos, por el contrario, son los docentes quienes deben llevar la bandera y convertirse en ciudadanos digitales innovadores capaces de trasformar las practicas educativas a través de las TIC.

Capítulo 9 Estado del Arte o revisión de otras experiencias

Al realizar una búsqueda de sistematizaciones de experiencias educativas llevadas a cabo durante el confinamiento a causa de la pandemia del Covid 19, en el que la educación obligatoriamente se tornó virtual, y que usara herramientas de la web 2.0 como Blog, Miro y Pixton, fue poco lo que pude hallar dado que los productos académicos de este tipo y sobre estas condiciones son aún muy escasos o apenas están siendo construidos. No obstante, puede encontrar unas cuantas, en las que prioricé aquellas que usaron las herramientas virtuales para mediar y fortalecer el aprendizaje de los estudiantes. A continuación, se realizará un breve resumen de los aportes de algunas experiencias que trazan un camino para la sistematización de esta propuesta.

Ortiz Camacho (2019) en su investigación denominada “El aprendizaje de las parábolas en matemáticas con el uso de las tic y aplicadas a contextos cotidianos”, desarrolló una sistematización en la que se recogió una experiencia de aula que se llevó a cabo en el año 2018 y continuó en el 2019 con estudiantes de grado octavo a noveno del colegio INEM de Cali. Esta tesis pretendió que los estudiantes, abordaran el estudio de los polinomios cuadráticos de una manera diferente a la tradicional, a través de una metodología constructivista, buscando promover aprendizaje significativo y colaborativo, mediante una secuencia de actividades que integraron la manipulación de materiales concretos para el aprendizaje y el uso pedagógico de las herramientas TIC. En esta experiencia educativa la intervención de las TIC medió en las relaciones entre los estudiantes, los contenidos y las tareas de aprendizaje; pues los estudiantes usaron el correo y el WhatsApp para entablar comunicación y facilitar el trabajo colaborativo. Además, las herramientas y recursos TIC fueron instrumentos intermediarios entre lo realizado

por el profesor y los estudiantes, dando un valor importante al blog como repositorio de actividades.

Al realizar la lectura de esta tesis pude establecer la relación existente con mi propuesta de sistematización ya que presenta el Blog como un repositorio de actividades en el que el estudiante puede acceder fácilmente a los recursos, contenidos, rúbricas, comentarios y compartir experiencias. También se menciona la utilidad de Google Drive como herramienta para realizar test o pruebas diagnósticas, lo cual es muy útil para la recolección de información en mi trabajo.

Otra investigación de la cual se tomó la experiencia fue la Sierra Perilla (2019) denominada “La historieta digital como estrategia virtual para el desarrollo de la competencia narrativa literaria”, este trabajo tuvo como finalidad desarrollar la competencia narrativa en los estudiantes del grado 901 de la jornada tarde de la Institución Educativa Distrital Juana Escobar (Bogotá), empleando herramientas tecnológicas web 2.0 como Pixtón y Toondoo para la realización de comics digitales posibilitando el desarrollo de habilidades digitales y la competencia narrativa. Dicha pesquisa mostró que el uso de la herramienta Pixton incidía positivamente en el desarrollo de competencias como la producción textual de los estudiantes ya que les permite expresar sus ideas de forma clara, así como la de comprensión e interpretación de textos en situaciones de comunicación específica.

También revisé la tesis de Rojas González & González Guzmán (2018) que lleva por nombre “Aprendizaje del espacio geográfico en estudiantes del grado 702 de la Institución Educativa Rosalía Mafla en el municipio de Jamundí Valle, a partir del diseño e implementación de una secuencia didáctica mediada por las herramientas TIC”. Esta investigación se desarrolló con 44 estudiantes del grado 702 de la I.E. Rosalía Mafla y tuvo como objetivo fortalecer el aprendizaje del espacio geográfico de los estudiantes del grado 702 de la I.E Rosalía Mafla a

partir del diseño e implementación de una secuencia didáctica con intervención de las TIC. Esta investigación obtuvo los siguientes resultados importantes: se logró el aprendizaje del espacio geográfico en más de la mitad de los estudiantes y en el resto hubo avances significativos gracias al uso del e-portafolio que puso en juego la creatividad, exponer los avances, las inquietudes y reflexiones acerca del aprendizaje del espacio geográfico; además, la implementación de la herramienta Moodle facilitó el espacio de encuentros y evaluación, dejando claro que el uso de herramientas TIC mejora los procesos de aprendizaje porque motiva a los estudiantes a aprender de una manera diferente.

Otra investigación que se consideró es la de Perilla Lopez (2021) quién realizó la investigación “Sistematización de una práctica educativa sobre adquisición de la competencia digital de búsqueda, análisis y síntesis de información en la Web, para el mejoramiento del proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes del grado décimo en la I.E. San Pedro de la Sierra, en la ciudad de Ciénaga Magdalena”. Este proyecto se basó en el modelo “Gavilán” para la resolución de un problema de información en relación con el tema del Software y tuvo en cuenta la utilización de teléfonos móviles para la búsqueda y procesamiento de la información y comunicación de ideas, teniendo en cuenta que la institución carece de equipos de cómputo.

Se debe destacar que con la implementación del proyecto se logró que los estudiantes reflexionaran críticamente sobre las repercusiones de los virus en los computadores y dispositivos móviles y gracias al modelo “Gavilán” analizaron, estructuraron y sintetizaron toda la información pertinente al Software. Además, este proyecto empleó gran variedad de herramientas tecnológicas como WhatsApp, YouTube, Mindoo, Facebook y Canva para la adquisición de los aprendizajes, las cuales fueron de gran ayuda en el desarrollo de habilidades digitales.

De este trabajo, se resalta la implementación de los recursos tecnológicos mencionados anteriormente pues facilitan la distribución de la información, el trabajo colaborativo y la interacción entre los participantes, favoreciendo el proceso de aprendizaje de los educandos.

De acuerdo con las investigaciones anteriormente mencionadas, subrayo la importancia del uso de las herramientas tecnológicas en los procesos de enseñanza y de aprendizaje, centrando la atención en el Blog como repositorio de las actividades, contenidos y medio para expresar los puntos de vista frente a los aprendizajes. Cabe mencionar que para posibilitar un aprendizaje de la literatura Neoclásica es fundamental diseñar estrategias pedagógicas innovadoras que desencasillen al estudiante de lo tradicional y logren generar curiosidad, creatividad e interés y de este modo el aprendizaje sea verdaderamente significativo.

Capítulo 10 Diseño Metodológico para la sistematización

10.1. Caracterización de la población y actores participantes

10.1.1. Población

Los estudiantes del grado del 10-3 de la institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento, jornada mañana del municipio de Granada Meta, del primer periodo académico del año lectivo 2021 eran inicialmente 34, de los cuales 15 son hombres y 19 son mujeres. De esta población, solo 31 asistían a clases, pues por razones desconocidas tres desertaron del sistema educativo.

Teniendo en cuenta que la pandemia generada en el año 2020 afectó enormemente los procesos de enseñanza y de aprendizaje y que esto nos obligó a la educación mediada por la virtualidad, los estudiantes debieron recurrir a la tecnología como medio para desarrollar sus actividades académicas. Sin embargo, no todos tenían las posibilidades económicas para adquirir un computador o contar con buena conectividad para llevar a cabo dichos procesos y por tal razón 5 estudiantes de los 31 que se encontraban en el sistema educativo tomaron la decisión de realizar los trabajos a través de guías físicas; por tal razón la población se redujo a 26 estudiantes que son los que se constituyen en la muestra de esta investigación.

10.1.2. Actores de la experiencia educativa

Los principales actores de esta práctica a sistematizar fueron 26 estudiantes, 9 hombres y 17 mujeres, cuyas edades oscilan entre los 13 y 18 años. De estos estudiantes el 38,5% viven con uno de sus progenitores, el 38,5% conviven con padre y madre, el 11,5% restante están a cargo de sus parientes cercanos tías o abuelas. El 80,8 % de esta población son de estrato

socioeconómico 2, el 11,5 % pertenecen a estrato 3 y el 7,7 % al estrato 1. Todos ellos contaron con aparatos tecnológicos como computador o teléfono celular con datos posibilitando el uso de algunas herramientas TIC para usarlos en los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

Es importante mencionar que el 34,6% de esta población empleó la mayor parte de su tiempo libre en estudiar; un 29,6 %, en salir con amigos; un 29,6 % en visitar páginas de Internet y la población restante, 10,6 %, lo usó en las redes sociales y hacer deporte porque se sentían agobiados debido a las consecuencias de la pandemia y el trabajo en casa.

Durante el desarrollo de las clases virtuales hubo una continua interacción entre los actores, gracias a que se promovieron las actividades grupales que les facilitó el trabajo, intercambiaron ideas desde la distancia, escucharon y respetaron los aportes de sus compañeros y complementaron los conceptos. También en las actividades grupales revisaron apuntes, los compartieron y organizaron; es decir que se convirtieron en participantes activos del proceso educativo, constructores de su propio conocimiento.

Pero la interacción no solo se dio entre estudiantes, se evidenció una constante relación entre el docente y los estudiantes. El docente estuvo presente en la virtualidad como un facilitador del conocimiento, brindó al educando la oportunidad de dar a conocer su punto de vista frente a los temas, formular preguntas y despejar dudas. Mantuvo una interacción continua con los estudiantes cuando guio, supervisó y evaluó el proceso de cada uno de ellos, dándose cuenta de sus fortalezas o debilidades y realizando la retroalimentación pertinente del trabajo a través de la plataforma Institucional *Colpegasus*. En ninguno de los casos, se evidenciaron dificultades en el interior de los grupos que impidieran el trabajo colaborativo, por el contrario, hubo disposición en la mayoría de los educandos para el desarrollo del trabajo y agilidad en la entrega de estos.

Otros actores vinculados en el proceso educativo fueron los padres de familia o acudientes por ser los responsables directos de estos jóvenes. La mayoría de ellos trabajan para cubrir las necesidades básicas del hogar, razón por la cual solo el 42,3 % pueden acompañar a sus hijos en casa y de ellos solo el 26,9 % están en capacidad de asesorar las actividades académicas de sus hijos, por lo cual no se da un acompañamiento continuo en el proceso de aprendizaje y esta responsabilidad recae en familiares, amigos o finalmente en los estudiantes.

10.2. Diseño de instrumentos para recolección de datos

Para la recolección de datos de esta experiencia de aprendizaje del Neoclasicismo Español se tuvo en cuenta instrumentos como Google drive, Blog, Educaplay y diario de campo.

10.2.1. Google Drive

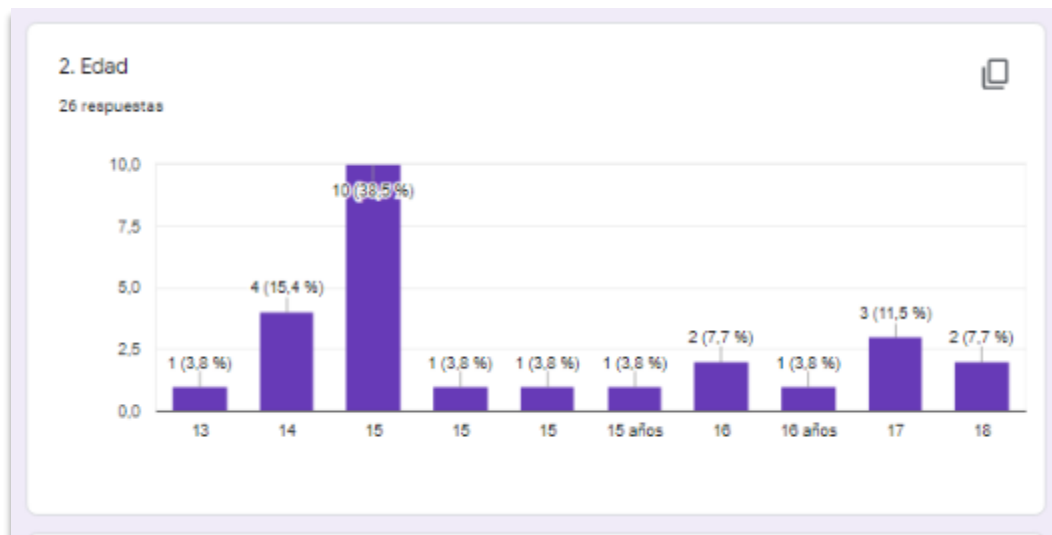
Teniendo en cuenta que la experiencia de aprendizaje se desarrolló de manera virtual como consecuencia de la pandemia del Covid 19 fue necesario utilizar herramientas que facilitaran el trabajo en casa a partir del uso de teléfonos celulares inteligentes, medios de comunicación como WhatsApp y que a su vez brindaran información en el menor tiempo posible. Por tal razón se empleó Google drive teniendo en cuenta que este tipo de herramienta facilita la construcción de encuestas y evaluaciones porque contiene formatos predeterminados, cuadros de visualización de los archivos, puntajes para cada tipo de pregunta, además permite compartir la información o instrumento a desarrollar con los estudiantes optimizando tiempo y favoreciendo el trabajo en casa, incluso arroja datos estadísticos de manera inmediata y ofrece el acceso a la información desde cualquier dispositivo móvil siempre y cuando se tenga conectividad.

Durante la secuencia didáctica se realizaron dos encuestas con Google Drive.

Inicialmente se realizó una encuesta de 13 preguntas para llevar a cabo la caracterización de los 26 actores participantes en la experiencia de aprendizaje, en la cual se les solicitó información de nombres y apellidos, dirección de residencia, número telefónico, la edad de cada uno de ellos, correo electrónico, estrato socioeconómico, con quién vivían, a qué se dedicaban (trabajar – estudiar, estudiar, estudiar – colaborar en casa), si recibían educación virtual o física, los recursos tecnológicos con los que contaban, si se les facilitaba o no el uso de los recursos tecnológicos, con quién estaban la mayor parte del tiempo, quién los asesoraba en la realización de los trabajos y a qué dedicaban la mayor parte del tiempo libre. A partir de estas preguntas fue posible obtener información veraz y precisa sobre cada uno de los estudiantes participes en esta práctica y ello puede evidenciarse en las siguientes imágenes.

Figura 12

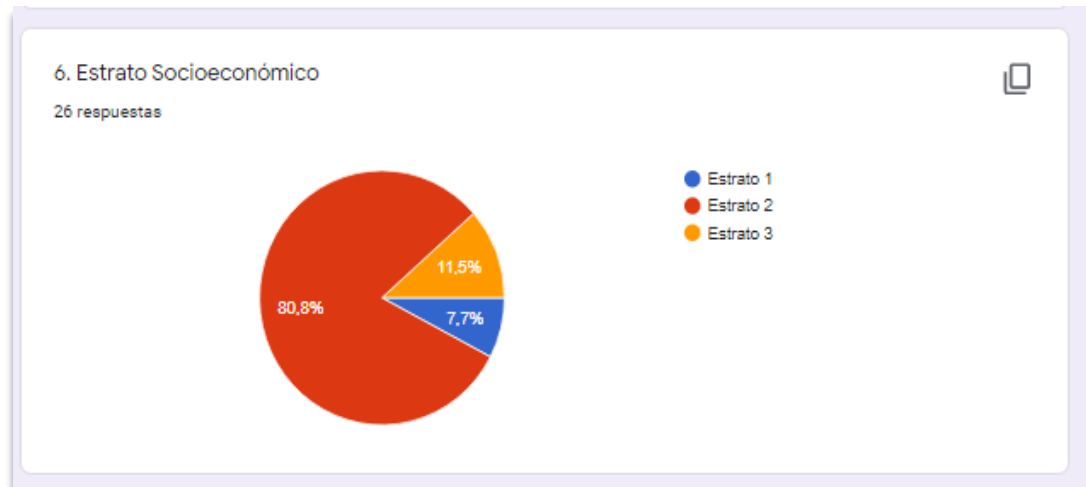
Resultado Caracterización edad estudiantes



Nota: Pantallazo encuesta de caracterización de Google drive con los resultados de la edad de los estudiantes participantes. Información tomada de <https://n9.cl/f151r>

Figura 13

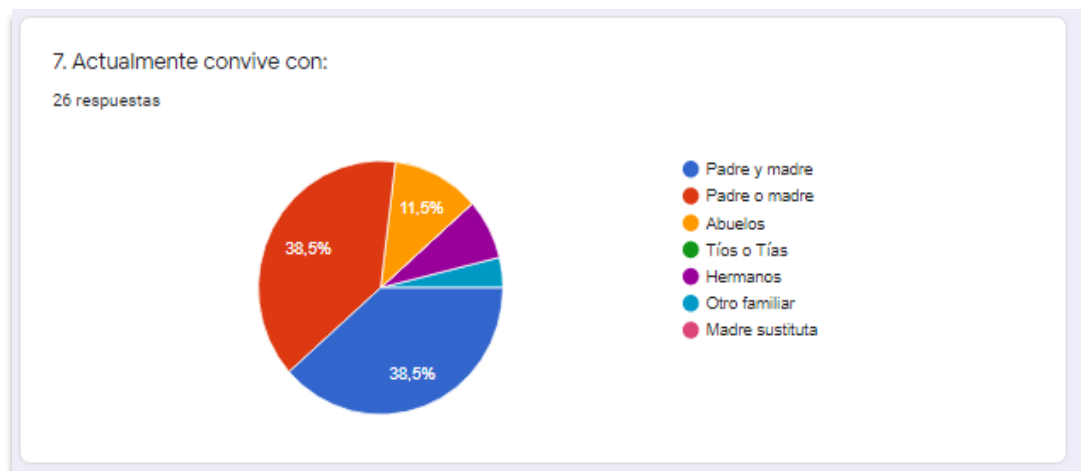
Resultados Estrato Socioeconómico Estudiantes



Nota: Pantallazo de la encuesta de caracterización de Google drive de los resultados obtenidos del Estrato socioeconómico de los estudiantes. Resultados tomados de <https://n9.cl/3od5t>

Figura 14

Resultados lugar de residencia estudiantes



Nota: Pantallazo de la encuesta de caracterización de Google drive de los resultados obtenidos del lugar de residencia de los estudiantes. Resultados tomados de <https://n9.cl/3od5t>

Al finalizar la secuencia se hizo la otra encuesta con el fin de llevar a cabo la evaluación de la experiencia de aprendizaje la cual tuvo como finalidad identificar el impacto de las herramientas tecnológicas Blog, Miro y *Pixton* en el proceso de aprendizaje de las características

históricas y literarias del Neoclasicismo Español. La encuesta solicitaba nombres y apellidos del estudiante y estaba acompañada por 7 preguntas donde el educando describía su experiencia a partir del uso de las herramientas tecnológicas en el desarrollo de las actividades académicas, las ventajas y desventajas del Blog durante el proceso de enseñanza y aprendizaje del movimiento Neoclásico y la opinión frente al trabajo colaborativo realizado en las herramientas Miro y Pixtón. Es importante señalar que esta encuesta final solo la diligenciaron 24 de los 26 estudiantes de la muestra, dos de ellos no la hicieron.

Figura 15
Formato Evaluación de la Experiencia

The screenshot shows a Google Form titled "EVALUACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE DEL NEOCLASICISMO". The form is in Spanish and includes the following elements:

- Navigation:** Preguntas, Respuestas (10), Configuración.
- Title:** EVALUACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE DEL NEOCLASICISMO
- Purpose:** Esta evaluación tiene como finalidad identificar el impacto de las herramientas tecnológicas Blog, Miro y Pixtón en el proceso de aprendizaje de las características históricas y literarias del Neoclasicismo Español.
- Required Field:** *Obligatorio
- Question 1:** Nombres y apellidos del estudiante *
Answer: Tohar Vasquez David Enayder
- Question 2:** Describa su experiencia con el uso del Blog en la práctica educativa del Neoclasicismo Español. *
Answer: Estuvo un poco difícil pero la profesora supo explicar bien y prestando atención se pudo completar
- Question 3:** Mencione algunas de las ventajas o desventajas del Blog en esta experiencia educativa. *
Answer: Que por el poco conocimiento se me complicaba pero fue bueno y a más de uno de los estudiantes les gustó
- Question 4:** ¿Cuál es su opinión sobre desarrollar actividades de clase en la plataforma Miro? *
Answer: Que es un poco complicado a la hora de hacer videollamadas pero en grupo de tipo como realizarlo fue excelente

Nota. Pantallazo de la evaluación de la experiencia realizada en Google Drive. Tomada de <https://n9.cl/wdzc9>

10.2.2. Blog

Es importante destacar que el uso del Blog para el desarrollo de esta secuencia didáctica le permitió al estudiante no solo acceder a la información de manera más fácil y atractiva, sino

que la herramienta pasó a manos del estudiante convirtiéndolo en un actor activo en los procesos de enseñanza y de aprendizaje, teniendo en cuenta que para ellos la tecnología no es indiferente, pues están en relación constante con ella, lo que les facilitó su manejo y por ende hizo parte de sus intereses. Además, le permitió al docente tomar el rol de orientador, dejó de ser el dueño del conocimiento a través de explicaciones magistrales y por el contrario orientó al educando para obtener la información pertinente en la construcción del saber.

Dado que el Blog es un sitio web, un repositorio de actividades que incluye contenidos de interés, que suelen estar actualizados con frecuencia y a menudo son comentados por los lectores; en este caso tuvo como finalidad generar información para una comunidad estudiantil con temáticas concretas e incluso sirvió como medio para presentar actividades académicas que fortalecieron el proceso de aprendizaje en los educandos.

Figura 16

Página Principal Blog



Nota: Pantallazo de la página principal del *Blog*, tomado de <https://elmundodelneoclasicismo.blogspot.com/>

Cabe mencionar que el Blog de Neoclasicismo Español contenía el perfil de la docente, ubicado en la página principal, una entrada con las generalidades de la experiencia: información de la institución y los estándares ISTE, cinco entradas cada una estructurada de la misma manera, donde la primera de ellas correspondía a la actividad 1, en la cual el estudiante visualizaba una fábula de Félix María Samaniego para luego responder una serie de preguntas que le permitieran recordar saberes adquiridos en años anteriores para dilucidar algunas características del tema a trabajar. Las preguntas de esta actividad se resolvían en un documento Word y luego se enviaban a la docente a través del correo electrónico para ser revisadas y realizar las respectivas correcciones.

En el Blog se visualizaban dos entradas con la actividad 2 y 3 en las cuales los estudiantes realizaban la lectura de documentos relacionados con el contexto histórico y literario del movimiento neoclásico (temas, autores más representativos, géneros literarios, contexto histórico y cultural, obras representativas) y a partir de ellos elaboraban en grupo una lluvia de ideas y un mapa de ideas en la herramienta Miro (tablero pizarra), estos entregables los revisaba la docente quién tenía acceso al tablero y generaba las observaciones pertinentes a cada uno de los trabajos.

En la cuarta entrada del Blog denominada actividad 4 los estudiantes debían poner en práctica los elementos más relevantes del movimiento Neoclásico, diseñando por grupos un comic con la herramienta *Pixton*, en esta entrada se presentó toda la información relacionada con los elementos de la historieta, un video explicativo de registro y uso de la herramienta digital *Pixton*. El producto final se enviaba a través de la plataforma institucional *Colpegasus* para la respectiva revisión.

Finalmente, la última entrada corresponde a la actividad 5 donde se presentaba el enlace a la evaluación del tema, la cual fue diseñada en Educaplay para evaluar de manera cualitativa la comprensión de las características históricas y literarias del Neoclasicismo Español.

De cada una de las actividades desarrolladas durante la implementación de la secuencia se tiene registro, algunos de ellos son los comentarios de los estudiantes realizados en el *Blog* donde expresaban aspectos positivos y negativos de la experiencia, pantallazos de cada uno de los entregables y documentos descargados de la plataforma Colpegasus.

Figura 17
Comentarios de los Estudiantes en el Blog



Nota: Pantallazo de los comentarios realizados por los estudiantes participantes en el *Blog*, información tomada de <https://elmundodelneoclasicismo.blogspot.com/>

10.2.3. Educaplay

Educaplay es una plataforma web muy interesante para los docentes ya que permite la creación de diversas actividades multimedia que logran captar el interés de los estudiantes. Se

usa para diseñar crucigramas, ordenar letras, ordenar palabras, completar textos y diseñar test, facilitando el proceso de enseñanza y aprendizaje. Esta herramienta se empleó en la secuencia didáctica para realizar la evaluación del Neoclasicismo Español y determinar de esta manera si los estudiantes alcanzaron o no los objetivos de aprendizaje.

La evaluación fue elaborada con 8 preguntas con sus respectivos enunciados, los cuales facilitaron a los estudiantes inferir las respuestas, se determinó un margen de error de 2 preguntas y la posibilidad de presentar nuevamente la prueba, esto con el fin de que el estudiante reconociera la evaluación como un proceso flexible y constante donde su desempeño no dependía de una nota, sino de todo el proceso desarrollado durante la experiencia de aprendizaje, es decir se haría consciente de que es él el constructor de su propio conocimiento.

Educaplay brindó la ventaja de obtener resultados de la prueba de manera inmediata, mostró la estadística de los diez mejores puntajes, con el tiempo real empleado en su desarrollo y visualizar la cantidad de veces que la prueba fue desarrollada. Además, fue beneficioso para el proceso teniendo en cuenta que se puede compartir con la comunidad estudiantil de manera rápida y desde cualquier dispositivo móvil mientras hubiese conectividad, por tal razón fue de gran ayuda teniendo en cuenta las dificultades existentes para realizar encuentros presenciales debido a la pandemia, permitiendo a los estudiantes tener acceso al recurso y desarrollar la prueba en cualquier momento.

Figura 18

Actividad Educaplay El Neoclasicismo Español



Nota: Pantallazo resultados evaluación de la actividad en Educaplay sobre Neoclasicismo Español en Educaplay, información tomada de https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10007187-el_neoclasicismo_espanol.html

10.2.4. Diario de Campo

El diario de campo permite registrar lo que ocurre en el aula de clase durante el desarrollo de una experiencia de aprendizaje, es un instrumento de evaluación personal del docente, pues puede describir de manera detallada eventos o situaciones relevantes de su práctica que a futuro le ayudarán para la realización de análisis, evaluaciones y elaboración de propuestas de transformación. Este instrumento se trabajó en uno de los cursos de la maestría denominado “Diseño de Experiencias de aprendizaje mediadas con las TIC II”, sencillo de diligenciar y con el valor agregado de que permite la reflexión del docente frente a lo sucedido en la práctica.

Durante el desarrollo de este proyecto se empleó el diario de campo para escribir las situaciones acontecidas durante la implementación de la secuencia didáctica. Semana a semana

se escribió con detalle lo ocurrido en la realización de las actividades planteadas en el Blog y las diversas situaciones que se presentaron al interior de los grupos como comprensión de la temática, desarrollo de las evaluaciones, implementación de las herramientas tecnológicas, etc. El uso de este instrumento fue interesante porque además de permitir registrar lo sucedido durante la implementación de la experiencia, también ayudó a realizar una interpretación y reflexión de lo acontecido.

Figura 19
Formato de Diario de Campo

DIARIO DE CAMPO – Semana 2	
ESTUDIANTE: Diana Patricia Noguera Aróla	
DOCENTE: Claudia Montoya	
COHORTE:	
CURSO: Trabajo de grado	
TEMA: Neoliberalismo (Actividad 2)	
DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
<p>Durante esta semana en el desarrollo de la práctica se presentaron inconvenientes en dos de los grupos de trabajo:</p> <p>“El primero de ellos trata que ver con una estudiante que no había realizado los aportes en la plataforma Miro para la lluvia de ideas sobre el Neoliberalismo Español y que habíamos intentado comunicarnos con ella, pero no había sido posible. Algunas integrantes del grupo me solicitaron el favor de intervenir para que la estudiante realizara el trabajo cuanto antes o de ser posible les permitiera trabajar por parejas.</p> <p>Tres días después logré comunicarme con ella, quién me comentó que se encontraba en una finca y no tenía acceso a internet, pero que después volvería a la ciudad de Granada y se comprometía a realizar los aportes pertinentes.</p> <p>En el otro grupo algunas estudiantes se comunicaron conmigo porque uno de sus compañeros no había realizado los aportes a la lluvia de ideas en la plataforma Miro, razón por la cual me solicitaron me comunicara con el estudiante pues ellos deseaban terminar el trabajo lo más pronto posible y él atrasaba la entrega. Al comunicarme con el estudiante me explicó que</p>	<p>Es importante resaltar que tanto en la educación virtual como en la presencial existen dificultades para desarrollar el trabajo en equipo porque en algunas ocasiones falta compromiso y responsabilidad por parte de algunas integrantes o simplemente hay situaciones ajenas que impiden el desarrollo del trabajo y que los demás no pueden o no están dispuestos a comprender.</p> <p>Además, en este tipo de situaciones es importante la intervención del docente como un facilitador y mediador para que el proceso de enseñanza aprendizaje no se vea truncado. El docente debe saber escuchar a los estudiantes antes de emitir algún juicio y solo de este modo establecer acuerdos que beneficien a ambas partes.</p>

Nota: Adaptado del Formato de diario de campo Corredor García; Diagnóstico estilos de aprendizaje a partir del modelo de Kolb: una Estrategia para la personalización de recursos digitales, (2020, p. 220).

10.2.5. Cronograma del proceso de sistematización

A partir del cronograma de la sistematización de la experiencia de aprendizaje se desarrollaron cada una de las actividades planteadas:

Tabla 1

Cronograma de la sistematización

CRONOGRAMA DE LA SISTEMATIZACIÓN			
	ACTIVIDADES	SEMANAS	FECHAS
INICIAL	Caracterización de los estudiantes	3 semanas y 3 días	9 de marzo al 1 de abril 2021
	Diseño del Blog del Neoclasicismo Español.	2 semanas y 3 días	16 de marzo al 1 de abril 2021
	Presentación de la secuencia didáctica a los estudiantes.	1 día	5 de abril 2021
IMPLEMENTACIÓN DE LA SECUENCIA	Actividad 1: Motivación y saberes previos	1 semana	06 al 12 de abril 2021
	Actividad 2: Realización de lluvia de ideas	1 semana	12 al 19 de abril 2021
	Actividad 3: Realización de mapa de ideas	1 semana	20 al 26 de abril 2021
	Actividad 4: Historieta	1 semana	27 de abril al 7 de mayo 2021
	Actividad 5: Evaluación de los aprendizajes	1 semana	10 al 14 de mayo 2021
	Evaluación de la experiencia	1 semana	17 al 21 de mayo 2021
SISTEMATIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Reconstrucción de la experiencia. • Análisis y reflexión de los resultados. • Construcción del documento. 	20 semanas	24 de junio al 9 de noviembre 2021

Capítulo 11 Reconstrucción, Análisis y Evaluación del Proceso y los Resultados de la Sistematización

Recordemos que este trabajo se ha diseñado y organizado en función de dos ejes, los cuales se enfocan en primer lugar en la construcción de la secuencia didáctica mediada por las TIC y en segundo lugar, en la implementación de herramientas tecnológicas que incidan en el aprendizaje de las características del movimiento neoclásico español. Por ende, para realizar la reconstrucción, análisis, evaluación del proceso y resultados de la sistematización, se hará en función de los ejes y sub-ejes y de esta manera comprobar la coherencia existente entre lo diseñado, lo implementado y los resultados obtenidos.

10.3.El Blog como repositorio de las actividades

Lo primero que debo señalar es que el Blog a pesar de ser un sitio Web que permite publicar actividades, contenidos y temas de interés no era hasta el año 2020 una herramienta que yo conociera ampliamente, ni que implementara en el desarrollo de actividades académicas en mi práctica docente; por el contrario, la usaba de manera esporádica para consultar temas de interés y que proporcionaba a los estudiantes en el aula de clase para el mismo fin. Sin embargo, durante el desarrollo de la maestría en el curso de *Ciudadanía Digital*, la docente dio las pautas y orientaciones para diseñar un Blog y a través de esta herramienta realizar una experiencia de aprendizaje. Fue a través de este curso que conocí las ventajas del Blog y por ello lo escogí para el desarrollo de la secuencia didáctica.

En primer lugar, el Blog me facilitó la creación de las entradas con las 5 actividades, para que los estudiantes entraran en cualquier momento y las resolvieran, además en ellas tuvieron

acceso a las rúbricas de evaluación, a enlaces para documentarse acerca del Neoclasicismo español, videos tutoriales que facilitaban el desarrollo de las actividades del período y las evaluaciones de la experiencia; es decir la herramienta brinda “todo en uno”.

En segundo lugar, el Blog es una herramienta conocida por los estudiantes, pero poco empleada en el aula de clase por los docentes; sin embargo, a mi modo de ver capta el interés de los educandos, concepto que no es discutido, ni sujeto a comprobación en esta reconstrucción y análisis por ser subjetivo y no estar contemplado dentro de los ejes y sub-ejes de esta sistematización.

Los estudiantes, a diferencia de lo que se esperaba, fueron muy receptivos frente a la inducción al Blog, manifestaron comprender las instrucciones dadas, no realizaron preguntas acerca del manejo de la herramienta, ni manifestaron tener inquietudes acerca del desarrollo de la temática, lo que brindó satisfacción con la planeación de la experiencia y el diseño del sitio web. No obstante, se generó la duda de si en verdad los estudiantes habían comprendido lo explicado o por el contrario habían guardado silencio por miedo a preguntar o sentirse avergonzados ante sus compañeros de grupo.

Sin embargo, el mismo día que se solicitó la conformación de los equipos de trabajo, un elemento que reafirmó que la actividad les había generado expectativas positivas, fue que en el menor tiempo posible enviaron por WhatsApp los grupos ya conformados. Por este mismo medio de comunicación se envió las fechas de entrega de cada una de las actividades, teniendo en cuenta que la primera de ellas debía desarrollarse del 06 al 12 de abril de 2021.

La primera actividad del Blog consistía en ver y escuchar de manera individual una fábula de Félix María Samaniego y responder unas preguntas relacionadas con el video. El trabajo debía ser entregado de manera grupal a través de la página institucional Colpegasus, pues

no estaba autorizado por parte de las directivas de la institución desarrollar las actividades académicas del período en plataformas diferentes, razón por la cual las entregas debían hacerse por este medio y ello generaba gran preocupación porque los estudiantes en algún momento podían manifestar inconformidades con el uso del sitio Web para el desarrollo del trabajo y reusarse a utilizarlo. Sin embargo, ninguno de los educandos, ni padres manifestó inconvenientes por el uso de la herramienta durante el desarrollo de las actividades, convirtiéndose en un punto a favor para los resultados de esta sistematización.

Con esta primera actividad los estudiantes trajeron a colación los conocimientos previos sobre la fábula y con ella los elementos básicos del neoclasicismo español que se convirtieron en la base de las actividades posteriores.

Las preguntas que orientaron la actividad se relacionan a continuación y están divididas de la siguiente manera.

Literales:

- a. ¿Quiénes son los personajes de la fábula y cuáles son sus características?
- b. ¿En qué lugar se desarrolla la historia?
- c. ¿Qué tipo de lenguaje se emplea en la fábula?

Con este tipo de preguntas se pudo determinar que los estudiantes identifican la información explícita en el texto y por ende se les facilita reconocer hechos y detalles.

Inferenciales

- a. ¿Cuál es el propósito de la fábula?
- b. ¿Cuál es la moraleja de la fábula “El cuervo y el zorro”?

Estas preguntas llevaron a los estudiantes a reconocer la información implícita en el texto, es decir, reconocieron ideas que no fueron expresadas literalmente, donde requirieron de interpretar e inferir información según sus conocimientos previos.

Críticas

- a. ¿Cuál es su punto de vista acerca de estos textos?
- b. ¿Es adecuado el comportamiento del zorro para cumplir su cometido? ¿Por qué?
- c. ¿El cuervo actuó conscientemente o se dejó llevar por ego?
- d. ¿Qué situación de la vida cotidiana podríamos comparar con lo presentado en la fábula?

Con las preguntas críticas los estudiantes establecieron juicios de valor frente al comportamiento de los personajes, realizaron comparaciones con su contexto social y argumentaron sus puntos de vista.

Teniendo en cuenta lo anterior, las preguntas inferenciales y críticas posibilitaron indirectamente recordar elementos propios del Neoclasicismo; es decir, la fábula como género literario, el sentido pedagógico de estos textos, la esencia moral, didáctica de la fábula y a su vez les permitió caer en la cuenta de la vigencia y relación de estos escritos con situaciones de la vida cotidiana actual.

Otro aspecto positivo de esta primera actividad está relacionado con el cumplimiento en la entrega del trabajo, pues todos los estudiantes entregaron entre el 9 y 10 de abril a través de la plataforma Colpegasus, estuvieron muy atentos a la retroalimentación realizada por la docente y realizaron las respectivas correcciones en el menor tiempo posible, generando resultados satisfactorios en cuanto al análisis de la fábula.

El Blog favoreció positivamente el desarrollo de las actividades, pues en la semana 2 y 3 los estudiantes encontraron en él los enlaces para documentarse sobre las características históricas y literarias del Neoclasicismo Español. Además, tuvieron acceso a los videos tutoriales acerca del uso del tablero Miro, herramienta en la que realizarían la lluvia de ideas. Durante estas dos semanas contempladas entre el 13 al 26 de abril, los estudiantes no manifestaron tener inconvenientes con el acceso a la información o manejo del Blog.

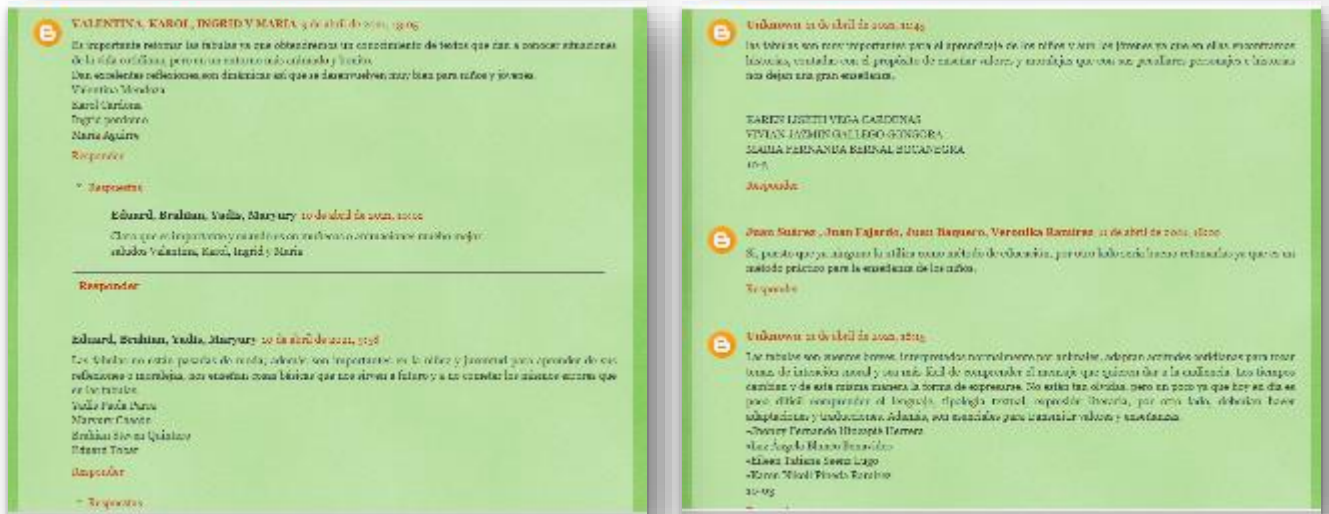
Sin embargo, dos de los siete grupos se comunicaron vía WhatsApp para solicitar orientación sobre el proceso de registro en la plataforma Miro, pues no comprendieron el video explicativo presentado en el Blog. Por tal motivo se brindaron las orientaciones pertinentes por medio de audios, a través de WhatsApp y de este modo las dificultades fueron superadas a tiempo.

A partir de este inconveniente se revisó nuevamente los videos explicativos y se observó que los estudiantes no contemplaron las diferentes opciones que brindaba la plataforma Miro para realizar el proceso de registro a través de diferentes cuentas (Facebook, Google, correo electrónico), situación que generó confusiones en los estudiantes. Lo anterior me llevó a reflexionar sobre la manera en que se diseñan las actividades, se escogen los recursos y la forma en que se plantea el trabajo a los educandos, es decir todo aquello que se presente en el Blog debe escribirse clara y detalladamente para evitar una comprensión errónea o dificultades en su desarrollo. De ahí en adelante se revisaron de manera detallada las siguientes actividades para evitar caer en el mismo error.

Un aspecto positivo del Blog es que durante el desarrollo de cada una de las actividades permitió a los estudiantes expresar sus puntos de vista frente al trabajo realizado, pues cada grupo registró en cada una de las entradas un comentario sobre el desarrollo de la actividad y la

herramienta TIC empleada. A partir de ellos se evidenció participación, compromiso por cada una de las actividades, gusto por los temas trabajados, comprensión de las temáticas, interés frente al uso de las nuevas tecnologías y herramientas para el desarrollo de las actividades académicas. Además, en la actividad 1 los estudiantes, a través de sus comentarios, demostraron claridad en la comprensión del mensaje que Félix María Samaniego trasmite en su fábula “El cuervo y el zorro”, reconocieron en ella el fin didáctico y pedagógico y por ende consideraron que deben ser retomadas en los procesos de enseñanza y de aprendizaje de niños y jóvenes, pues presentan situaciones de la vida cotidiana que les permiten reflexionar y aprender valores a través de personajes peculiares.

Figura 20
Comentarios de los estudiantes en el Blog



Nota: Comentarios de los estudiantes de acuerdo con las actividades realizadas, información tomada de <https://elmundodelneoclasicismo.blogspot.com/2021/03/induccion-actividad-1-a.html#comment-form>

La evaluación de la experiencia de aprendizaje se llevó a cabo durante la séptima semana del 17 al 21 de mayo de 2021, a través de Google Drive, para ello la docente envió el enlace a cada estudiante a través de WhatsApp y a medida que tenían disponibilidad la iban desarrollando. La evaluación contiene 7 preguntas, 2 de ellas relacionadas con la implementación del Blog para el desarrollo de las actividades académicas, las cuales se presentan a continuación:

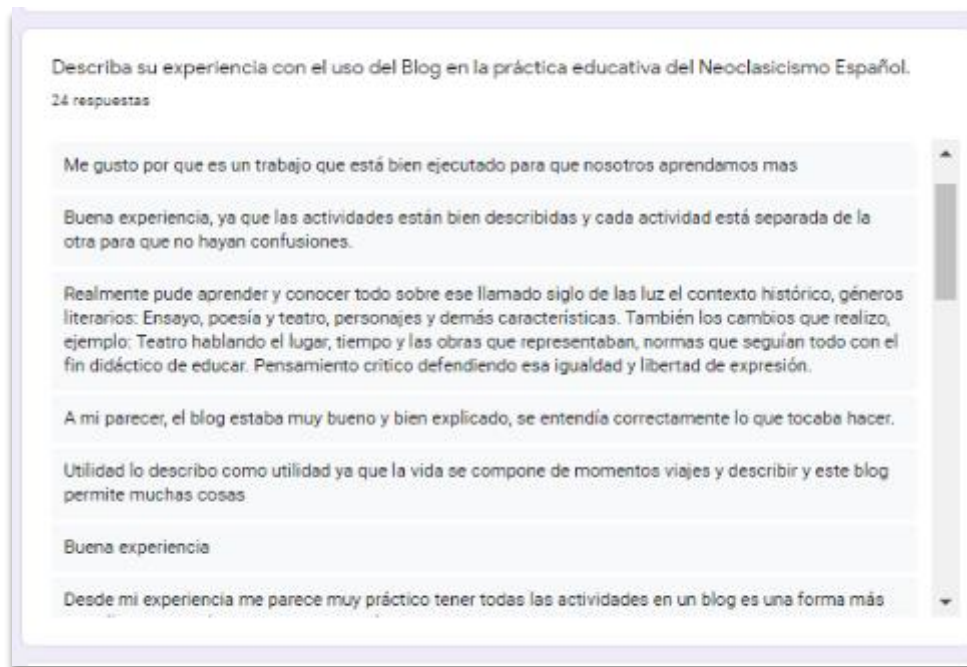
1. Describa su experiencia con el uso del Blog en la práctica educativa del Neoclasicismo Español.

Las respuestas dadas por los estudiantes coinciden en:

- La experiencia fue muy buena porque el Blog es una herramienta fácil de manejar, les pareció práctico tener todas las actividades del período en una sola herramienta.
- Consideraron que el Blog estuvo muy bien organizado y con una presentación llamativa, las actividades muy bien explicadas y se entendía correctamente lo que había que hacer.
- Fue una buena experiencia porque permitió recordar temáticas de años anteriores relacionadas con el Neoclasicismo.
- Facilitó el aprendizaje del tema sobre el contexto histórico y literario poesía, teatro, ensayo, autores, temas y otras características generales.
- Les gusto la idea de emplear nuevos métodos para el desarrollo de las actividades académicas pues facilitó la comprensión de la temática porque el Blog contenía los enlaces de videos y documentos explicativos que les permitía encontrar la información pertinente para el desarrollo del trabajo.

Figura 21

Experiencia con el Uso del Blog



Nota: Respuestas brindadas por los estudiantes en cuanto a la experiencia con el uso del Blog, tomada de <https://elmundodelneoclasicismo.blogspot.com/2021/03/induccion-actividad-1-a.html#comment-form>

- Tres de los 24 estudiantes que desarrollaron la evaluación manifestaron que la experiencia no había sido del todo satisfactoria, pues uno de ellos tuvo problemas de conexión durante la implementación de la secuencia y los dos restantes se les dificultó el manejo del sitio Web, pero dejaron claro que la docente les ayudó a superar las dificultades.

10.4. Plataforma Miro para elaboración de organizadores gráficos y fomento del trabajo colaborativo

El trabajo en la plataforma Miro se llevó a cabo durante las semanas comprendidas entre el 12 y 26 de abril, en ella los estudiantes debían desarrollar la actividad 2 y 3 planteadas en el

Blog, las cuales consistían en elaborar una lluvia de ideas teniendo en cuenta el contexto histórico del Neoclasicismo español y un mapa de ideas de las características literarias de dicho movimiento.

Los resultados durante estas dos semanas fueron satisfactorios en los siguientes aspectos:

- **Trabajo colaborativo:** En general la Plataforma Miro facilitó el desarrollo de las actividades 2 y 3 porque permitió que cada integrante del grupo realizara sus aportes sin importar el lugar donde se encontrara y de esta manera participar activamente en la construcción del conocimiento. No se evidenció un líder en cada uno de los grupos, por el contrario, cada individuo se responsabilizaba de alimentar el trabajo con sus ideas, fortaleciéndose como actor activo y autónomo de su proceso de aprendizaje y sacando adelante el trabajo con óptimos resultados. La mayoría de los grupos no presentaron dificultades que alteraran la convivencia o el desarrollo del trabajo, razón por la cual la plataforma se convirtió en una gran ventaja en la implementación de la secuencia.

No obstante, durante el desarrollo de la actividad se presentaron inconvenientes en dos grupos de trabajo, en el primero dos estudiantes manifestaron por WhatsApp que su compañera no había realizado los aportes en la plataforma Miro para la lluvia de ideas sobre el Neoclasicismo Español y que habían intentado comunicarse con ella, pero no había sido posible. Solicitaron a la docente intervenir para que la estudiante realizara el trabajo cuanto antes o de ser posible les permitiera trabajar por parejas. Tres días después la docente logró comunicarse con la estudiante, quién le comentó que se encontraba en una finca y no tenía acceso a internet, pero que después volvería a la ciudad de Granada y se comprometía a realizar los aportes pertinentes.

El otro grupo presentó dificultades con uno de sus integrantes porque no había realizado los aportes a la lluvia de ideas en la plataforma Miro, razón por la cual solicitaron a la docente entablar comunicación con el estudiante para que realizara su aporte, pues ellos deseaban entregar el trabajo lo más pronto posible y él les retrasaba la entrega. El estudiante explicó que se encontraba trabajando y su horario era de 7:00 am a 6:00 pm, razón por la cual se había atrasado en algunas actividades académicas. Se estableció un acuerdo con el estudiante para realizar sus aportes ese fin de semana. El estudiante cumplió con lo pactado.

Es importante resaltar que tanto en la educación virtual como en la presencialidad existen dificultades para desarrollar el trabajo en equipo porque en algunas ocasiones falta compromiso y responsabilidad por parte de algunos integrantes o simplemente hay situaciones ajenas que impiden el desarrollo del trabajo y que los demás no pueden o no están dispuestos a comprender. Además, en este tipo de situaciones es importante la intervención del docente como un facilitador y mediador para que los procesos de enseñanza y de aprendizaje no se vean truncados; el docente debe saber escuchar a los estudiantes antes de emitir algún juicio y solo de este modo establecer acuerdos que beneficien a ambas partes.

- **Desarrollo del contenido académico:** En cuanto al desarrollo del contenido académico y su comprensión se puede establecer que la plataforma Miro fue de gran ayuda porque los estudiantes asimilaban mejor los conceptos y elaboraron de manera más fácil los organizadores gráficos.

En primer lugar, la plataforma permitió que el estudiante realizara sus aportes al tablero y a su vez visualizara las ideas escritas por sus compañeros, de esta manera se evitó la repetición, contribuyó a que el estudiante afianzara lo aprendido porque tenía la posibilidad de leer lo escrito

por sus compañeros y contrastarlo con sus ideas, contribuyó a mejorar la redacción ya que el estudiante debía resumir en 4 líneas una idea. Además, la docente al estar vinculada a la plataforma revisó y evaluó de manera continua los aportes de los estudiantes y estos a su vez recibieron la retroalimentación pertinente que les permitió ejecutar las respectivas correcciones.

Los estudiantes consideraron que la plataforma Miro fue una herramienta fácil de utilizar que les ayudó en el desarrollo de las actividades ya que les permitió resumir el tema de manera sencilla y socializarlo con sus compañeros fortaleciendo su aprendizaje. Además, las dos actividades les parecieron interesantes porque les permitió reconocer las características del movimiento Neoclásico, su origen y los hechos históricos que lo rodearon.

Figura 22

Comentarios de los trabajos en Miro



Nota: Se presentan algunas respuestas brindadas por los estudiantes al realizar las actividades en Miro. Información tomada de <https://elmundodelneoclasicismo.blogspot.com/>

A través de los trabajos realizados en Miro se determinó que los estudiantes posiblemente no realizaron una lectura minuciosa de la actividad planteada en el Blog, pues durante el desarrollo del trabajo no tuvieron en cuenta algunos criterios de evaluación como la ortografía o la extensión de las ideas (3 o 4 líneas), se enfocaron en los criterios que poseían mayor valor. Por tal razón en todos los grupos se evidenció el mismo error, pero a medida que la docente realizó la retroalimentación algunos grupos ejecutaron las correcciones solicitadas.

Es importante destacar que en la evaluación de la experiencia los estudiantes coinciden en:

- **¿Cuál es su opinión sobre desarrollar actividades de clase en la Plataforma Miro?**

La totalidad de los estudiantes que llenaron la encuesta (24 de los 26 que conformaron la muestra) manifestaron que la plataforma es sencilla de manejar, facilita el desarrollo de las actividades de una manera organizada, brinda la posibilidad de elaborar organizadores gráficos de manera sencilla, favorece el trabajo colaborativo porque cada integrante puede hacer su trabajo desde diferentes lugares sin tener que reunirse, convirtiéndola en una plataforma práctica.

Algunos puntualizaron que Miro les brindó una experiencia de aprendizaje diferente porque no conocían la herramienta y les permitió desarrollar nuevas actividades fuera de lo tradicional. Algunos implementaron la plataforma para el desarrollo de organizadores gráficos de otras asignaturas y de esta manera le dieron trascendencia y aplicabilidad a la herramienta en otros contextos.

- **Escriba cómo fue su experiencia a partir del trabajo colaborativo en la plataforma Miro.** Los estudiantes coinciden en que fue una buena experiencia, muy gratificante ya

que por cuestiones de pandemia les facilitó el trabajo con sus compañeros sin importar el lugar donde se encontraban y realizar los aportes en cualquier momento. Además, consideran que por ser tan fácil de manejar les permitió el desarrollo del trabajo. Algunos la ven como una herramienta divertida porque pueden utilizar el tablero para otras actividades, les permitió controlar las entregas de sus compañeros y la consideran apropiada para el trabajo en casa y el desarrollo de los contenidos académicos.

Sin embargo, algunos manifestaron su descontento porque son reacios a trabajar en equipo y realizaron un gran esfuerzo para sostenerse en ellos durante el desarrollo de las actividades, no soportaban la idea de tener que esperar los aportes de sus compañeros.

Por otro lado, en algunos grupos se fortaleció el compañerismo y la solidaridad porque algunos estudiantes tuvieron dificultades de conectividad y los compañeros les solicitaron sus aportes por WhatsApp y se encargaron de escribirlos en la plataforma Miro, de este modo los estudiantes se fortalecieron en la búsqueda de soluciones que les permitiera sacar adelante el trabajo y obtener buenos resultados.

10.5. *Pixton* para elaboración de Comic

“*Pixton* es una herramienta web 2.0 muy práctica para crear divertidos cómics, es muy adecuada para trabajar con los alumnos por su aspecto creativo. *Pixton* ofrece plantillas para crear varios tipos de cómics y gran cantidad de personajes, fondos, artículos decorativos, etc. También es posible subir nuestras imágenes, cambiar la expresión de la cara o la postura de los personajes. Con *Pixton* se puede crear historias sobre temas relacionados con las materias de

clase, campañas publicitarias, avisos importantes y todo lo que nos permita nuestra imaginación” (Intef, 2016).

Por lo anterior se tuvo en cuenta esta herramienta en el desarrollo de la actividad 4 de la secuencia didáctica, pues además de ser llamativa les permite a los educandos desarrollar habilidades comunicativas en función del lenguaje no verbal y lenguaje escrito. En esta actividad los estudiantes debían retomar los aprendizajes de las actividades anteriores y plasmarlos en una historieta escogiendo uno de los siguientes temas para su elaboración:

- Contexto histórico del Neoclasicismo
- Características literarias Neoclásicas
- Géneros literarios

Para el desarrollo de este trabajo se les asignó a los estudiantes un tiempo de dos semanas comprendidas entre el 27 de abril al 12 de mayo de 2021. Durante estas semanas, tres grupos presentaron dificultades para realizar el registro en la plataforma *Pixtón*, pues no siguieron las instrucciones dadas en el video explicativo hecho por la docente. Se pudo constatar que dos de los grupos, no revisaron detalladamente los videos, se guiaron por las orientaciones de sus compañeros vía WhatsApp, razón por la cual se dificultó el proceso de registro.

Durante la primera semana cada uno de los grupos envió la historieta realizada en formato Word por el correo interno de la plataforma Institucional Colpegasus, permitiendo la retroalimentación oportuna para la realización de las respectivas correcciones, en su mayoría relacionadas con los siguientes aspectos:

- En primer lugar, seis de los siete grupos realizaron el trabajo sin tener en cuenta los criterios de evaluación, ninguno de ellos tuvo en cuenta escoger una de las temáticas establecidas para el desarrollo de la actividad. En realidad, las primeras historietas

revisadas no tenían coherencia, carecían de un hilo conductor en los diálogos, tenían dificultades en la redacción de las ideas y ortografía. Por ende, se identificó que no comprendieron cómo desarrollar la actividad correctamente. No obstante, se revisaron los trabajos a tiempo y a través de la plataforma Institucional Colpegasus se solicitó a cada grupo corregir el trabajo. Además, a cada grupo vía WhatsApp se le envió un video explicativo sobre los aspectos por mejorar en la entrega, recordándoles los criterios de evaluación y las temáticas que debían escoger para el desarrollo del Comic.

- La semana comprendida del 3 al 7 de mayo los estudiantes realizaron nuevamente la entrega de los trabajos, la mayoría con las correcciones solicitadas.
- Los inconvenientes presentados durante la actividad 4 fortalecieron la comunicación docente estudiante, a través de los diferentes medios: plataforma Colpegasus y WhatsApp, beneficiando enormemente el proceso de aprendizaje de los educandos y permitiéndoles sacar a delante el trabajo.
- Se demuestra que en esta experiencia de aprendizaje la evaluación fue permanente, continua y flexible puesto que el objetivo iba más allá de generar una simple nota o la aprobación del estudiante, en realidad se pretendía que identificara sus errores y a su vez aprendiera de estos, ayudándole a construir un aprendizaje significativo con ayuda de las herramientas tecnológicas.

En este caso el recurso fue útil ya que permitió a los estudiantes organizar sus pensamientos de manera secuencial y expresarlos a través de imágenes y también por medio de un guion. Además, el recurso favorece la inteligencia visual/ espacial cuando el estudiante presenta secuencias narrativas y plasma detalles visuales, dibuja escenarios y personajes en

distintos planos. También favoreció la producción de textos a través de la redacción de diferentes guiones y le permitió al educando reconocer y emplear de manera activa los elementos de la historieta.

Los estudiantes manifestaron en los comentarios del Blog que la herramienta Pixtón fue dinámica para el desarrollo de las actividades, sencilla y fácil de manejar porque tiene una serie de elementos para crear las ilustraciones, personajes, les permitió personalizar el trabajo y expresaron de manera creativa lo aprendido durante el período. Además, consideraron que la plataforma contribuyó con el aprendizaje facilitando la asimilación del tema.

Figura 23

Respuestas del uso de la Herramienta Pixton



Nota: Respuesta plasmadas en el blog por los estudiantes participantes al usar la herramienta Pixtón. Información tomada <https://elmundodelneoclasicismo.blogspot.com/>

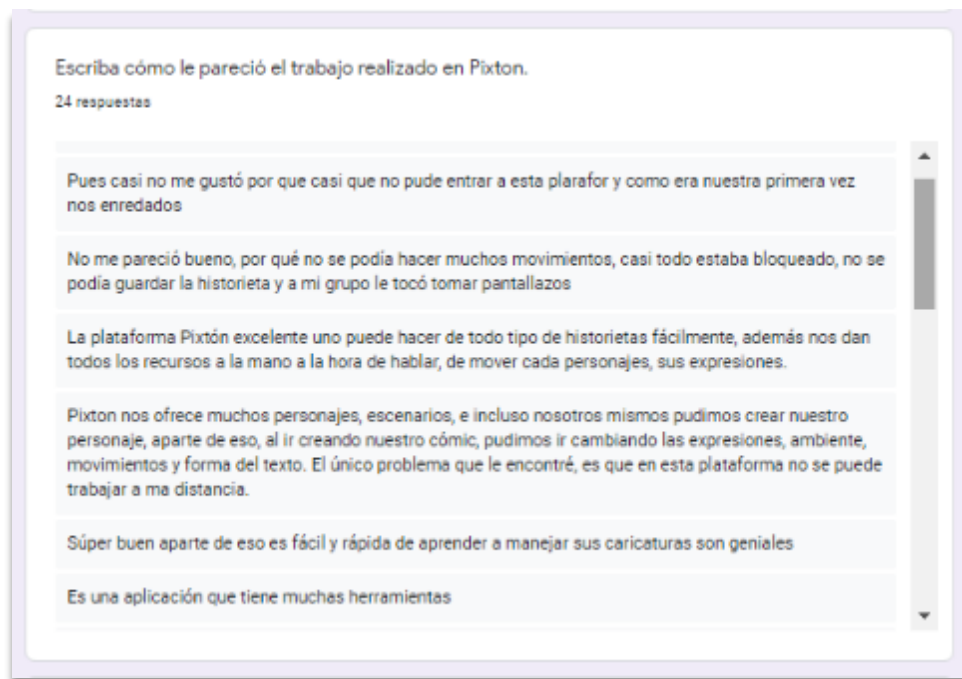
En la evaluación de la experiencia al solicitarle al estudiante que escribiera cómo le pareció el trabajo realizado en *Pixtón*, se obtuvieron los siguientes resultados:

- La herramienta les gustó mucho porque se pueden hacer proyectos muy bonitos y facilita la elaboración de los Comic ya que tiene variedad de personajes, escenarios, se pueden cambiar las expresiones, el ambiente, movimientos de los personajes y forma del texto. Además, fue una manera muy dinámica de plasmar los conocimientos aprendidos, se aprendió de manera eficaz y entretenida haciendo actividades enriquecedoras para el proceso académico.

Por otro lado 6 de los estudiantes que desarrollaron la evaluación de la experiencia consideraron la herramienta algo tediosa de utilizar, pues presentaron dificultades en el registro, nos les gustó que tuviera elementos adicionales con un costo, pues les imposibilitó realizar el trabajo de manera más creativa y porque presentaron dificultades para descargar la historieta creada. Sin embargo, se debe mencionar que las dificultades presentadas se relacionaron con la falta de una revisión minuciosa del material de estudio y seguimiento de instrucciones por parte de los estudiantes.

Figura 24

Respuestas de las Evaluación de Experiencia Pixtón



Nota: Respuestas plasmadas por los estudiantes en el blog de acuerdo a su evaluación de la experiencia de utilizar la herramienta Pixtón, tomada de <https://elmundodelneoclasicismo.blogspot.com/>

10.6.Resultados de la evaluación de los contenidos académicos (Educaplay)

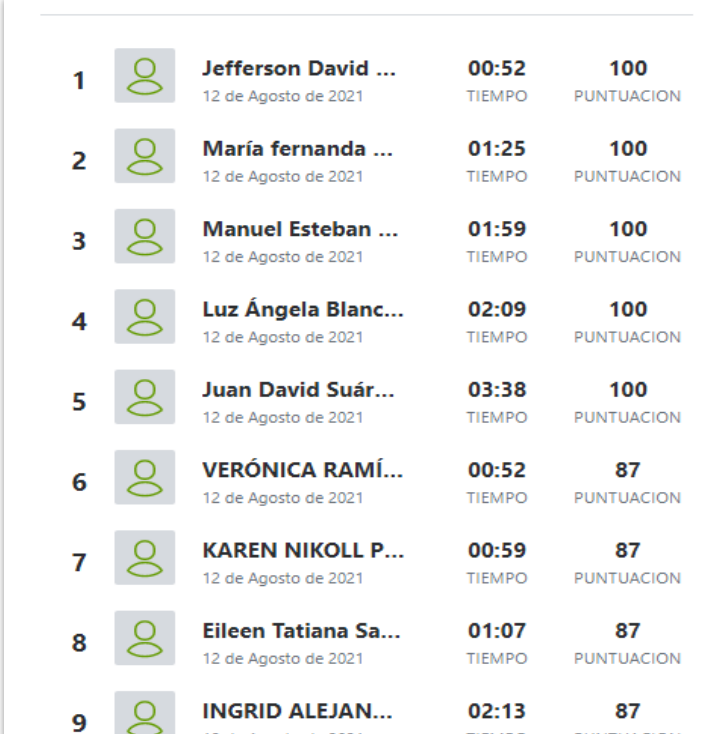
La evaluación de los contenidos fue realizada en Educaplay por ser una herramienta fácil de implementar, con un total de 8 preguntas y un porcentaje umbral de respuestas a probadas de 6. La prueba no tenía un límite de tiempo, ni un número determinado de veces para ser presentada. Esto permitiría al estudiante darse cuenta del error y encontrar la respuesta correcta, pues la intención de la evaluación más que medir los aprendizajes y generar una nota, se basó en generar al estudiante aprendizaje significativo a partir del ensayo error.










Según los resultados obtenidos la prueba fue desarrollada 44 veces permitiéndole a los estudiantes identificar sus errores y responder correctamente. Esto indica que hubo participación e interés por resolver la prueba, contribuyendo de esta manera en la asimilación de los saberes.

El tiempo estimado que tardaron los estudiantes en contestar las preguntas oscila entre 1 y 22 minutos, lo que puede indicar que algunos tenían claridad sobre los contenidos y que otros se tomaron su tiempo para leer la pregunta y retomar apuntes. Los porcentajes obtenidos en la evaluación presentan un mínimo de 37 puntos correspondientes a dos estudiantes. Mientras que los resultados presentan un máximo de 100 puntos y fueron obtenidos por 5 estudiantes. Los demás educandos obtuvieron unos resultados de 62%, 75% y 87% lo que demuestra que la implementación de la herramienta fue favorable en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, pues permitió el desarrollo de una evaluación flexible y de carácter cualitativo que va más allá de una calificación, centrada en el proceso y participación del estudiante en pro de la asimilación y construcción del conocimiento.

Figura 25

Puntuación Obtenida en Educaplay



			TIEMPO	PUNTUACION
1		Jefferson David ... 12 de Agosto de 2021	00:52	100
2		María fernanda ... 12 de Agosto de 2021	01:25	100
3		Manuel Esteban ... 12 de Agosto de 2021	01:59	100
4		Luz Ángela Blanc... 12 de Agosto de 2021	02:09	100
5		Juan David Suár... 12 de Agosto de 2021	03:38	100
6		VERÓNICA RAMÍ... 12 de Agosto de 2021	00:52	87
7		KAREN NIKOLL P... 12 de Agosto de 2021	00:59	87
8		Eileen Tatiana Sa... 12 de Agosto de 2021	01:07	87
9		INGRID ALEJAN... 12 de Agosto de 2021	02:13	87

Nota: Resultados obtenidos por algunos estudiantes al desarrollar la actividad de Educaplay, información tomada de https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10007187-el_neoclasicismo_espanol.html

10.7.Resultados del primer período académico según la secuencia didáctica implementada

En las siguientes imágenes se evidencian las notas de cada una de las actividades planteadas en el Blog y desarrolladas en el primer período académico. La casilla del SABER corresponde a la elaboración de la historieta en la herramienta digital *Pixton* donde la nota máxima es 15 puntos y la mínima fue de 10.

La casilla marcada SABER HACER está conformada por las actividades 1, 2 y 3 del Blog (la reflexión a partir de la visualización de la fábula, la elaboración de la lluvia de ideas y mapa de ideas en la plataforma Miro), la primera de ellas con una nota máxima de 5.0 puntos y

una mínima de 3.0. En la segunda actividad (lluvia de ideas) los estudiantes obtienen unos resultados máximos de 9.0 puntos y algunos un mínimo de 7.0. Finalmente, la tercera actividad es el mapa de ideas cuya nota máxima es de 8.5 puntos y la mínima de 7.0. Es importante aclarar que los estudiantes que aparecen con notas de 1.0 son aquellos que no se encuentran desarrollando las actividades académicas y que son registrados en la institución como desertores. Por otro lado, en la planilla se encuentran desempeños básicos pertenecientes a los 5 estudiantes que desarrollan material físico.

Figura 26
Calificaciones Estudiantes después del Uso del Blog

Duplicar una celda o toda la columna? Dar clic en la celda a copiar y luego dar clic en la flecha correspondiente a la columna.

No	Nombre	27% SABER		46% SABER HACER		18% SER		10% AUTOEVALUACION			
		Activid	Def	Activid	Def	Evalaac	Def	Evalaac	Def		
1	AGUIRRE PREDADO MANDAANGEL	15	15	5	9	8	22	8	8	40	40
2	ARIZA PEÑA BERNARDO	15	15	5	7	7	19	6	6	30	30
3	BAQUERO ROJAS JUAN CARLOS	15	15	5	9	8.5	22.5	8	8	40	40
4	BERNAL BOCANEGRA MARIA FERNA	13	13	3	5	8	16	8	8	40	40
5	BLANCO BENAVIDES LUZ ANGELA	15	15	5	9	8	22	8	8	40	40
6	CHACON CLAVIJO MARYURY TATIANA	15	15	4	8	8	20	8	8	40	40
7	FAJARDO FONSECA YEMI NATALIA	10	10	5	6	8	19	7	7	40	40
8	FAJARDO GONZALEZ JUAN DAVID	15	15	5	9	8.5	22.5	8	8	35	35
9	FLOREZ CONDE LICE TH DAYANA	1	1	5	8	8	21	8	8	40	40
10	GALLEGO GONGORA VIVIAN JAZMIN	11	11	3	8	8	19	6	6	35	35
11	GARCIA LONDOÑO JORGE IVAN	10	10	5	8	8	21	6	6	40	40
12	GUERRERO MURCIA JEFFERSON D.	10	10	5	8	8	21	6	6	35	35
13	GUZMAN SANABRIA CARLOS SANTI.	12	12	8	8	8	16	6	6	45	45
14	LAPE HERRERA JHONNY FERN.	13	13	5	9	8	22	8	8	40	40
15	LAGUNA MONTAÑA DANIEL	1	1	1	1	1	3	3	3	40	40

Duplicar una celda o toda la columna? Dar clic en la celda a copiar y luego dar clic en la flecha correspondiente a la columna.

No	Nombre	27% SABER		46% SABER HACER		18% SER		10% AUTOEVALUACION			
		Activid	Def	Activid	Def	Evalaac	Def	Evalaac	Def		
15	LAGUNA MONTAÑA DANIEL	1	1	1	1	1	3	3	3	40	40
16	MENDOZA VANE GAS VALENTINA	15	15	5	9	8	22	8	8	45	45
17	PALACIO BARRERA MARIANA KATHE.	13	13	5	7	8	20	6	6	40	40
18	PARRA REYES YACI PAOLA	15	15	4	8	8	20	6	6	40	40
19	PERDOMO QUMBAYA INGRID ALEJA.	15	15	5	9	8	22	8	8	40	40
20	PINEDA RAMIREZ KAREN NIKOLL	15	15	5	9	8	22	8	8	40	40
21	QUINTERO GARZON BRAHAN STEV.	15	15	4	8	8	20	6	6	40	40
22	RAMIREZ LOPEZ LINDA VERONIKA	15	15	5	9	8.5	22.5	8	8	40	40
23	ROMERO CHAVEZ SAMMY	1	1	1	1	1	3	3	3	40	40
24	RUEDA PUELLO MANUEL ESTEBAN	10	10	5	8	8	21	6	6	35	35
25	RUIZ VILLAMIL LAURA VALENTINA	13	13	5	7	8	12	6	6	40	40
26	SAENZ LUGO EILEEN TATIANA	15	15	5	9	8	22	6	6	40	40
27	SUAREZ MARRIN JUAN DAVID	15	15	5	9	8.5	22.5	6	6	40	40
28	TAPIERO URREGO SAMUEL GABINO	1	1	1	1	1	3	3	3	40	40
29	TOSCAN VASQUEZ EDUARDO ESNEYDER	13	13	4	8	7	19	6	6	40	40
30	TORO ORTIZ JUAN ANDRES	10	10	5	8	8	21	6	6	45	45
31	VALENZUELA PALACIO MARIA FERNA	13	13	5	7	8	20	6	6	40	40
32	VEGA CARDENAS KAREN LISETH	13	13	3	5	8	16	8	8	40	40
33	VANDIA GARDONIA KAROL VALEN	15	15	5	9	8	22	8	8	40	40
34	VATE VALENZUELA NATALIA VANESSA	10	10	5	9	8	22	6	6	40	40

Duplicar una celda o toda la columna? Dar clic en la celda a copiar y luego dar clic en la flecha correspondiente a la columna.

No	Nombre	27% SABER		46% SABER HACER		18% SER		10% AUTOEVALUACION			
		Activid	Def	Activid	Def	Evalaac	Def	Evalaac	Def		
21	QUINTERO GARZON BRAHAN STEV.	15	15	4	8	8	20	6	6	40	40
22	RAMIREZ LOPEZ LINDA VERONIKA	15	15	5	9	8.5	22.5	8	8	40	40
23	ROMERO CHAVEZ SAMMY	1	1	1	1	1	3	3	3	40	40
24	RUEDA PUELLO MANUEL ESTEBAN	10	10	5	8	8	21	6	6	35	35
25	RUIZ VILLAMIL LAURA VALENTINA	13	13	5	7	8	12	6	6	40	40
26	SAENZ LUGO EILEEN TATIANA	15	15	5	9	8	22	6	6	40	40
27	SUAREZ MARRIN JUAN DAVID	15	15	5	9	8.5	22.5	6	6	40	40
28	TAPIERO URREGO SAMUEL GABINO	1	1	1	1	1	3	3	3	40	40
29	TOSCAN VASQUEZ EDUARDO ESNEYDER	13	13	4	8	7	19	6	6	40	40
30	TORO ORTIZ JUAN ANDRES	10	10	5	8	8	21	6	6	45	45
31	VALENZUELA PALACIO MARIA FERNA	13	13	5	7	8	20	6	6	40	40
32	VEGA CARDENAS KAREN LISETH	13	13	3	5	8	16	8	8	40	40
33	VANDIA GARDONIA KAROL VALEN	15	15	5	9	8	22	8	8	40	40
34	VATE VALENZUELA NATALIA VANESSA	10	10	5	9	8	22	6	6	40	40

Nota: Calificaciones de los estudiantes del grado decimo que participaron en el uso del Blog

De acuerdo con lo anterior se evidencia que las herramientas tecnológicas Blog, Miro y Pixton implementadas en esta secuencia didáctica fueron favorables para el desarrollo de los contenidos académicos del primer período, facilitaron la realización de las diversas actividades y contribuyeron positivamente en el aprendizaje de los educandos, ya que la mayoría de ellos

obtuvieron notas definitivas con desempeño alto, evitando de esta manera la reprobación de la asignatura.

10.8. Resultados del primer período académico en los estudiantes que desarrollaron guías físicas

En la implementación de esta secuencia es importante cotejarla con los resultados obtenidos por los estudiantes que desarrollaron guías físicas y de este modo determinar cuáles fueron las ventajas y desventajas de la secuencia didáctica mediada por las TIC en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

La población que realizó el trabajo en guías físicas fueron 5 estudiantes del grado 10-3 que manifestaron a la institución no poder desarrollar el trabajo virtual, dos de ellos se encontraban en zonas rurales del municipio de Granada y no tenían acceso a internet y los demás no contaban con recursos tecnológicos como celulares, Tablet o computador para el desarrollo de las actividades académicas. Por tal razón se diseñó una guía de aprendizaje que recopiló de manera concreta los saberes del primer período académico, la cual se entregó las primeras semanas del mes de febrero del 2021 en las instalaciones de la I.E. Luis Carlos Galán Sarmiento. La fecha de entrega del trabajo desarrollado se estipuló según orientaciones institucionales para el 11 de mayo de 2021.

La guía contenía la información de la docente, número telefónico y horario de atención, WhatsApp institucional, página Web y orientaciones generales para el desarrollo del trabajo. Además, en ella el estudiante encontraba el contenido teórico, las actividades a desarrollar y la rúbrica de evaluación para cada una de ellas. Al final de la guía el estudiante encontraba una serie de criterios que orientaban su autoevaluación con una nota que va de 10 a 50 puntos.

Figura 27

Guía Orientadora del Primer Período Académico

GUIA ORIENTADORA PARA EL APRENDIZAJE EN CASA

Docente / Facilitador: Diana Noguera Ardila	Asignatura: Lengua Castellana	Curso: 10-3
Sede: Principal	Jornada: Mañana	Periodo: 1
Teléfono docente: 3143168044		Nº de hojas de la guía:3
Página web: www.igalangranada.edu.co		WhatsApp institucional: 3124729787

Objetivo de aprendizaje: Identifica las características históricas y literarias del movimiento Neoclásico a partir de la lectura de textos literarios.

LITERATURA NEOCLÁSICA

1. RECOMENDACIONES PARA TRABAJAR:

- Fecha de entrega de trabajo 11 de mayo de 2021 al cual debe ir debidamente marcado.
- Los trabajos físicos deben ir encarpados y con una portada en la que indique nombre completo, grado, asignatura y nombre del docente.
- El trabajo debe ser cargado en la institución según el horario asignado.
- Horario de atención a estudiantes de 7:30 am a 1:00 pm. Teléfono (3143168044).
- Recuerde entregar la actividad completa y bien desarrollada y estar pendiente de la retroalimentación.

COMPONENTES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
	ACTIVIDAD	PUNTOS
SABER	Lectura de una fábula de Félix María Samaniego y construcción de un texto reflexivo(5) a partir de preguntas orientadoras (Actividad 2)	5
SABER HACER	Mapa de ideas sobre los rasgos literarios y léxicos del Neoclasicismo(10) Español (Actividad 1)	10
SER	Lectura de un poema Neoclásico y desarrollo de preguntas comprensivas (Actividad 2) (5) El orden y presentación del trabajo fue el adecuado Entregó las actividades en el tiempo establecido Tuvo en cuenta las recomendaciones hechas por la docente en la guía. Tuvo en cuenta los criterios de evaluación de cada una de las actividades Alcanzó los aprendizajes propuestos en la guía	10

Nota: Guía orientadora del curso de Lengua Castellana, diseñada por la Docente Diana Noguera para el desarrollo de las actividades del Blog

Figura 28

Criterios para la Autoevaluación del Estudiante

INSTITUCIÓN EDUCATIVA S/

LUIS CARLOS GALAN SARMIENTO DE GRANADA, META

Graduado en arte Escenaria No. 2719 de Avenida 10 de Agosto, Bogotá los años de educación FIC No. 20084 y página 10261 No. 2511330064

4. AUTOEVALUACIÓN

- El orden y presentación de mis trabajos fue el adecuado
- Entregué las actividades en el tiempo establecido
- Tuve en cuenta las recomendaciones hechas por la docente en la guía.
- Tuve en cuenta los criterios de evaluación de cada una de las actividades
- Alcance los aprendizajes propuestos en la guía

←

Aquí el estudiante coloca una nota de 10 a 50 puntos de acuerdo a la reflexión anterior

"POR LA LIBERTAD, POR LA JUSTICIA, POR LA DEMOCRACIA Y POR LA PAZ, SIEMPRE ADELANTE, NI UN PASO ATRÁS Y LO QUE FUERE MENISTER, SEA...!"

Nota: Criterios de evaluación curso de Lengua Castellana, diseñada por la Docente Diana Noguera para el desarrollo de las actividades del Blog

Sin embargo, a pesar de toda la información contenida en la guía para establecer una comunicación continua con el estudiante en pro de desarrollar un buen proceso de aprendizaje, no se lograron resultados positivos porque durante el lapso de 4 meses los estudiantes no se comunicaron para manifestar inquietudes frente al desarrollo del trabajo. En varias ocasiones se intentó contactarse con cada uno de ellos, pero algunos no contestaron y otros tenían los teléfonos celulares fuera de servicio. Finalmente, los trabajos fueron recibidos en la institución el día 11 de mayo y calificados esa misma semana, donde se encontraron las siguientes falencias:

- Tres de los trabajos recibidos carecían de buena presentación y las actividades no fueron organizadas ordenadamente.
- En el trabajo se encontró dificultades de ortografía, caligrafía y redacción.
- Además cuatro estudiantes no realizaron el mapa de ideas según las orientaciones contenidas en la guía, lo que dejaba entrever que el trabajo fue desarrollado de manera apresurada sin tener en cuenta los criterios de evaluación.
- Por último se evidenció que la nota de autoevaluación no fue realizada de manera consciente y minuciosa, pues los cinco estudiantes se colocaron notas entre 40 y 50 puntos, favoreciendo enormemente la nota final del período. Cabe aclarar que durante el año 2020 y el 2021 se modificó el sistema de evaluación institucional (SIE) y se le otorgó un alto valor a la nota de autoevaluación para que los estudiantes se vieran recompensados por su esfuerzo frente al desarrollo del trabajo en casa, decisión que fue contraproducente ya que muchos estudiantes no tuvieron en cuenta los criterios a la hora de colocar esta nota.

Es importante destacar un aspecto positivo que se encontró en los trabajos y fue la manera en que se respondieron las preguntas del poema Neoclásico, pues se dejó entrever que hubo comprensión y análisis de lo leído.

El desarrollo del trabajo en físico presentó dificultades a las cuales no se les pudo dar solución oportuna por cuestiones de pandemia. En primer lugar, porque no se pudo dar explicación a los estudiantes de las actividades y contenidos del período, pues no había permiso por parte de la gobernación para citarlos en la institución. Además, los trabajos no podían ser devueltos para la realización de correcciones ya que no se podía disponer de personal para recibirlos nuevamente y los docentes no estaban autorizados para ingresar a la institución. Por lo anterior las notas se colocaron de acuerdo con las actividades recibidas y valorando el esfuerzo del estudiante por entregarlas. Por esta razón las notas definitivas de estos estudiantes exilaron entre 3.1 y 3.6.

Conclusiones

Durante el desarrollo de esta sistematización cuya finalidad era determinar la incidencia del uso de las herramientas tecnológicas Blog, Miro y Pixton en el reconocimiento de las características históricas y literarias del Neoclasicismo español en estudiantes del grado 10-3 de la I.E. Luis Carlos Galán Sarmiento de Granada Meta, considero que se alcanzó en la medida de las posibilidades que los estudiantes reconocieran y comunicaran de manera escrita las características históricas de este movimiento literario a partir del uso reflexivo de las web 2.0 mencionadas anteriormente. La mediación de las herramientas TIC fue determinante para que los estudiantes recordaran elementos de la literatura Neoclásica vistos en años anteriores y que esta vez, a partir de la lectura y comprensión de una fábula, se enfocaran en comprender las características de la corriente española. Sin duda alguna, fue decisivo el aporte de éstas en la construcción de los organizadores gráficos para comprender e interpretar la información seleccionada y la creación del Comic para construir y comunicar el conocimiento específico del área.

Es importante mencionar que la pandemia del Covid 19 generó enormes dificultades en nuestro contexto, no sólo en el ámbito económico, social y laboral sino que también afectó grandemente el sistema educativo en sus procesos de enseñanza y de aprendizaje llevados a cabo en las instituciones públicas y privadas del país, donde sus principales actores, los estudiantes, se vieron enormemente afectados porque no se encontraban preparados para el aislamiento, ni mucho menos para realizar las actividades académicas desde la virtualidad; por tal razón, la construcción de esta secuencia facilitó la enseñanza de los contenidos académicos y la comprensión de los mismos.

Bajo ese contexto de inminencia, fue necesario pensar y escoger herramientas como el Blog, Miro, Pixton y Google Drive que favorecieran la enseñanza del movimiento literario Neoclásico y a su vez facilitaran el trabajo en casa de los estudiantes, haciéndolo más llamativo, dinámico y participativo. Es por eso por lo que se construyó una secuencia con 5 actividades cada una de ellas mediada por las TIC, de este modo el estudiante se sintió interesado por realizar el trabajo propuesto, pues tenía la posibilidad de explorar la herramienta y de encontrar los contenidos de manera llamativa, creativa, práctica y útil.

Indiscutiblemente, para los estudiantes el trabajar con las herramientas TIC como el Blog, Miro y Pixton fue una gran oportunidad para desarrollar habilidades digitales, puesto que se enfrentaron por primera vez a este reto explorándolas y descubriendo su funcionalidad, lo que promovió su aprendizaje autónomo y responsable. En esta misma línea, se puede concluir que la implementación de esta secuencia didáctica a partir del uso de estas herramientas digitales fortaleció en los estudiantes habilidades como el aprendizaje colaborativo pues a través de estas los estudiantes expusieron sus puntos de vista, reflexiones, ideas sobre el tema y compartieron sus aportes sobre los contenidos y documentos leídos. Cabe resaltar también la importancia de herramientas como WhatsApp, YouTube y Google Drive porque a través de ellas fue posible la continua comunicación con los estudiantes y la transmisión de la información para el desarrollo de cada una de las actividades académicas.

Con la sistematización de esta secuencia didáctica es posible percibir la importancia del rol que cumple el docente en la planeación, diseño e implementación de las prácticas educativas, pues se tiene una responsabilidad muy grande frente a la selección de las herramientas TIC, videos, documentos y diseño de los instrumentos que posibiliten el aprendizaje significativo. Además, cobra vital importancia realizar un seguimiento y registro de lo que ocurre en el aula

para identificar las fortalezas y debilidades del proceso de aprendizaje de los estudiantes y a su vez plantar posibles cambios que contribuyan al mejoramiento de la práctica.

Como maestra investigadora, los resultados de esta sistematización me permiten mejorar futuras prácticas y continuar implementando el uso de las herramientas tecnológicas en el aula de lengua castellana, fortaleciendo en mis estudiantes el aprendizaje autónomo y el uso responsable de las TIC.

Referencias Bibliograficas

- Castaño, A., Saénz, J. D., Ávila, C. A., Bianchá, H. F., Segura-Antury, J., & López-García, J. C. (2019). Sistematización de Prácticas educativas: Guía conceptual para educadores. *Edukafé: Documentos de Trabajo de La Escuela*, Agosto 201(7). https://repository.icesi.edu.co/biblioteca_digital/bitstream/10906/85732/1/catano%3A_sistematizacion_practicas_2019.pdf
- Corredor Garcia, J. C. (2020). *Diagnóstico estilos de aprendizaje a partir del modelo de Kolb: una estrategia para la personalización de recursos digitales*. <https://repositorio.uptc.edu.co/handle/001/3206>
- Díaz-Barriga, Á. (2013). TIC en el trabajo del aula. Impacto en la planeación didáctica. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, 4(10), 3–21. [https://doi.org/10.1016/S2007-2872\(13\)71921-8](https://doi.org/10.1016/S2007-2872(13)71921-8)
- Ertmer, P. A., & Newby, T. J. (1993). Conductismo, cognitivismo y constructivismo: una comparación de los aspectos críticos desde la perspectiva del diseño de instrucción. *Performance Improvement Quarterly*, 6(4), 50–72. <http://www.aprendiendoenlinea.com>
- IE. Luis Carlos Galan Sarmiento. (n.d.). *Proyecto Institucional Institución Educativa Luis Carlos Galan Sarmiento 2016-2018*.
- Intef. (2016). *Crea divertidos cómics con Pixton: Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. <http://www.educacontic.es/blog/crea-divertidos-comics-con-pixton>
- ISTE, E. S. I. para la T. en la. (2021). *Estándares ISTE: Estudiantes | ISTE*. <https://www.iste.org/es/standards/iste-standards-for-students>
- Lanuzá Gámez, F. I., Rizo Rodríguez, M., & Saavedra Torres, L. E. (2016). *Uso y aplicación de*

las TIC en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

<https://www.lamjol.info/index.php/FAREM/article/view/5667/5380>

López García, J. C. (2015). *SAMR, modelo para integrar las TIC en procesos educativos.*

<https://eduteka.icesi.edu.co/articulos/samr>

Lopez Garcia, J. C. (2016a). *Cómo seleccionar herramientas digitales con propósitos educativos.*

<https://eduteka.icesi.edu.co/articulos/curaduria-herramientas-digitales>

Lopez Garcia, J. C. (2016b). *Competencias TIC para el desarrollo profesional docente.*

<https://eduteka.icesi.edu.co/articulos/competencias-tic>

Lopez Garcia, J. C. (2016c). *Revisión de 6 marcos de referencia para habilidades de siglo XXI.*

<https://eduteka.icesi.edu.co/articulos/sigloXXI>

López García, J. C. (2015). *SAMR, modelo para integrar las TIC en procesos educativos.*

<https://eduteka.icesi.edu.co/articulos/samr>

MEN. (2006). *Definición de Competencia - Ministerio de Educación Nacional.*

<https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-79364.html>

Ruíz Franco, M., Abella García, V., & Ausín Villaverde, V. (2011). El blog educativo como

herramienta TIC e instrumento TAC. *Metodologías de Aprendizaje Colaborativo a Través de*

Las Tecnologías, 137–146. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3952647>

Ortiz Camacho, J. J. (2019). El aprendizaje de las parábolas en matemáticas con el uso de las TIC

y aplicadas a contextos cotidianos. *Universidad ICESI*, 1–9.

http://repository.icesi.edu.co/biblioteca_digital/handle/10906/85557

Perilla Lopez, Y. (2021). *Sistematización de una práctica educativa sobre adquisición de la*

competencia digital de búsquedas de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del grado

décimo de la Institución Educativa Municipal San Pedro de la Sierra, en la ciudad de

Ciénaga Magdalena e. 4(1), 6.

Rojas Gonzalez, M. N., & Gonzalez Guzman, Y. (2018). Aprendizaje del Espacio Geográfico en Estudiantes del Grado 7-2 de la Institución Educativa Rosa Lia Mafla en el Municipio de Jamundi (Valle), a partir del Diseño e Implementación de una Secuencia Didáctica Mediada por Herramientas TIC. *Universidad ICESI.*

Sierra Perilla, J. A. (2019). La Historieta Digital como Estrategia Virtual para el Desarrollo de la Competencia Narrativa Literaria. *Repositorio Digital: Universidad EAN, 221.*
http://repository.icesi.edu.co/biblioteca_digital/handle/10906/85557

Anexos

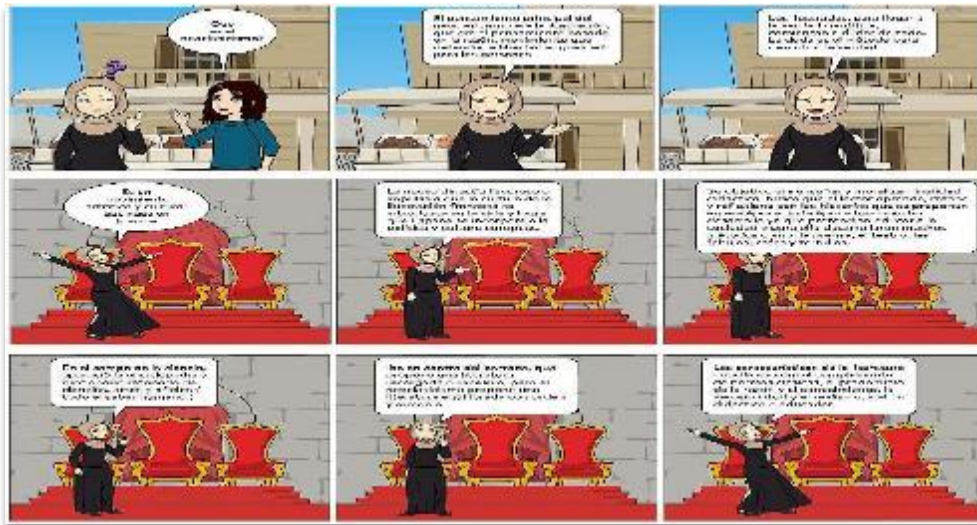
Anexo 1 Video explicativo de cómo realizar la historieta

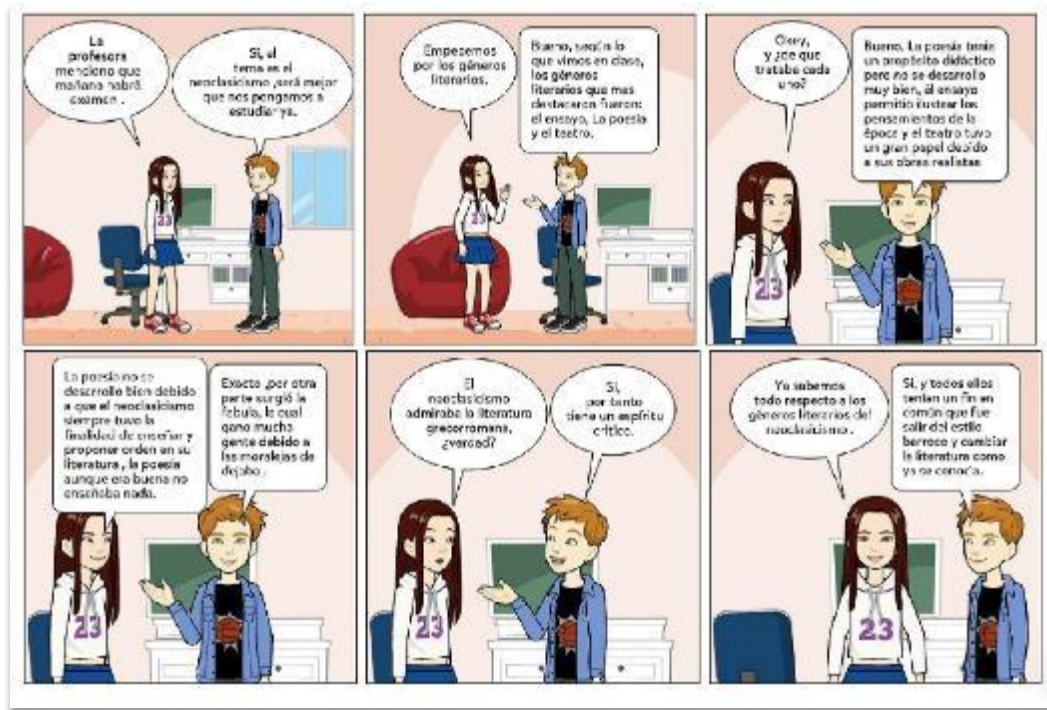


Anexo 2 Video sobre las correcciones a las historietas

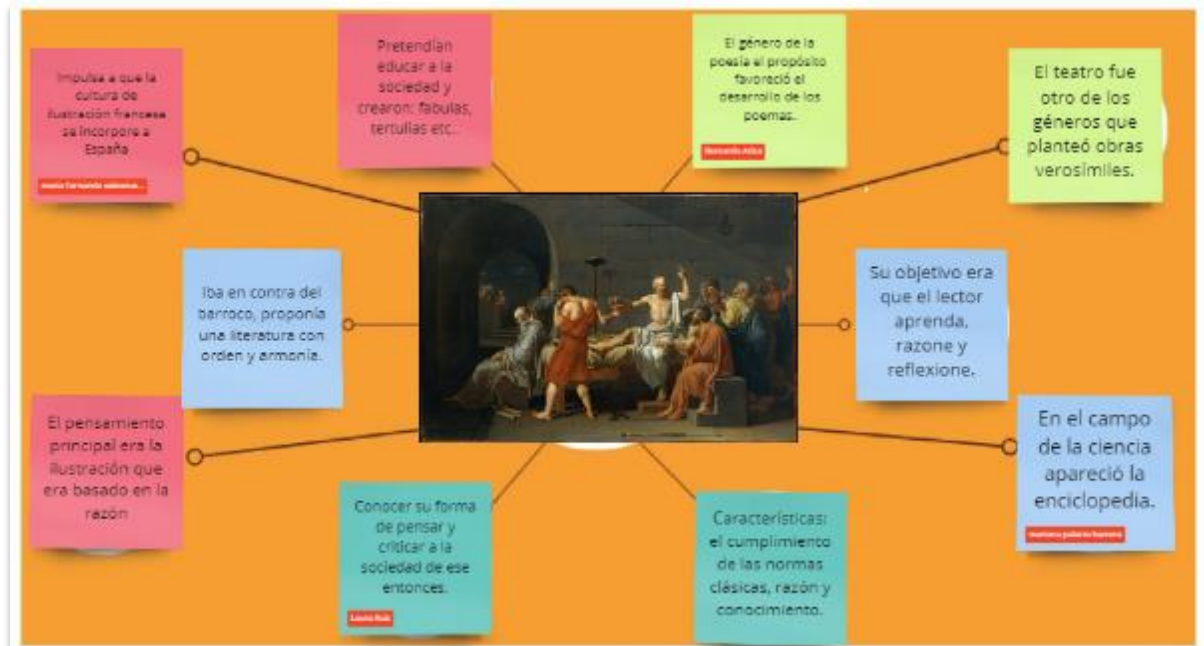


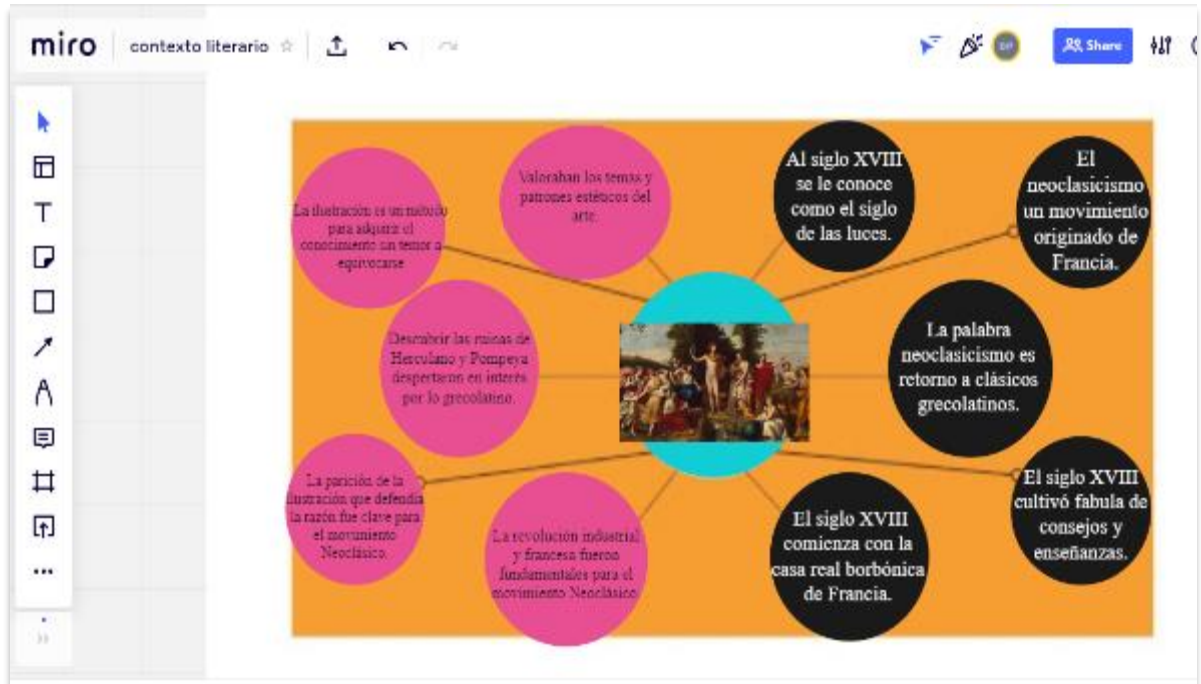
Anexo 3 Muestra de Comic realizadas por los estudiantes





Anexo 4 Organizadores gráficos elaborados por los estudiantes en Miro





Anexo 5 Resultados de la evaluación en Educaplay

ENHORABUENA, HAS SUPERADO LA ACTIVIDAD
EL NEOCLASICISMO ESPAÑOL

Tu puntuación es **75%**

6 Bien 2 Mal

Acceder Registrarse

75 PUNTOS

07:11 TIEMPO

Ver Corrección Volver a jugar

Compartir resultado:

Volver a jugar