

ACTIVIDAD FINAL DEL CURSO ARTICULO LAS TIC EN MI INSTITUCION EDUCATIVA

Institución educativa: JEC “José Antonio Arrascue Chupillón”

Integrantes:

1. Prof. Marlene Altamirano Fernández.
2. Prof. Jorge Luis Vásquez Navarro.
3. Prof. Juan Carlos Guarniz Vargas.

BLOG EDUCATIVO PARA LA GESTIÓN DE UNA COMUNIDAD COLABORATIVA Y VIRTUAL

I. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:

En nuestra institución educativa JEC “José Antonio Arrascue Chupillón”, ubicada en el centro poblado Libertad Naranjito de Camse, distrito y provincia de Cutervo, región de Cajamarca, los docentes han observado que los estudiantes pasan mucho tiempo en internet, principalmente conectados a las redes sociales tanto mujeres y varones porque se les ha visto en WhatsApp hasta altas horas de la noche, algunos subiendo estados, a otros solamente se les ve en línea, también se les ha visto que tienen mucha actividad en Facebook y en los juegos en línea, en su mayoría varones, al escucharlos hablar y verificar que los tenían instalados, por ejemplo el Free Fire. El director y los docentes durante una reunión extraordinaria preguntaron a los padres de familia respecto a esta realidad y afirmaron que sus menores hijos pasan mucho en el celular o tableta con el pretexto que tienen clases o estaban haciendo las tareas. Además, has observado que sus hijos e hijas están mucho tiempo viendo videos o navegando en diversas páginas web o escuchando música, pero que desconocían los fines. También mencionaron que este comportamiento lo empezaron a experimentar durante la pandemia por la Covid-19. Los profesores y director pudieron tener acceso a las tabletas. Se les pidió los equipos para subir los

contenidos de aprendo en casa y se pudo encontrar en algunas tabletas muchas películas, videos y música. Dichos dispositivos se encontraban sin capacidad de memoria. Por estos motivos, la comunidad educativa considera que es peligroso, pues los menores podrían acceder a sitios con contenidos inapropiados o de alto riesgo. Por otro lado, se ha identificado a través de la revisión de portafolios que la gran mayoría de las y los estudiantes tienen dificultades en comprensión lectora, escritura, resolución de problemas, investigación y manejo de aplicativos.

Algunos padres solicitaron al director y docentes que para resolver esta problemática se haga las clases semipresenciales, otros, dijeron que iban a monitorear y ser exigentes con los horarios de estudio para controlar el tiempo en los dispositivos. En tanto, los estudiantes en su mayoría también prefieren volver a las aulas, pero a la limitación del internet lo han tomado como un castigo severo, debido a que ya no pueden buscar información, aunque muchos reconocen que invertían demasiado tiempo para fines de entretenimiento, como: juegos en línea (free fire), películas o novelas, redes sociales, etc.

En esta era tecnológica, reconocemos que los estudiantes no deberían estar aislados, ni limitar sus posibilidades de aprendizaje mediante los diversos recursos o herramientas que ofrece el internet; sin embargo, tampoco deberían pasar demasiado tiempo en la red porque esto puede generar un distanciamiento a los miembros de la familia u otras situaciones negativas. Frente a esta problemática, un grupo de docentes en reunión institucional y hora colegiada proponen un proyecto integrador para el diseño y la gestión de una comunidad de aprendizaje colaborativa y virtual basada en la plataforma Blogger con la finalidad de fortalecer la competencia “se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC” de los estudiantes, tal y como lo dispone el CNEB, y puedan lograr desarrollar sus desempeños, que optimicen su aprendizaje autónomo y ciudadanía digital responsable.

Con nuestro **“Blog Educativo Para la Gestión de una Comunidad Colaborativa y Virtual”** queremos que el aprendizaje no solamente este orientado al aprendizaje en contacto físico, es decir dentro de la institución educativa sino aprovechar las Tecnologías de la información y las Comunicaciones (TIC) ya que han abierto espacios por los cuales pueden funcionar a la

perfección comunidades a distancia, por eso debemos dar apertura a nuestra comunidad virtual. Este concepto de comunidad virtual estará formado por un grupo de personas que compartan interés común el desarrollo un proyecto de innovación, de actividades o producto de las áreas de matemática, comunicación y ciencia y tecnología, utilicen el internet y los dispositivos informáticos. Ya que en estos tiempos los estudiantes tienen acceso a recursos tecnológicos y tienen desarrollada su competencia digital colaborar con otros para validar sus ideas, obtener retroalimentación e interactuar. A la vez, publicar diversos tipos de información, como por ejemplo archivos (textos, foros, carpetas, libros, experiencias, videos, imágenes), aplicaciones informáticas, opiniones(ensayos) y recomendaciones; y desarrollar reglas de convivencia de forma tácita o implícita para acceder o distribuir los recursos que comparten los miembros. Queremos que nuestros estudiantes y docentes exploren nuevas formas de trabajo en las aulas y lograr buenas prácticas. Los estudiantes de quinto grado serán agrupados para investigar ciertos temas de interés en la comunidad, los cuales los plasmarán en Word u otro editor de texto para su redacción, revisión y posterior publicación en el sitio web. En la elaboración de sus artículos, ellos harán uso de diversos apps o software de diseño, edición, calculo, gráficos, etc. Una vez publicados los artículos, los estudiantes pueden compartirlo en sus redes sociales para la difusión de la información o propagación de trabajos creativos; asimismo, pueden participar de manera colaborativa para compartir experiencias, conocimientos, vivencias e intercambio de información con sus pares de otras instituciones educativas con la finalidad de validar las investigaciones y establecer discusiones a través del chat de la plataforma.

De este modo, se ejerce una ciudadanía digital responsable a través del acceso seguro a las TIC y eliminar por completo la brecha digital, tanto en el aspecto geográfico, social, económico y aptitudinal. Por este motivo, de cuantas más oportunidades puedan beneficiarse los y las adolescentes, mayor será su capacidad de resistencia ante los riesgos potenciales. Para ello, es necesario educarlos en ciudadanía digital ética y responsable en el mundo digital. Ante esta realidad nos planteamos la siguiente pregunta; ¿qué efecto tiene la problemática seleccionada en la mejora de la I.E y de la comunidad cercana a la IE?

II. PRODUCTO FINAL:

a. ¿Qué queremos conseguir?

- Desarrollar la competencia “se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC” de los estudiantes de quinto grado de secundaria mediante la aplicación de un proyecto educativo integrador que involucre las áreas de Ciencia y Tecnología, Comunicación y Matemática.
- Hacer un protocolo de participación en la comunidad virtual.
- Diseñar, construir y gestionar un blog educativo colaborativo con la ayuda de la plataforma Blogger que permita desarrollar capacidades de organización, creatividad, disciplina, compromiso, nuevas y buenas prácticas educativas a través de la distribución de funciones al grupo y del establecimiento de un modelo de tutoría mutua entre sus integrantes.
- Crear comunidades virtuales en Facebook Grupos y WhatsApp Grupos y Telegram Grupos que serán el complemento perfecto para hacer crecer la comunidad.

b. ¿Qué retos queremos resolver?

- Desarrollar la competencia “se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC” de los estudiantes de quinto grado de secundaria.
- Encontrar la forma más significativa y productiva de usar internet.
- Diseñar y gestionar una comunidad de aprendizaje virtual y colaborativa para compartir diversos productos o archivos, hechos con las herramientas tecnológicas, por los estudiantes de quinto grado de educación secundaria en las áreas de Ciencia y Tecnología, Matemática y Comunicación.
- Elaborar un plan de capacitación para los docentes del área y estudiantes involucrados sobre roles y privilegios de los administradores de las páginas, autores de contenido y moderadores.
- Elaborar un plan de monitoreo de las tareas o actividades para la mejora y desarrollo de nuestra comunidad virtual.

c. ¿A qué problemas queremos dar solución?

- Los estudiantes reconocen no haber desarrollado la competencia digital ni ejerce su ciudadanía digital al pasar mucho tiempo en internet con fines distractores o lúdicos.

- Muchos de los estudiantes reconocieron no hacer una buena gestión de su tiempo libre y haber accedido indiscriminadamente a internet sin un propósito claro.
- Los estudiantes desean compartir sus trabajos grupales para que lo puedan socializar y debatir con la comunidad virtual.
- Los estudiantes reconocen tener dificultades en el manejo de aplicaciones en la tableta y programas de la computadora, por lo que puede ser motivador para investigar y plasmar estos conocimientos en el blog.
- En los estudiantes se puso en evidencia las dificultades que tienen en comprensión lectora y escritura cuando se hizo la revisión de sus portafolios.
- Los tienen grandes dificultades en la resolución de problemas y manejo de conceptos matemáticos.
- Los estudiantes se muestran cohibidos para compartir sus pensamientos o ideas (de forma más abierta) por lo que elaborar artículos les ayudara inmensamente en el enriquecimiento de su vocabulario y organización de ideas.

III. TAREAS:

Las tareas determinadas para este proyecto se describirán, a continuación, siguiendo el siguiente proceso:

a. Observa:

Los estudiantes se preguntan:

- ¿Cómo podemos diseñar y gestionar una comunidad de aprendizaje virtual mediante un blog para compartir información o trabajos interesantes?
- ¿Con qué herramientas TIC podemos diseñar y gestionar nuestras comunidades colaborativas de aprendizaje?

b. Construye hipótesis

- Las normas de convivencia en la comunidad virtual son muy importantes para la mejora y desarrollo de la comunidad.
- Las palabras clave (keywords) contribuyen a la ubicación de contenido temático seguro y para la optimización del blog.

- Blogger es una plataforma amigable, fácil de usar y publicar contenidos de forma rápida.
- Las etiquetas html son importantes para los buscadores.

c. Investiga:

- Emplean buscadores como Google para investigar sobre comunidades de aprendizaje.
- Emplean YouTube para ver tutoriales sobre la creación de un blog en Blogger y otras plataformas.
- Buscan información respecto a la plataforma Blogger: sus características, ventajas y manejo.

d. Comprueba y publica.

- Desarrollan una lista de normas que debe cumplir la comunidad.
- Desarrollan una lista de palabras clave para la optimización de motores de búsqueda (SEO), es decir, el posicionamiento del blog en las búsquedas que se hacen en internet.
- Comprueban la importancia que tienen las palabras claves para el posicionamiento de los contenidos en internet.
- Las etiquetas para dar un significado correcto a las entradas o páginas del blog.

IV. DIFUSIÓN

Objetivo General:

- Difundir la comunidad virtual de aprendizaje para lograr el intercambio de la información y promover el mejoramiento del desempeño de los estudiantes y docentes durante el proceso de enseñanza aprendizaje en la I.E. José Antonio Arrascue Chupillón con el uso de estrategias para aplicar TIC en el campo de trabajo.

Objetivos Específicos:

- Lograr en los estudiantes de quinto grado el intercambio de la información como una forma de compartir, repetir y ampliar las experiencias y el conocimiento.
- Desarrollar las competencias y capacidades de liderar de los estudiantes en situaciones educativas en las áreas de Ciencia y Tecnología, Matemática y Comunicación.
- Socializar y argumentar en la comunidad mediante el debate informal y formal.

- Desarrollar una cultura de creatividad e investigación.

ACTIVIDADES A DESARROLLAR:

La difusión, sensibilización y capacitación, deben ser actividades permanentes a lo largo de todo el proceso, con lo cual se promueve y se mantiene la participación activa del equipo de trabajo y de los miembros de la I.E.

- Comunicación virtual: Nuestro proyecto integrador se dará a conocer a través de las redes sociales institucionales, de los estudiantes y docentes involucrados.
- Charlas de difusión: Se dará a conocer en reuniones con los estudiantes e institucionales para comprometer docentes en colaborar con la organización, diseño, funciones, protocolos e implementación del proyecto integrador y a todos los estudiantes de la I.E.
- Hacer trabajo con la comunidad educativa para la organización y desarrollo de las temáticas.

V. COMPETENCIAS

Las competencias a desarrollar en nuestro proyecto son las que siguen a continuación:

- Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.
- Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre.
- Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna.

Nuestro proyecto está dirigido para los estudiantes de quinto grado de educación secundaria y los estándares de aprendizaje que deben alcanzar son los siguientes:

Áreas	Competencia	Estándar VII Ciclo
Comunicación	Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.	Lee diversos tipos de texto con estructuras complejas y vocabulario variado. Integra información contrapuesta que está en distintas partes del texto. Interpreta el texto considerando información relevante y complementaria para construir su sentido global, valiéndose de otros textos. Reflexiona sobre formas y contenidos del texto a partir de su conocimiento y



		experiencia. Evalúa el uso del lenguaje, la intención de los recursos textuales y el efecto del texto en el lector a partir de su conocimiento y del contexto sociocultural.
Matemática	Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre	Resuelve problemas en los que plantea temas de estudio, identificando la población pertinente y las variables cuantitativas continuas, así como cualitativas nominales y ordinales. Recolecta datos mediante encuestas y los registra en tablas de datos agrupados, así también determina la media aritmética y mediana de datos discretos; representa su comportamiento en histogramas o polígonos de frecuencia, tablas de frecuencia y medidas de tendencia central; usa el significado de las medidas de tendencia central para interpretar y comparar la información contenida en estos. En base a esto, plantea y contrasta conclusiones, sobre las características de una población. Expresa la probabilidad de un evento aleatorio como decimal o fracción, así como su espacio muestral; e interpreta que un suceso seguro, probable e imposible se asocia a los valores entre 0 y 1. Hace predicciones sobre la ocurrencia de eventos y las justifica
Ciencia y tecnología	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	En Ciencia y Tecnología, indaga a partir de preguntas y plantea hipótesis en base a conocimientos científicos y observaciones previas. Elabora el plan de observaciones o experimentos y los argumenta en base a principios científicos y los objetivos

		planteados. Realiza mediciones y comparaciones sistemáticas que evidencian la acción de diversos tipos de variables. Analiza tendencias y relaciones en los datos tomando en cuenta el error y reproducibilidad, los interpreta en base a conocimientos científicos y formula conclusiones, las argumenta apoyándose en sus resultados e información confiable. Evalúa la fiabilidad de los métodos y las interpretaciones de los resultados de su indagación.
--	--	---

VI. METODOLOGÍA

¿Qué estrategias y técnicas innovadoras vamos a aplicar?

- Design thinking (pensamiento de diseño).
- Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).
- Flipped classroom (Aula invertida o Clase Inversa)
- Canvas para el diseño del proyecto.

VII. RECURSOS

Se asumen los recursos respondiendo a las tres preguntas:

- ¿Qué actores educativos van a participar en el proyecto?
 - Número aproximado de estudiantes: 15
 - Número de docentes: 13
 - Padres de familia aproximadamente: 12.
 - Comunidad educativa en general.
- ¿Qué ambientes y equipos vamos a utilizar en el proyecto?
 - Sala de cómputo.
 - Aula.
 - Biblioteca.

c) ¿Qué otros recursos impresos, virtuales, etc. vamos a emplear en el proyecto?

- Herramientas de Google.
- Páginas web
- Repositorios de universidades
- Revistas científicas.
- Redalyc, SciElo, ResearchGate, Dialnet
- Páginas de diarios nacionales e internacionales
- Infografías.

VIII. HERRAMIENTAS

Nuestras herramientas para el desarrollar nuestro blog se basan en Google, se detallan respondiendo a tres preguntas:

a. ¿Qué aplicaciones, entornos virtuales o herramientas TIC emplearemos en el proyecto?

- Con conexión a internet
- Servicio Web Blogger.
- Google Drive o One Drive
- Calendario de Google.
- Facebook
- Telegram
- Whatapp.
- Youtube.
- Documentos de Google para la colaboración.
- Formularios de Google.
- Canva para diseñar miniaturas o infografías.
- Educaplay, Calameo.
- Google classroom,
- Mindomo o Xmind.
- Redes sociales.

b. ¿Qué servicios web vamos a usar?

- Navegadores: Google Chrome.

c. ¿Cómo se vinculan con las tareas?

Investigan y plantean afirmaciones sobre las relaciones y propiedades que descubren entre los objetos. Luego, recuperan diversas fuentes bibliográficas y hemerográficas electrónicas de los repositorios y bases de datos presentados. Usan Symbaloo para curar contenidos y hacer un uso más responsable de internet. Analizan datos y la información recuperada.

Fortalecen su competencia “se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC” e interactúan con ética y responsabilidad en entornos virtuales.

IX. EVALUACIÓN

Se describe ampliamente el sistema de evaluación y los diversos métodos (y herramientas) que se utilizarán para realizar la evaluación del proyecto. Esta evaluación guarda relación directa con el producto final, con las tareas, con los recursos y con las metas de aprendizaje.

En el proyecto integrador “Fortalecemos los Aprendizajes con un Aula Virtual” se tendrá como apoyo en la evaluación una Rubrica, la cual permitirá evaluar de forma clara y precisa aspectos importantes en el diseño y elaboración del blog.

Rúbrica Actividad: Creación de Blog

Grupo: _____ Fecha: _____

CRITERIO	EXCELENTE (20- PUNTOS)	BUENO (16- PUNTOS)	REGULAR (10- PUNTOS)	DEFICIENTE (6- PUNTOS)	NO LO HIZO (0- PUNTOS)
Incluye Imágenes	Incluye imágenes en todas las páginas, las imágenes están acorde con el contenido.	Algunas páginas o entradas del blog no tienen imágenes o no están acorde con las páginas.	Varias páginas o entradas del blog no tienen imágenes o no están acorde con las páginas.	Muchas páginas del blog no tienen imágenes o no están acorde con las páginas.	No incluyó imágenes.
Contenido Propio	Contenido creado por el redactor, utiliza referencias bibliográficas, notas al pie, etc.	Contenido creado por el redactor, algunas ocasiones no utiliza referencias bibliográficas, notas al pie, etc.	La mayor parte del contenido descargado en Internet, utiliza pocas referencias bibliográficas.	Contenido plagiado en su mayoría.	Todo el contenido es un plagio.
Título del Blog	Título no posee más de 70 caracteres,	Título posee un poco más de 70 caracteres.	Título con la cantidad de caracteres	Título con muchos o pocos	Título con demasiados caracteres

requeridos por Google. Refleja el contenido de la página.	Refleja el contenido de la página.	adecuados, pero no refleja el contenido de la página.	caracteres o no refleja el contenido de la página	y sin sentido.
---	------------------------------------	---	---	----------------

Semántica	Utiliza correctamente las etiquetas H1, H2, H3, H4 en el orden correcto.	Utiliza correctamente las etiquetas H1, H2, pero solo hasta la etiqueta H2.	En algunas páginas no utiliza la estructura semántica correcta H1, H2.	Utilización incorrecta de las etiquetas H1, H2	No utiliza las etiquetas H1, H2
------------------	--	---	--	--	---------------------------------

Referencias	Utiliza normas para las referencias de libros, citas de internet, folletos, etc.	Utiliza normas para las referencias de libros, citas de internet, folletos, pero alguna no las aplica correctamente.	No utiliza ningún tipo de normas, para las referencias en Internet solo deja la dirección del sitio.	Varias referencias bibliográficas están incorrectas	No utiliza ningún tipo de referencias.
--------------------	--	--	--	---	--

Uso de plantilla. (Themes)	Utiliza una plantilla acorde a la temática, uso correcto de colores, los enlaces se resaltan correctamente.	Utiliza una plantilla acorde a la temática, falta mejorar un poco los colores. Modificación Media	Solo uso plantilla. Modificación basica.	Solo uso la plantilla.	No utilizó plantilla.
-----------------------------------	---	---	--	------------------------	-----------------------

X. ANEXOS

ANEXO 01: PLAN DE MONITOREO

1. DATOS INFORMATIVOS

NOMBRE DE LA I.E.: JEC “José Antonio Arrascue Chupillón”.

CÓDIGO MODULAR:

GRADOS / SECCIONES: 5 / 5

NÚMERO DE ESTUDIANTES: 73

LEMA:

DIRECCIÓN: C.P. Libertad Naranjito de Camse.

UGEL: Cutervo

DRE: Cajamarca.

Director:

2. OBJETIVOS.

OBJETIVO GENERAL:

Realizar un monitoreo para la mejora y desarrollo de la capacidad comunitaria e individual y procurar el progreso sostenido de la comunidad educativa y sus miembros.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

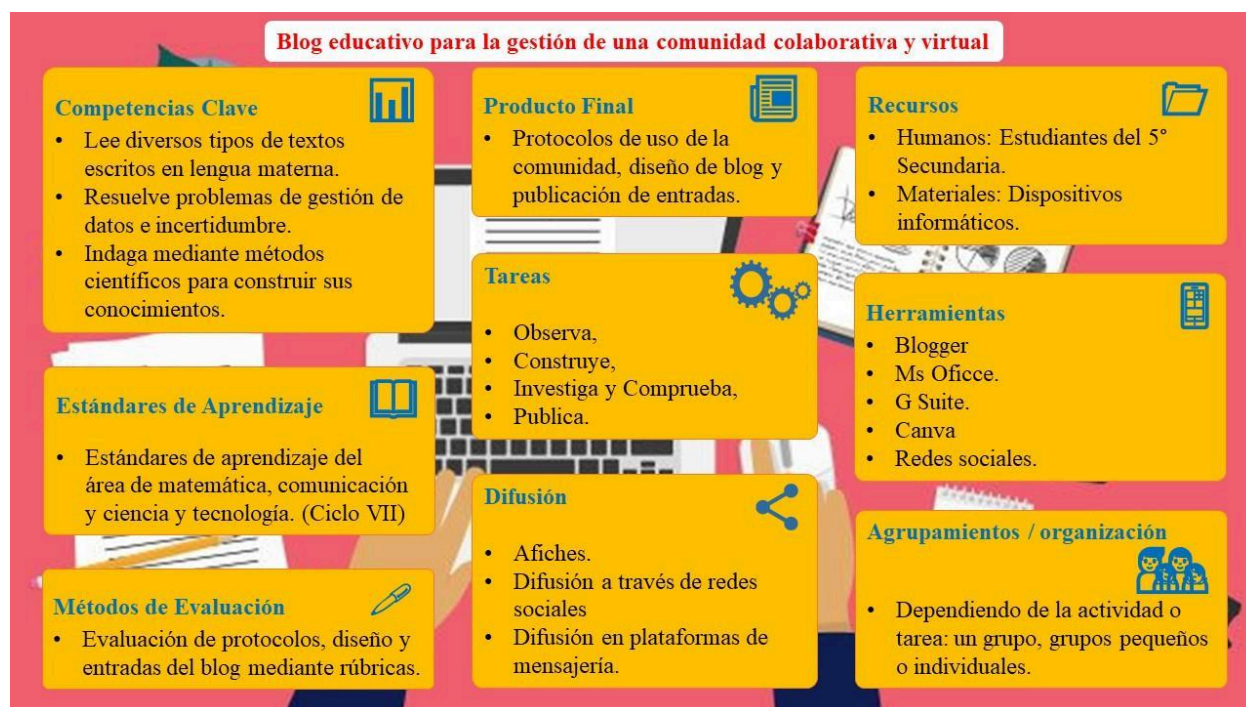
- Consolidar el proceso democrático y participativo entre los miembros de la comunidad.
- Mejorar la capacidad de gestión y administración de una comunidad virtual de aprendizaje para el mejoramiento de la calidad educativa.
- Clasificar los grupos de trabajo en la comunidad e implementar el desarrollo de tareas.

3. ACTIVIDADES

Tareas / actividades	Descripción de actividades	Responsables	Cronograma	Observaciones
Observa	Reconoce situaciones problemáticas dentro de la i.e. y en entorno. Problemas como el logro de estándares de aprendizaje, hábitos de lectura, miedo a la matemática, etc.	Docentes Estudiantes	Primera semana	
Construye	Conciben hipótesis (afirmaciones que pueden ser verdaderas o falsas) para luego ser corroborada a través del desarrollo de la investigación.	Estudiantes	Segunda semana	
Investiga	Los involucrados se capacitan temas en base a los blogs y mejoran su conocimiento para la toma de decisiones, solución de problemas y buena atmosfera de aprendizaje.	Docentes Estudiantes	Primera semana	
Comprueba	Se inicia la investigación para comprobar si dicha hipótesis es cierta o no y luego plasmar en un post para su publicación y difusión.	Estudiantes	Segunda semana	

Publica	Se hace la publicación de los posts una vez revisados y validada la información para que cumpla estándares de calidad.	Estudiantes y docentes.	Segunda semana	
----------------	--	-------------------------	----------------	--

ANEXO 02: INFOGRAFÍA DEL PROYECTO



ANEXO 03: CUESTIONARIO.

¿Por qué han elegido dicho sistema de monitoreo?

Nuestro plan de monitoreo apunta a mejorar y desarrollar las capacidades comunitarias e individuales de los estudiantes y docentes, a la vez procura el crecimiento sostenido de nuestra comunidad.

¿Cómo responde al producto final que se desea implementar? Y a cada uno de sus elementos (relacionar la evaluación planteada con todos los elementos definidos en CANVAS).

Las tareas o actividades al tener el seguimiento oportuno, a consecuencia de ello se podrá cumplir con el cronograma establecido y evaluación. El monitoreo estará a cargo de una persona que domine las TIC para dar asesoría y sugerencias a los grupos de trabajo, para dar oportunidades de participación activa y democrática a los estudiantes y docentes en proceso de enseñanza aprendizaje. Construir el producto final implica tener conocimientos técnicos para la competencia “se desenvuelve en entornos virtuales” y del área curricular por eso con el enfoque STEAM, da respuesta a esta necesidad porque menciona que se debe hacer la combinación de trabajo integrado con otras áreas para lograr nuestra metodología canvas.