
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN AJUSCO
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN E INNOVACIÓN PEDAGÓGICA
(LEIP)

TALLER: “ME DIVIERTO Y APRENDO CON LAS TICS”

LÍNEA DE FORMACIÓN:

INTERVENCIÓN SOCIOEDUCATIVA DESDE LA PEDAGOGÍA SOCIAL

PROYECTO DE DESARROLLO EDUCATIVO

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN E INNOVACIÓN PEDAGÓGICA

PRESENTA:

BRENDA JAZMÍN LÓPEZ HERNÁNDEZ

ASESORA:

DRA. ELIZABETH ROJAS SAMPERIO

CIUDAD DE MÉXICO

23/02/2023

ÍNDICE

1. Introducción.....	4
2. Metodología de investigación	
2.1. La investigación acción.....	6
2.2. Instrumentos de investigación.....	8
2.2.1. Observación.....	8
2.2.2. Entrevista.....	9
2.2.3. Encuesta.....	10
3. Diagnóstico integral y construcción del problema	
3.1. Planteamiento del problema.....	11
3.1.1. Propósito general.....	11
3.1.2. Objetivos de la investigación.....	12
3.1.3. Delimitación y justificación de la problemática.....	12
3.2. El contexto.....	12
3.2.1. Los sujetos y sus prácticas.....	14
3.3. Enunciado problemático.....	15
3.5. Hallazgos y análisis de la recolección de datos.....	15
3.6. Triangulación diagnóstica.....	16
3.7. Los referentes teóricos que portan a la comprensión del problema.....	17

4. Diseño y desarrollo de la propuesta innovadora.

4.2. Estrategias y acciones para la solución del problema.....18

4.3. Diseño de la Propuesta de Desarrollo Educativo.....23

4.4. Procedimiento de la implementación de la propuesta.....24

5. Fase de seguimiento y evaluación

5.1. La sistematización de la aplicación y sus resultados.....25

5.2. La evaluación de todo el proceso de sistematización.....26

6. Conclusiones.....29

7. Referencias.....31

8. Anexos.....34

Introducción

El ser humano desde su nacimiento adquiere conocimientos y aprendizajes a través de diferentes medios, estos aprendizajes serán la base que le den identidad en lo que se refiere a su contexto y grupo social al que pertenece; quienes le transmiten valores, identidad, costumbres, tradiciones; todo esto como parte de una cultura con la que se identificará y le formará como ser social.

A partir del siglo XX la tecnología ha estado presente a lo largo de toda nuestra vida como un elemento imprescindible. Sin embargo, todos estos beneficios obtenidos por las TIC también pueden convertirse de un momento a otro “peligrosas” por decirlo de algún modo; ya que si no se manejan adecuada y cuidadosamente éstas pueden resultar perjudiciales para cualquier persona.

En relación con lo anterior, el propósito de esta investigación es determinar los posibles factores que hacen que los estudiantes pierdan la atención de lo educativo al momento de entrar en contacto con las TIC. Afectando en los diferentes ámbitos de su desarrollo, como el aprovechamiento escolar, la autoestima, la convivencia, sus relaciones personales, entre otros.

En el siguiente trabajo se analizan los elementos del proceso formativo de la propuesta de intervención, estos elementos van desde la elaboración del diagnóstico, el plan de acción, aplicación y evaluación de la propuesta. Se elaboró un plan que permitió arrancar la propuesta de intervención educativa, en ella se plantearon los propósitos y la manera en cómo se pretendía lograr el cambio de la problemática.

Así también, se consideraron algunas acciones para la evaluación; se hizo el análisis de los resultados arrojados por los diferentes instrumentos aplicados y actividades realizadas en el desarrollo de la propuesta.

Se buscó y se recopiló la información que se requeriría para sustentar teórica y conceptualmente la investigación. Se expone la teoría de la cual se partió, así también, me apoyé en diversos autores para respaldar los planteamientos. La información construye una perspectiva propia y coherente, manifestando las teorías en las cuales se sustenta el trabajo y las investigaciones previas relacionadas con la problemática detectada.

Se resalta la importancia de preparar a los alumnos para la sociedad de la información para que no sólo sepan utilizar las tecnologías habituales de sus casas, sino que también utilicen las tecnologías como herramienta para potencializar el aprendizaje. En el primer capítulo del trabajo se presenta la metodología de investigación, es decir, la Investigación acción del estudio de una situación social con la intención de mejorar la calidad de la acción misma, como es nuestro proyecto de intervención, el cual es una investigación sobre la práctica; en este caso los agentes involucrados en el proceso de investigación son participantes, los cuales son implicados en cada una de las fases de la investigación.

2. Metodología de investigación. 2.1. La investigación acción

La innovación y los cambios en los centros educativos pasa necesariamente por profesionales de la educación, y si de verdad se quiere lograr una educación de calidad como pretenden las reformas educativas, la escuela precisa de profesionales indagadores que la transformen. La investigación-acción amplía nuestros saberes sobre diferentes técnicas y métodos de investigación para la transformación de la realidad, el rol que debemos adoptar como investigadores. Considero la IA, una herramienta fundamental en nuestra línea de formación que es la educación de las personas, para niños, jóvenes y adultos.

La Investigación Acción es “una forma de entender la práctica docente según la cual intentamos mejorarla sistemáticamente” (Contreras, 1994, Pp.5)

El texto de Alcocer (1988), nos describe que la investigación acción propone integrar conocimiento popular y conocimiento científico, está abierta a cualquier tipo de percepción de la realidad y de las prácticas sociales; todo puede ser sujeto de análisis y reflexión. La investigación acción, como metodología y proceso de conocimiento, tiene muchos problemas que resolver y sobre los cuales reflexionar; uno de ellos es la relación entre teoría y práctica, entre reflexión y acción. Por este lado el investigador participativo crea investigación, sintetiza demandas, verbaliza problemas y los traduce, como traduce enunciados científicos a lenguaje popular, haciéndolos sencillos pero no simples (Alcocer, 1998).

Ante esto es necesario abrir una nueva visión del aula como espacio de investigación y desarrollo profesional, donde se cuestione el papel que los docentes deben desempeñar y cuál debe ser su compromiso; ¿deben jugar el papel de profesionales técnicos que repiten y reproducen conocimientos generados por otros, o el papel de profesionales reflexivos, autónomos, que piensan, toman decisiones, interpretan su realidad y crean situaciones nuevas a partir de los problemas de la práctica cotidiana con la finalidad de mejorarla o transformarla?

Por otro lado, el rol que desempeña el investigador, así como, los participantes o docentes, no sólo se trata de diseñar planes de desarrollo o educación para la ciudadanía sino que se acerca y se toca por él; el compromiso ya no es con un modelo de desarrollo sino con los ciudadanos. El investigador se asume como un humanista, como intelectual orgánico al servicio del pueblo, como socialista; concibe su actividad, como una práctica política que busca un cambio estructural que devenga en una mayor justicia e igualdad. El investigador comparte con el pueblo, vive con el pueblo, se convierte en el pueblo (Galindo, 1998).

El diseño metodológico que en términos generales conlleva la investigación-acción participativa puede resumirse en tres fases:

- Fase inicial o de contacto con la comunidad. Aquí se lleva a cabo el primer encuentro con la comunidad para conversar con la gente y motivarle a participar. Una vez que acceden, se organiza el trabajo de detección de necesidades o problemáticas, con el propósito de dar una solución. Construcción del diagnóstico integral.
- Fase intermedia o de elaboración del plan. En esta etapa se plantean los objetivos por alcanzar, se asignan tareas y responsabilidades, técnicas de recolección de información como reuniones, diarios de campo, entrevistas, sociodramas, observación participante estructurada, diálogos anecdóticos, entre otras.
- Fase de ejecución y evaluación del estudio. Debido a que el proyecto debe concluirse con la obtención de la solución al problema, es necesario que exista retroalimentación constante de los avances y ajustes en las acciones, de tal manera que se alcancen los objetivos propuestos.

Es importante mencionar que el grupo de investigadores tiene que involucrarse desde el inicio con la comunidad, de tal manera que se fomente la confianza en el proyecto y que se comprenda que su realización es para beneficio de la comunidad, en un esfuerzo por transformar su realidad (Bernal, 2010).

El diagnóstico condujo a una investigación acción -participativa, donde se buscó y pretendió la participación de todos los involucrados. El diagnóstico dio la capacidad para determinar el tipo de intervención más adecuado para modificar las situaciones en las que se tuvo que intervenir para dar solución a la problemática presentada.

2.2. Instrumentos de investigación

Ya identificado y definido el tema de investigación, se procedió a indagar en dicha problemática acudiendo a la institución educativa, donde se aplicaron algunos instrumentos metodológicos a docentes, alumnos y padres de familia para la recolección de datos que pudieran darme un panorama más abierto de la situación a investigar.

Es así como surge la necesidad de realizar diferentes técnicas e instrumentos para recabar información; estos fueron seleccionados de tal manera que dieran respuesta a algunos cuestionamientos y situaciones específicas, considerando, que la información y sus fuentes se dan en diferentes circunstancias y características; por lo tanto, las mismas se recabaron a través de instrumentos acorde con la situación investigada. Los instrumentos utilizados fueron:

- Observación
- Entrevista
- Encuesta

2.2.1. Observación

El trabajo de investigación inicia con la observación; ésta se realizó con la finalidad de apreciar de manera directa la situación sobre el mal uso que le dan los alumnos a las tecnologías, en este sentido se observaron las prácticas de los alumnos en relación con la tecnología. Se pone de manifiesto constantes distracciones al momento de entrar en contacto con ellas; es decir, pierden la atención de las tareas educativas, centrando su mirada en lo que el internet les ofrece; esta situación es muy compleja ya que el internet les atrae más que las tareas educativas.

- juegos online
- chats virtuales
- redes sociales

Se pudo observar que al entrar en contacto con las TIC pareciera que ya eran unos expertos en ellas ya que las manejaban con mucha facilidad; una vez estando frente a la computadora varios alumnos inmediatamente comenzaron a buscar juegos, olvidando la actividad que ya la docente les había asignado. El asunto está en encontrar las vías para aprovechar el conocimiento que los educandos poseen acerca de las TIC y encauzarlo hacia la vida académica.

Una vez realizada la observación se procedió a utilizar otro instrumento (entrevista), se trata de identificar y recabar información de los posibles orígenes o causas de las distracciones presentadas en los alumnos.

2.2.2. Entrevista

Se estructuró el formato de la entrevista con 9 preguntas, el cual se aplicó a los 16 alumnos de cuarto grado. Mediante este instrumento se logró identificar con más precisión los elementos o situaciones que inducían a los alumnos con estas prácticas.

Analizando cada pregunta de la entrevista podemos deducir que los 16 alumnos respondieron no saber que son las tecnologías, así mismo no conocen las ventajas y desventajas del uso que les dan. Sin embargo, los 16 alumnos responden afirmativamente que si les gusta tener contacto con algún dispositivo electrónico; entre los que más usan o conocen es el teléfono inteligente; y son principalmente los padres de familia quienes proporcionan estos dispositivos.

La mayoría de los alumnos buscan juegos online y revisan sus redes sociales, Facebook principalmente; para ellos las TIC resultan interesantes para divertirse y distraerse, pero no tanto como una herramienta educativa. En el anexo A, se muestran las respuestas que los alumnos dieron a la entrevista aplicada.

2.2.3. Encuesta

Se aplicó una encuesta de 7 preguntas a los 16 alumnos de cuarto grado, lo cual permitió recabar lo que ellos consideraban al respecto de las tecnologías, etc. Los 16 alumnos piensan que las tecnologías son buenas, la mayoría de ellos declaran que se divierten cuando están frente a un dispositivo, las descargas que realizan son aplicaciones para jugar y no suelen fijarse o tomar en cuenta la seguridad al momento de descargar, tampoco suelen consultar a sus padres antes de realizar una descarga. En el anexo B se muestran las respuestas que los alumnos dieron a la encuesta aplicada.

Se aplicaron 11 encuestas de 5 preguntas a los padres de familia, para conocer su perspectiva acerca de las TIC. Se observa que la mayoría de los padres dan a conocer que su conocimiento que tienen hacia las tecnologías es bueno, así mismo con mayor frecuencia les permiten a sus hijos estar en contacto con ellas, sin embargo no preguntan con tanta frecuencia que es lo que hacen sus hijos cuando están navegando en la web, ante esto se deduce que no se involucran del todo en la vida cibernética de sus hijos, a grandes rasgos los padres de familia comentan que es una herramienta de entretenimiento para chicos y grandes, que es la nueva forma de distracción principalmente para los niños y jóvenes.

En el anexo C se muestran las respuestas que los padres de familia dieron a la encuesta aplicada.

3. Diagnóstico integral y construcción del problema. 3.1. Planteamiento del problema

El panorama educativo que se nos presenta hoy resulta muy distinto al tradicional, por ello resulta imprescindible la incorporación de las TIC al currículo escolar para llegar a los estudiantes, y conseguir que aprendan a hacer un uso adecuado de ellas, por ello es necesario instruir favorablemente a los alumnos desde la educación básica, siendo una tarea no sólo de los educadores sino también de los padres de familia por ello también la importancia de que los padres se involucren en estas revoluciones tecnológicas haciendo un uso adecuado de ellas en todos los sentidos.

En la Escuela Primaria se aprecian actitudes de interés y gusto por las tecnologías; se ha podido observar durante el tiempo en el que están en contacto con ellas, se inclinan más por estar indagando en internet, ya sea para jugar, revisar sus redes sociales o buscar otros temas de su interés menos los relacionados con lo educativo.

Ésta es una problemática que necesita ser atendida, los niños y adolescentes deben recibir educación y asesoramiento acerca del buen manejo de estas tecnologías; ya que se ha ido generado un entorno de convivencia e interacción que como tal necesita reglas. En resumen, algunos de los alumnos de educación básica no saben cómo hacer un buen uso de las TIC y es con este tipo de estudiantes que habremos de trabajar.

3.1.1. Propósito general

Que los alumnos de 4° grado de primaria aprendan a hacer un buen uso de las TIC, y las vean como una importante herramienta educativa.

3.1.2. Objetivos de la investigación

Lograr que los alumnos de 4° de primaria tengan la capacidad de aplicar correctamente las TIC en el ámbito educativo.

3.1.3. Delimitación y justificación del problema

Los motivos que llevaron a investigar los posibles factores que hacen que los estudiantes pierdan la atención de lo educativo al momento de entrar en contacto con las TIC y que su mirada se centre más en otras cosas, que en lo indispensable, es precisamente la desorientación que tienen los estudiantes; se les inculca las tecnologías y ellos hacen uso de ellas pero desarrollan hábitos negativos que no les favorecen; no se les enseña a utilizarlas de manera adecuada para así obtener y aprovechar de la mejor manera los beneficios que las tecnologías les aporta. Se pretende entonces ayudar a alertar acerca de los peligros y efectos producidos que causa el abuso y el mal uso de la tecnología, así como generar conocimientos que ayuden a los alumnos de educación básica en los diferentes ámbitos de su desarrollo pero de manera positiva.

3.2. El contexto

El contexto es inseparable de contribuciones activas de los individuos, sus compañeros sociales, las tradiciones sociales y los materiales que se manejan. Desde este punto de vista, los contextos no han de entenderse como algo definitivamente dado, sino que se construyen dinámicamente, mutuamente, con la actividad de los participantes.

El contexto educativo donde está ubicada la problemática constituye el entorno en el que transcurre y acontece el hecho educacional que influye e incide poderosamente en el desarrollo. La educación tiene lugar siempre en el seno de la vida social, relacionándose en dicho contexto todos los sujetos que intervienen en el proceso educativo, fuera del cual sería imposible la relación interpersonal.

El contexto en el que el alumno se envuelve es parte fundamental para que éste logre ser más significativo. Sin duda alguna relacionar el contexto de la escuela con los aprendizajes es de vital ayuda ya que esto permite tener un amplio criterio acerca de cómo es que aprenden los alumnos, que es lo que se favorece en desarrollar para el logro de sus aprendizajes.

La escuela primaria con la que estamos trabajando está ubicada en la colonia Golondrinas, abarca diversas calles las cuales son muy transitadas, alrededor hay casas, sus calles están pavimentadas, los vecinos rondan mucho, es una calle tranquila, también hay tiendas y papelerías. En ella se encuentran colaborando personal docente en el aula, cada grado tiene grupos "A" y "B", un profesor de Educación Física, docentes de taller, 2 conserjes y el Director. Todos ellos contribuyen a la educación de cada uno de los alumnos lo cual permite que los aprendizajes se logren reforzar, con el apoyo de cada uno de ellos.

La escuela es grande, cuenta con sus protecciones, toda la escuela está pintada de azul con blanco y decorada con material didáctico como pueden ser tablas, los 5 sentidos, el abecedario, cosas que son útiles para el aprendizaje. La escuela imparte algunos talleres (dibujo, teatro y computación) en el aula de computación los alumnos toman sus respectivas clases, también, hay un horario especial para que los alumnos realicen sus tareas escolares.

La infraestructura de la escuela es muy amplia y se encuentra en buenas condiciones, donde los espacios son aprovechados para la mejora de la educación, se vive un ambiente tranquilo que puede ser favorable para el aprendizaje.

Otro elemento del contexto que influye es el familiar; los padres de familia les facilitan a sus hijos diferentes dispositivos electrónicos para entretenimiento y diversión. Las familias no son grandes y la mayoría están conformadas por máximo 4 integrantes (papá, mamá e hijos). El nivel socioeconómico de las familias se considera bueno, la mayoría de ellas tiene casa propia y algunos carro, también, algunos cuentan con una carrera técnica terminada y su primera fuente

de ingreso es un trabajo asalariado y estable, por lo menos la mitad de ellos (papá y mamá) trabajan; mientras tanto sus hijos se quedan al cuidado de un familiar cercano (abuela paterna o materna).

En casa cuentan por lo menos con un dispositivo electrónico, (en la mayoría de los casos teléfono inteligente y tabletas) y son los padres quienes les proporcionan a sus hijos estos dispositivos y ellos mismos comentan que no prestan suficiente atención sobre el uso que ellos les dan. Este contexto hace que los alumnos tengan más posibilidades de estar en contacto con las tecnologías.

3.2.1. Los sujetos y sus prácticas

En la escuela primaria laboran 24 docentes, (15 mujeres y 9 hombres), el rango de edad va de entre los 35 y 50 años; el nivel académico de los docentes es de Licenciatura con título en Educación Normal, además de diversos cursos que han tomado de actualización docente; tienen entre 10 y 23 años de servicio. Cada docente de la escuela primaria tiene su forma de enseñar, de impartir sus clases, sin embargo se aprecia que algunos docentes están involucrados con las tecnologías, es decir las ponen en práctica y en ocasiones son el medio para enseñar y aprender. Se percibe uso del procesador de texto, de aplicaciones educativas, presentaciones multimedia e Internet, y se aprecia una valoración adecuada de la pizarra digital interactiva y del uso general de Internet. En general la actitud de los docentes es responsable respecto al uso de las tecnologías con fines educativos.

Durante la investigación me enfoqué en un grupo de alumnos solamente, este grupo cursa el cuarto año de primaria y está conformado por 9 niñas y 7 niños, en total 16 alumnos, de entre 8 y 9 años de edad. La observación se realizó especialmente durante su clase de computación que es donde los alumnos están en contacto directo con las tecnologías; se detecta que algunos alumnos desvían con mucha facilidad su atención hacia los juegos, redes sociales u otras cosas de su interés; perdiendo de vista las actividades dejadas por el docente. Se aprecia que algunos alumnos no miran las TIC como una ayuda académica sino como un medio de diversión y distracción.

3.3. Enunciado problemático

Internet constituye una poderosa herramienta de comunicación; sin embargo, también existen peligros: hay personas que buscan aprovecharse de los demás, contenidos inapropiados para niños y jóvenes, no todo lo que se dice en Internet es verdad. Las nuevas tecnologías ya forman parte de nuestra vida social y personal; ante ello, las nuevas generaciones conocen bien el uso de las TIC, incluso mejor que sus padres y profesores.

En la actualidad, los niños y adolescentes se aproximan a Internet de un modo natural, viven ahí, están ahí, por ejemplo; pasan mucho tiempo charlando con sus amigos, escuchando música, jugando juegos on-line, etc. Sin conocer los peligros latentes que pueden derivarse. Es por eso que ante esta situación se plantea la siguiente pregunta de investigación:

¿Qué consecuencias se dan con el uso incorrecto de las TIC en los estudiantes de 4° grado de primaria de la escuela “Erasto Valle Alcaraz”?

3.4. Hallazgos y análisis de la recolección de datos

A través del trabajo de campo que se llevó a cabo en la Institución Educativa y el análisis de datos, se pudo llegar al diagnóstico de que existen ciertos agentes distractores para el alumno haciendo que ellos pierdan la atención de lo educativo.

Entre los principales agentes distractores para los alumnos que sobresalen se encuentran los siguientes:

- Internet
- Redes sociales
- Juegos en línea
- Foros (no educativos)

Mediante estos hallazgos se concluye que un mal uso de Internet en clase o en casa puede derivar en distracciones y dispersión del alumnado que a veces se dedica a jugar en vez de estudiar. Ello es debido a que la navegación por los atractivos espacios de Internet, inclina a desviarse de los objetivos de su búsqueda; se pierde entonces mucho tiempo en realizar las tareas y se divaga.

Dado lo anterior se encuentran otros aspectos que salen a relucir; son períodos de ausencia de los padres de familia lo cual propicia que los hijos no tengan establecidas reglas y normas que regulen tanto sus actividades, sus tiempos y el cumplimiento de sus responsabilidades, por esta situación ellos dedican su tiempo principalmente al ocio o distractores (recurriendo principalmente al internet), u otras cosas que obstaculizan sus procesos de desarrollo.

3.5. Triangulación diagnóstica

La triangulación comprende el uso de varias estrategias, es decir el uso de varios métodos. En todo caso que estos no sean suficientes la triangulación da la oportunidad para que se elabore una perspectiva más amplia en cuanto a la interpretación del fenómeno en cuestión, porque señala su complejidad y esto a su vez, enriquece el estudio y brinda la oportunidad de que se realicen nuevos planteamientos, ubicando y aplicando nuevos métodos. Estos métodos que comprenden la triangulación diagnóstica ayudan a ampliar y profundizar la información.

Identificados varios elementos que componían la situación problematizadora de la investigación, resultó necesario abordarlos de una manera más directa y específica, con la finalidad de ampliar, complementar o bien confirmar la información obtenida.

Se pudo visualizar que efectivamente a los alumnos les agrada el uso de las tecnologías para divertirse y su perspectiva es sólo eso diversión y distracción; no saben aprovecharlas como una herramienta educativa.

Se desarrolla el cuadro de triple entrada el cual permite organizar la información que apoya para la construcción de instrumentos desde un objetivo particular de la recolección de datos. Se hace la triangulación con las categorías e indicadores, se dio a conocer la validez de los hallazgos, identificando lo dicho por cada fuente así como lo arrojado por cada instrumento aplicado, afirmando lo investigado. Entonces se hace un enfoque en el ámbito educativo para poder llegar a los estudiantes y conseguir que aprendan a hacer un uso adecuado de las TIC, por ello la importancia de instruir correctamente a los alumnos desde educación básica. En el anexo D, se presenta un cuadro resumiendo cada uno de los planos de la triangulación diagnóstica.

3.6. Los referentes teóricos que portan a la comprensión del problema. 3.6.1. Las TIC en el ámbito educativo

Las TIC son cada vez más amigables, accesibles, adaptables herramientas que las escuelas asumen y actúan sobre el rendimiento personal y organizacional. Las escuelas que incorporan la computadora con el propósito de hacer cambios pedagógicos en la enseñanza tradicional hacia un aprendizaje más constructivo. Adell (1997) señala que estos entornos rompen con la unidad tiempo-espacio, creando ambientes educativos soportados por un sistema de comunicación mediado por la computadora.

La educación se ha visto enormemente impactada por el desarrollo tecnológico, el cual ha permitido la adquisición de grandes herramientas que llevan el aprendizaje a un nuevo nivel, dándoles a alumnos y docentes un mayor grado de responsabilidad y autonomía en el proceso. González dice al respecto que “se debe tener presente que acercarse a Internet y encontrar información es una cosa y comprenderla e integrarlas en sus estructuras cognitivas o usarla en otros contextos es otra cuestión, que requiere de la intervención de instituciones educativas si queremos estar en condiciones de explotar las capacidades potenciales de Internet al máximo” (González, 2000. p. 4)

Es así, como la llegada de la tecnología a nuestras vidas y su permanente desarrollo, ha llevado a considerar y utilizar su potencial en el mundo del aprendizaje, incorporándose en proyectos educativos desde muchos conceptos: generar sistemas de inclusión, romper la desigualdad, disminuir la pobreza, dar oportunidades de acceso para todos, facilitar la integración, dar mayor competitividad a las personas, disminuir la brecha social o tecnológica, permitir la conectividad e igualdad de oportunidades, entre otros factores.

3.6.2. Beneficios

Ante el nuevo panorama educativo resulta imprescindible la incorporación de las TIC al currículo escolar para poder llegar a los estudiantes.

Este nuevo mundo tecnológico, si bien presenta grandes beneficios, también genera algunos inconvenientes. Los beneficios según Bricall (2000) y Márquez (2002), son:

- Desarrollo de la iniciativa.
- Aprendizaje a partir de los errores.
- Aprendizaje cooperativo.
- Alto grado de interdisciplinariedad.
- Alfabetización digital y audiovisual.
- Desarrollo de habilidades de búsqueda y selección de información.
- Mejora de las competencias de expresión y creatividad.
- Fácil acceso a mucha información de todo tipo.
- Visualización de simulaciones.
- Interés.
- Motivación.

Al respecto, los autores también señalan que las funciones de las TIC desde la perspectiva de los estudiantes tienen las siguientes ventajas: propicia y mantiene el interés, motivación, interacción mediante grupos de trabajo y de discusión que se apoyen en las nuevas herramientas comunicativas: la utilización del correo

electrónico, de la videoconferencia y de la red; desarrollo de la iniciativa, aprendizaje a partir de los errores y mayor comunicación entre profesores y alumnos.

Las tecnologías, en definitiva, entregan nuevos recursos para construir conocimientos y desarrollar acciones que en otros tiempos resultaban completamente imposibles.

3.6.3. Desventajas

En el apartado anterior hemos visto que las tecnologías nos pueden ayudar a mejorar la enseñanza y aprendizaje, pero también debemos ser conscientes de que Internet conlleva una serie de riesgos para los usuarios.

En este sentido, Espinar y López (2009) apuntan que muchos jóvenes no son conscientes de estos riesgos y confían mucho en las tecnologías; aparte de que el uso inadecuado del ordenador, los videojuegos y el teléfono móvil pueden ocasionar problemas graves de salud.

Por su parte Pérez (2008), apunta que otro de los problemas que pueden ocasionar las nuevas tecnologías (redes virtuales, móvil...) es que pueden ser una herramienta a través de la cual hacer acoso escolar o bullying; entre otros problemas:

- Distracciones.
- Dispersión.
- Pérdida de tiempo.
- Informaciones no fiables.
- Aprendizajes incompletos y superficiales.
- Diálogos muy rígidos.
- Visión parcial de la realidad.
- Ansiedad.
- Dependencia de los demás

3.6.4. Su papel dentro de la educación

La incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la educación abre un amplio abanico de oportunidades y posibilidades en el sector educativo contribuyendo a la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Las TIC son la innovación educativa del momento y permiten a los docentes y alumnos cambios determinantes en el quehacer diario del aula.

Pero su utilización a favor o en contra de una sociedad más justa y responsable dependerá en gran medida de la educación, de los conocimientos y la capacidad crítica de sus usuarios, que son las personas que están creciendo con las TIC en su diario vivir (Álvarez 2006).

Por lo tanto, las tecnologías de la información y la comunicación han provocado un gran cambio en muchos aspectos de la vida y han tenido repercusión en mayor o menor medida en todos los entornos en los que se mueven los seres humanos. Takahashi señala: "Educar en la sociedad de la información es más que capacitar a personas para el uso de las TIC, es crear competencias amplias que les permitan actuar efectivamente en la producción de bienes y servicios; tomar decisiones acertadas; operar diestramente sus medios y herramientas de trabajo y utilizar creativamente nuevos medios tanto en usos rutinarios como en aplicaciones complejas. También se debe enseñar a los individuos para aprender a aprender ya que se enfrentan con el indetenible avance tecnológico" (Takahashi, 2001, p. 15).

3.7. Impactos negativos en el ámbito educativo. 3.7.1. Abusos de las TIC en niños y adolescentes

Para los niños y jóvenes de este siglo las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación son tan cotidianas como lo eran hace unas décadas el teléfono o la televisión, su conocimiento y manejo superan en muchas ocasiones a los que poseen los padres e incluso educadores.

Sin embargo, estas tecnologías que nos acercan a cualquier lugar del mundo en unos segundos, pueden también alterar comportamientos y crear dependencias que aíslan y despersonalizan si se abusan de ellas, además de otras consecuencias que, con distinta incidencia, se están produciendo en los niños y jóvenes (Pérez y Martín, 2007) .

3.7.2. Agentes distractores para los alumnos.

Si se pretende tener beneficios de las TIC, esto dependerá, en gran medida, de cómo se usen y cuánta importancia les otorgue en su desarrollo. Pero por otro lado si no se da un buen uso de ellas pueden surgir diversas situaciones problemáticas. Márquez afirma que: “Sin la orientación los estudiantes pueden presentar limitaciones tales como: distracciones, dispersión, pérdida de tiempo, la recopilación de información no confiable, aprendizajes incompletos y superficiales, diálogos muy rígidos, visión parcial de la realidad, ansiedad y dependencia de los demás. Se considera que si el docente maneja la tecnología y ha realizado buena selección y evaluación de ésta, se pueden minimizar muchas de estas limitaciones” (Márquez, 2002, p. 8)

3.7.3. Riesgos y consecuencias generadas

Ahora bien, estos distractores no llegan solos; muchos son los riesgos a los que nos exponemos cuando ingresamos a la red ya sea en busca de información, por diversión o simplemente por curiosidad, los riesgos no son propios de una comunidad o de una edad definida, sabiendo esto debemos ser conscientes de la exposición y las posibles consecuencias que obtendremos si no somos cautelosos en el manejo, así mismo en la orientación que damos a nuestros educandos o en el mejor de los casos a nuestro mismo núcleo familiar.

Pese a las infinitas posibilidades que ofrece Internet como infraestructura económica y cultural para facilitar muchas de las actividades humanas y contribuir a una mejor satisfacción de nuestras necesidades y a nuestro desarrollo personal, un mal uso de Internet también conlleva riesgos:

- Bajo rendimiento escolar.
- Uso pedagógico inadecuado.
- Pérdida de tiempo en cosas no provechosas.
- Aislamiento familiar.
- Relaciones humanas inadecuadas en la red.
- Piratería, etc.
- El problema se agrava porque existe un gran desconocimiento por parte de los padres ante estos medios, no saben cómo actuar y a veces no saben identificar los primeros signos de abuso (fracaso escolar, aislamiento, agresividad...) del que ignoran las verdaderas consecuencias. Se demuestra entonces que estos son los conceptos clave que constituyen el problema.

3.8. Las TIC y su uso adecuado dentro de la educación básica. 3.8.1. Involucrados (docentes, alumnos y padres de familia)

Las nuevas tecnologías son un escenario más en el proceso educativo y el papel de los padres ha de ser el de acompañarlos en su proceso de desarrollo y mantener un equilibrio entre ofrecer apoyo afectivo y establecer límites adecuados mediante una comunicación positiva. Los docentes así como los padres de familia son su pilar de confianza y su principal referente; es importante educarlos en el uso responsable, seguro y adecuado, que no deben sustituir ningún otro aspecto de la vida social de sus hijos e hijas, si no que ha de complementarlo (García y Pérez, 2002).

3.8.2. Enseñanza y orientación del uso responsable de las TIC por parte de los docentes

En el diario vivir del salón de clase es fácil subestimar la influencia del docente en la vida de los estudiantes; sin embargo, esa influencia no se limita a la cátedra impartida, sino también a su forma de pensar y actuar, a través de sus actitudes, valores e intereses. Los buenos profesores siempre son optimistas sobre lo que

sus estudiantes pueden lograr, desde los mejores estudiantes hasta los que tienen menores oportunidades de aprendizaje.

Las buenas actitudes y responsabilidad de los docentes hacia las TIC facilitan la motivación al aprendizaje, así como su uso. Díaz y Andrade afirman que “los maestros más eficientes en su labor son los que tienen mejor actitud hacia las TIC, para ello es requisito fundamental que tenga habilidades o competencias en el manejo de esas herramientas en el proceso de enseñanza-aprendizaje” (Díaz y Andrade 2007, p. 51).

4. Diseño y desarrollo (propuesta innovadora).

Pregunta de intervención

Al implementar un taller sobre el adecuado uso académico de las TIC en un grupo de alumnos de educación básica ¿disminuirán los distractores?

Se comienza a planear la intervención, la forma de solucionar la problemática a través de la pregunta de intervención. Ésta se llevó a cabo en la escuela primaria, “Erasto Valle Alcaraz” donde se realizó el estudio de campo; implementando un taller para los alumnos de 4º grado.

4.1. Estrategias y acciones para la solución del problema

Se eligió la estrategia del taller por ser viable y una muy buena opción para trabajar con los alumnos ya que se concibe como práctica educativa centrada en la realización de una actividad específica que se constituye en situación de aprendizaje asociada al desarrollo de habilidades manuales o tareas extraescolares. Lanz señala, que el taller como estrategia didáctica es un espacio de relación entre los conocimientos escolares y la vida cotidiana de los estudiantes, en la perspectiva de promover habilidades para la vida, mediante la experimentación, la creación y la expresión artística” (Lanz, 2006. p. 7)

Se trabajó la estrategia del taller con alumnos de 4º grado, quienes constantemente están en contacto directo con las tecnologías y son los primeros en sufrir las consecuencias del mal uso de las tecnologías.

4.2. Diseño de la Propuesta de Desarrollo Educativo

Se desarrolla la estrategia e ideas que en forma de acciones ayudaron a dar forma y congruencia al plan de intervención; para la solución del problema. Así también en acompañamiento a los temas impartidos en cada sesión, se realizaron diversas actividades lúdicas que fueron usadas como estrategias de intervención que hicieran más amenas y divertidas las sesiones del taller.

Es decir, se les da la libertad a los alumnos de que propongan algunas dinámicas de juego y no necesariamente tienen que relacionarse con las actividades hechas en el taller sobre las tecnologías.

Se decide hacerlo así para que los alumnos participen con más entusiasmo, así también, mejorar las interacciones entre los miembros del grupo y lograr un aprendizaje más significativo; estas actividades lúdicas son otro método de enseñanza con propósito.

Se realiza una dinámica de juego por sesión y éstas desempeñan un papel fundamental ya que los alumnos aprenden en un ambiente de alegría y diversión, se logra fomentar la cooperación, integración y el trabajo en equipo. (Ver anexo E).

4.3. Procedimiento de la implementación de la propuesta

Se da comienzo al taller, manifestando a los alumnos la importancia de saber que son las TIC y el uso correcto que se les debe dar para un mejor aprovechamiento en todos los aspectos. Esta importancia del uso correcto manifiesta el propósito general de la intervención: “Que los alumnos de 4° grado de primaria aprendan a hacer un buen uso de las TIC y las vean como una importante herramienta educativa”.

Se focalizó en cumplir principalmente con los propósitos propuestos de cada actividad, así como seguirlas tal y como están estructuradas dentro de la planeación. Se analizó cada actividad propuesta dentro de cada sesión

recolectando todos los datos trascendentes que me llevaron a los hallazgos; y poder comprobar si en verdad la intervención va dando solución al problema. (Ver anexo F)

5. Fase de seguimiento y evaluación. 5.1. La sistematización de la aplicación y sus resultados

Durante la implementación, todas las actividades propuestas se lograron llevar a cabo en su totalidad a través de los siguientes recursos: cuestionarios, diversidad de videos, diapositivas, debates y al final un mural hecho por los propios niños donde plasmaron los conocimientos obtenidos, como se tenían consideradas en el plan de acción. Durante el desarrollo de las actividades realizadas por los alumnos se pone de manifiesto la confusión que existía en un principio acerca de las TIC. Posteriormente, se siguió con el plan que dio como resultado una mejor comprensión de las diversas temáticas.

De las actividades impartidas en cada sesión se recopiló información, la cual se fue seleccionando lo más trascendente y significativo. En un principio fue difícil causando tensiones, los alumnos no se interesan del todo en el taller se podía percibir, distracciones, poca atención y participación; haciendo que no entendieran bien las instrucciones de las actividades, a lo cual se les tenía que repetir en varias ocasiones y con ejemplos para una mejor comprensión. Aun con estos inconvenientes todos lograban realizar sus actividades; y para que fueran comprendiendo mejor el tema con sus respectivas actividades, antes de cada sesión se daba un repaso de la anterior, los alumnos tenían la libertad de expresar sus dudas y se les invitaba a hacerlo, todo esto para que fueran construyendo su conocimiento de cada tema tratado y a tratar.

Se presentaron diferencia de opiniones, algunos estaban a favor de hacer uso de los diversos dispositivos mientras estudiaban, defendían esta postura, incluso llegaron a convencer a algunos compañeros que estaban en contra de esta postura. Posteriormente, y con el avance de las sesiones del taller los alumnos comprenden que no es correcto hacer tareas y a la vez hacer uso de algún

dispositivo para jugar, ya que éste los distrae y no permite que se concentren adecuadamente.

Hubo un momento en que los alumnos no percibían el peligro del mal uso de las tecnologías; por ejemplo, con sus redes sociales (Facebook), a pesar de lo explicado en las sesiones ellos seguían teniendo una perspectiva negativa. En las siguientes sesiones se siguió trabajando con la misma temática así como actividades de reflexión lo que hizo que los alumnos fueran cambiando esa perspectiva errónea, aunque sí fue complicado, sin embargo, poco a poco se fueron dando los resultados esperados.

Los alumnos reflexionaron acerca de que la incorporación de la tecnología a la educación aporta una serie de beneficios que les ayudan a mejorar la eficiencia y la productividad dentro de su salón de clases. También, quedan satisfechos de su incorporación ya que, aumenta su interés en las actividades académicas.

5.2. La evaluación de todo el proceso de sistematización

Los anexos muestran los instrumentos de recolección de datos y de evaluación los cuales reflejan la búsqueda de información y las evidencias de la problemática detectada, así como, las evidencias que se reflejaron durante la intervención que resultaron relevantes para el informe final.

En los diarios de campo se pone de manifiesto que a partir de la cuarta sesión los alumnos se mostraban un poco más atentos a las instrucciones que se les daba y a las actividades por realizar, incluso se mostraban más participativos, aunque a algunos alumnos les daba pena participar.

Sus actitudes eran de entusiasmo ya que me pude percatar que les agradaba mucho que se les pusieran los videos, porque se mostraban muy atentos a ellos, logrando entenderlos siendo un complemento importante para desarrollar las actividades satisfactoriamente.

En la quinta sesión, (complemento de la cuarta sesión), se pone de manifiesto que los alumnos pudieron entender y en las actividades realizadas demostraron que no sólo es divertido jugar videojuegos y estar todo el tiempo frente al televisor o computadora, sino también convivir con otros niños. Los propios alumnos dieron algunos ejemplos:

- Cuando juegan en la hora del recreo, (a las escondidillas, congelados, atrapadas).
- Cuando los niños juegan fútbol y las niñas con sus muñecas.
- Cuando sus papás los dejan ir a los juegos, (columpios, resbaladillas, sube y baja).

Durante la sexta sesión, se observó que el interés de los alumnos mejora, se muestran atentos a las explicaciones y a las actividades, aunque también, no a todos les gusta participar, ya que cuando se les pregunta algo se quedan callados y se muestran tímidos, (en especial son dos niños, los demás son más comunicativos), pero sí saben las respuestas ya que, las pueden expresar por escrito pero les cuesta trabajo hacerlo verbalmente.

Se registra aquellos hechos observados en el cual se sistematiza las experiencias para luego analizar los resultados obtenidos en cada sesión del taller; también, se incluyen otros instrumentos que se utilizaron para la realización de las actividades.

El análisis y evaluación de esta información me aporta que los elementos que componían la situación problematizadora de la investigación, resultó necesario abordarlos de una manera más directa y específica, con la finalidad de ampliar, complementar o bien confirmar la información obtenida en las actividades realizadas por los alumnos. (Ver anexo G).

Ante esto ubico la evaluación de mi propuesta en el paradigma “naturalista”, porque éste es de carácter cualitativo así como interpretativo, el mundo se encuentra como realidad objetiva, cada individuo lo construye socialmente.

El comportamiento humano dentro de este paradigma se estudia tal y como ocurre, es decir de manera natural y dentro de su contexto; también, busca primero descubrir los fenómenos y luego ir en busca de métodos y modelos.

“La investigación naturalista se asocia a términos como: análisis cualitativo estudios etnográficos, estudio sobre el terreno, método de estudio de casos, datos blandos, ecológicos, descriptivos e interpretativos” (Bhola, 1992, p. 31).

Conclusiones

La información recabada en el trabajo de investigación ha demostrado ser muy valiosa; se concientizó a los alumnos sobre el uso adecuado de las TIC; también, que ellos perciban las tecnologías no sólo como un medio de diversión sino como una importante herramienta para desarrollar su aprendizaje. Se mostraron los peligros que pueden correr si no las usan de forma adecuada y sobre todo que entiendan que estas tecnologías fueron hechas para que sean una herramienta de apoyo para todos.

Se desarrolló e implementó acciones estratégicas (taller) que dieran solución al problema de investigación; el taller “me divierto y aprendo con las TIC” se dividió en 11 sesiones, tratando diversos temas, actividades, dinámicas, etc; que los alumnos pusieron en práctica, generando interés en ellos por las actividades propuestas. La implementación del proyecto de intervención, proporcionó a los alumnos información y un proceso de reflexión y análisis, ahora los alumnos podrán disfrutar de las tecnologías pero con una perspectiva diferente a la que ellos tenían en un principio.

Ante lo realizado y aprendido en el taller “Me divierto y aprendo con las TIC”, los alumnos comprenden la importancia de usar y mantener una actitud positiva de las nuevas tecnologías conociendo y potenciando sus ventajas, así como sus desventajas y las consecuencias que se pueden acarrear si no se les da el uso correcto.

Por el contrario los grandes beneficios que también obtienen al hacer uso de ellas dentro del ámbito educativo, potenciando su desarrollo escolar. Al respecto argumento que con el fin de evitar riesgos y reducir daños por un mal uso de Internet es necesario fomentar la educación, tanto en la familia como en el centro escolar e instituciones que formen a menores en el uso de las tecnologías de información y comunicación, dándoles a conocer que no todo lo que hay en Internet es verdadero ni benéfico.

En torno a esto no se puede ignorar que en prevención es clave considerar la sociedad, el contexto donde aparece el problema y, dentro de éste, qué aspectos son considerados de riesgo y qué reacciones provoca a su vez. Hoy el consumo de nuevas tecnologías forma parte de la vida cotidiana, estableciendo pautas de comunicación y lúdicas. No podemos ni debemos afirmar que por el mero hecho de consumir nuevas tecnologías los usuarios sean o vayan a ser adictos a las mismas; pero sí podemos asegurar que todos los que abusan se verán afectados.

Referencias

- Adell, J. (1997). *Tendencias en Educación en la Sociedad de las Tecnologías de la Información*. En Revista EDUTEC, 7 disponible en <http://www.uib.es/depart/gte/revelec.html>
- Álvarez Pintado, César (2006). *Tecnologías de la Información en la Escuela*. Madrid: Editorial Alpersa.
- Alcocer, M. (1998). *Investigación Acción Participativa*. En: Técnicas de Investigación en Sociedad, Cultura y Comunicación. México: Addison Wesley Logman. Pp. 442-463.
- Booth, W. (2005). De las preguntas a los problemas. En: *Cómo convertirse en un hábil investigador*. (Pp. 68-83). Barcelona, España: Gedisa.
- Bohla, H.S. (1992). *La evaluación de proyectos, programas y campañas de "alfabetización para el desarrollo"*. Instituto de la UNESCO para la Educación (IUE) Fundación Alemana para el Desarrollo Internacional (DSE).
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación*. Colombia: Pearson Educación.
- Bricall J. (2000). Conferencia de Rectores de las Universidades españolas (CRUE) Informe Universidad 2000 Organización de Estados Iberoamericanos Biblioteca Digital de la OEI. Disponible en <http://www.campus-oei.org/oeivirt/bricall.htm>
- Cabero, J. (2007). *Las necesidades de las TIC en el ámbito educativo: oportunidades, riesgos y necesidades*. Tecnología y Comunicación Educativas Año 21, No. 45, Pp. 4-19.
- Contreras, J. D (1994). ¿Qué es? ¿Cómo se hace? Revista Cuadernos de Pedagogía, N^o. 224. Pp. 4-7.


- Castro, E. y Fernández, I. (2013). "*¿Cómo se innova?*". En: El significado de innovar. Madrid: CSIC, Catarata. Pp. 24 a 56.
- Díaz, M. García, F. y Andrade (2007). *Competencias técnicas en TIC de los docentes del área de tecnología e informática de las instituciones educativas*. Revista de investigación y pedagogía.
- De Pablos, J., (2002).*La Tecnología Educativa en el marco de la Sociedad de la Información*. Revista en Línea Fuentes Nº 2 disponible en <http://www.cica.es/aliens/revfuentes/presentacion.htm>
- Díaz, M. García, F. y Andrade (2007). *Competencias técnicas en TIC de los docentes del área de tecnología e informática de las instituciones educativas*. Revista de investigación y pedagogía.
- De Pablos, J., (2002).*La Tecnología Educativa en el marco de la Sociedad de la Información*. Revista en Línea Fuentes Nº 2 disponible en <http://www.cica.es/aliens/revfuentes/presentacion.htm>
- Educ.ar. (s/f). *Uso responsable de las TIC*. Escritorio familiar: México. Recuperado el 27 de enero de 2018, de: <http://escritoriofamilias.educ.ar/datos/uso-responsable-tic.html>
- Espinar, E. y López, C. (2009). *Usos y riesgos de las nuevas tecnologías: análisis del discurso de jóvenes y adolescentes*. Athenea digital: Revista de pensamiento e investigación social. Pp. 1-20.
- González, C., (2000). *Competencias y Proyecciones de La Formación Docente en Preescolar*. Ponencia presentada en el Congreso internacional de Pedagogía Alternativa Barquisimeto Venezuela.
- García-Córdova, F. (2005). "*La problematización*". Etapa determinante de una investigación. Cuadernos 1 ISCEEM.
- Galindo, C. (1998). *Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación*. México: Addison Wesley Longman.

- García, M. Vigo, M. Pérez, M. y Marcó A. (2002). *“Problemas conductuales relacionados con el uso de Internet”*. En Anales de la Psicología, vol. 18, nº 2. Pp. 273-292.
- Lanz, M. (2006). *“El aprendizaje autorregulado: enseñar a aprender en diferentes entornos educativos”*. Argentina: Editorial Ediciones Novedades Educativas.
- Lugo, Gutiérrez y Trejo (2017). *“La estrategia de intervención en la LEIP”* México, UPN.
- McKernan, J. (1999). *Investigación-acción y currículum*. Madrid: Morata. Pp. 79 – 161, Recuperado http://leip.upnvirtual.edu.mx/aula/pluginfile.php/18521/mod_resource/content/1/U2%20S5%20A2c.pdf.
- Moschen, J. C. (2005). *“Conceptos básicos para el análisis”*. En: Innovación educativa: Decisión y búsqueda permanente. Buenos Aires: Bonum. Pp. 11-37
- Marqués, P. (2002). *“Diseño y Educación de Programas Educativos”* Disponible En <http://www.xtec.es/pmarques/edusoft.htm>.
- Pérez, F. y Martín, I. (2007). *“Nuevas Adicciones: ¿Adicciones Nuevas?”*. Guadalajara: Intermedio Ediciones.
- Pérez, R. D. (2008). *Las nuevas tecnologías al servicio del acoso escolar*. Revista innovación y tendencias educativas, 45. Pp.1-13
- Secretaría General de Educación. (2016). *Guía para el buen uso de las Tics*. Consejería de Educación y Empleo. Recuperado el 27 de enero de 2018, de: https://enmarchaconlastic.educarex.es/conectadoyseguro/pdf/guia_BPTic.
- Takahashi, T. (, 2001). *Sociedad de la Información*. En Brasil - Libro Verde disponible en <http://www.campus-oei.org/salactsi/libroverde.htm>

ANEXOS

ANEXO A

Instrumentos de investigación

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL	Entrevista a alumnos		
Fecha: 2/04/2018	Grado: 4	Grupo: A	Sexo: Femenino
¿Sabes qué son las tecnologías? No se			
¿Conoces las ventajas del uso de las tecnologías? No			
¿Conoces las desventajas del mal uso de las tecnologías? No			
¿Te gusta tener contacto con algún dispositivo electrónico, (computadora, teléfono, tableta)? Si ¿Por qué? Es divertido			
¿Qué haces cuando tienes contacto con algún dispositivo? Busco juegos			
¿Quién te proporciona algún dispositivo? Mis papás			
¿Cuentas con alguna red social? ¿Cuál? Facebook			
¿Qué actividades haces primero tus tareas escolares o te pones a jugar? Mis tareas			
¿Qué te divierte más, jugar en la calle o jugar videojuegos, juegos online? Me gusta más salir a jugar a la calle			



Entrevista a alumnos

Fecha: 2/04/2018

Grado: 4

Grupo: A

Sexo: Femenino

¿Sabes qué son las tecnologías?

No

¿Conoces las ventajas del uso de las tecnologías?

No

¿Conoces las desventajas del mal uso de las tecnologías?

No

¿Te gusta tener contacto con algún dispositivo electrónico, (computadora, teléfono, tableta)?

Si

¿Por qué? Porque es interesante

¿Qué haces cuando tienes contacto con algún dispositivo?

escuchar música y ver películas

¿Quién te proporciona algún dispositivo?

Mi mamá

¿Cuentas con alguna red social? ¿Cuál?

Facebook

¿Qué actividades haces primero tus tareas escolares o te pones a jugar?

Primero hago la tarea

¿Qué te divierte más, jugar en la calle o jugar videojuegos?

Me gusta más salir a jugar a la calle con mis amigas



Entrevista a alumnos

Fecha: 2/04/2018

Grado: 4

Grupo: A

Sexo: Femenino

¿Sabes qué son las tecnologías?

No

¿Conoces las ventajas del uso de las tecnologías?

No

¿Conoces las desventajas del mal uso de las tecnologías?

No

¿Te gusta tener contacto con algún dispositivo electrónico, (computadora, teléfono, tableta)?

Si

¿Por qué? Me divierto

¿Qué haces cuando tienes contacto con algún dispositivo?

Ver videos

¿Quién te proporciona algún dispositivo?

Mi mamá me presta su celular

¿Cuentas con alguna red social? ¿Cuál?

Facebook

¿Qué actividades haces primero tus tareas escolares o te pones a jugar?

Tengo que hacer primero mi tarea para que mi mamá me preste su celular

¿Qué te divierte más, jugar en la calle o jugar videojuegos?

Me divierte más jugar en la calle con mis primos



Entrevista a alumnos

Fecha: 2/04/2018

Grado: 4

Grupo: A

Sexo: Femenino

¿Sabes qué son las tecnologías?

El internet

¿Conoces las ventajas del uso de las tecnologías?

No

¿Conoces las desventajas del mal uso de las tecnologías?

No

¿Te gusta tener contacto con algún dispositivo electrónico, (computadora, teléfono, tableta)?

Si

¿Por qué? Puedo ver muchas cosas

¿Qué haces cuando tienes contacto con algún dispositivo?

Veo videos

¿Quién te proporciona algún dispositivo?

Mis papás

¿Cuentas con alguna red social? ¿Cuál?

Facebook

¿Qué actividades haces primero tus tareas escolares o te pones a jugar?

Hago mi tarea de la escuela y ya después puedo jugar

¿Qué te divierte más, jugar en la calle o jugar videojuegos?

Jugar en la calle



Entrevista a alumnos

Fecha: 2/04/2018

Grado: 4

Grupo: A

Sexo: Femenino

¿Sabes qué son las tecnologías?

No

¿Conoces las ventajas del uso de las tecnologías?

No

¿Conoces las desventajas del mal uso de las tecnologías?

No

¿Te gusta tener contacto con algún dispositivo electrónico, (computadora, teléfono, tableta)?

Si

¿Por qué? Me gusta ver mi tableta

¿Qué haces cuando tienes contacto con algún dispositivo?

Ver películas

¿Quién te proporciona algún dispositivo?

Mis papás

¿Cuentas con alguna red social? ¿Cuál?

No

¿Qué actividades haces primero tus tareas escolares o te pones a jugar?

Mi tarea

¿Qué te divierte más, jugar en la calle o jugar videojuegos?

Ver películas y jugar en la calle



Entrevista a alumnos

Fecha: 2/04/2018

Grado: 4

Grupo: A

Sexo: Femenino

¿Sabes qué son las tecnologías?

No

¿Conoces las ventajas del uso de las tecnologías?

No

¿Conoces las desventajas del mal uso de las tecnologías?

No

¿Te gusta tener contacto con algún dispositivo electrónico, (computadora, teléfono, tableta)?

Si

¿Por qué? Para jugar

¿Qué haces cuando tienes contacto con algún dispositivo?

Pongo juegos de retos

¿Quién te proporciona algún dispositivo?

Mi mamá

¿Cuentas con alguna red social? ¿Cuál?

Facebook

¿Qué actividades haces primero tus tareas escolares o te pones a jugar?

A veces primero juego y después hago mi tarea

¿Qué te divierte más, jugar en la calle o jugar videojuegos?

Me gusta más los videojuegos



Entrevista a alumnos

Fecha: 2/04/2018

Grado: 4

Grupo: A

Sexo: Femenino

¿Sabes qué son las tecnologías?

No

¿Conoces las ventajas del uso de las tecnologías?

No

¿Conoces las desventajas del mal uso de las tecnologías?

No

¿Te gusta tener contacto con algún dispositivo electrónico, (computadora, teléfono, tableta)?

Si

¿Por qué? Es divertido

¿Qué haces cuando tienes contacto con algún dispositivo?

Ver películas

¿Quién te proporciona algún dispositivo?

Mi mamá me presta su celular y a veces mi papá

¿Cuentas con alguna red social? ¿Cuál?

Facebook

¿Qué actividades haces primero tus tareas escolares o te pones a jugar?

Cuando no me dejan tarea mis maestros me pongo a jugar

¿Qué te divierte más, jugar en la calle o jugar videojuegos?

Salir a la calle con mi bicicleta



Entrevista a alumnos

Fecha: 2/04/2018

Grado: 4

Grupo: A

Sexo: Femenino

¿Sabes qué son las tecnologías?

No

¿Conoces las ventajas del uso de las tecnologías?

No

¿Conoces las desventajas del mal uso de las tecnologías?

No

¿Te gusta tener contacto con algún dispositivo electrónico, (computadora, teléfono, tableta)?

Si

¿Por qué? Me gusta la tableta

¿Qué haces cuando tienes contacto con algún dispositivo?

Me gusta escuchar música

¿Quién te proporciona algún dispositivo?

Mis papás me compraron mi tableta

¿Cuentas con alguna red social? ¿Cuál?

Facebook e Instagram

¿Qué actividades haces primero tus tareas escolares o te pones a jugar?

Hago mi tarea

¿Qué te divierte más, jugar en la calle o jugar videojuegos?

Jugar en la calle con mis amigos



Entrevista a alumnos

Fecha: 2/04/2018

Grado: 4

Grupo: A

Sexo: Masculino

¿Sabes qué son las tecnologías?

No

¿Conoces las ventajas del uso de las tecnologías?

No

¿Conoces las desventajas del mal uso de las tecnologías?

No

¿Te gusta tener contacto con algún dispositivo electrónico, (computadora, teléfono, tableta)?

Si

¿Por qué? No contesto

¿Qué haces cuando tienes contacto con algún dispositivo?

Jugar videojuegos

¿Quién te proporciona algún dispositivo?

Mi papá me compro un celular

¿Cuentas con alguna red social? ¿Cuál?

No

¿Qué actividades haces primero tus tareas escolares o te pones a jugar?

A veces juego primero

¿Qué te divierte más, jugar en la calle o jugar videojuegos?

Los videojuegos



Entrevista a alumnos

Fecha: 2/04/2018 **Grado: 4** **Grupo: A** **Sexo: Masculino**

¿Sabes qué son las tecnologías?

No

¿Conoces las ventajas del uso de las tecnologías?

No

¿Conoces las desventajas del mal uso de las tecnologías?

No

¿Te gusta tener contacto con algún dispositivo electrónico, (computadora, teléfono, tableta)?

Si

¿Por qué? El teléfono

¿Qué haces cuando tienes contacto con algún dispositivo?

Ver películas

¿Quién te proporciona algún dispositivo?

Mi mamá me presta su celular

¿Cuentas con alguna red social? ¿Cuál?

No

¿Qué actividades haces primero tus tareas escolares o te pones a jugar?

Mi tarea

¿Qué te divierte más, jugar en la calle o jugar videojuegos?

Los videojuegos



Entrevista a alumnos

Fecha: 2/04/2018

Grado: 4

Grupo: A

Sexo: Masculino

¿Sabes qué son las tecnologías?

No

¿Conoces las ventajas del uso de las tecnologías?

No

¿Conoces las desventajas del mal uso de las tecnologías?

No

¿Te gusta tener contacto con algún dispositivo electrónico, (computadora, teléfono, tableta)?

Si

¿Por qué? No contesto

¿Qué haces cuando tienes contacto con algún dispositivo?

Jugar

¿Quién te proporciona algún dispositivo?

Mi mamá

¿Cuentas con alguna red social? ¿Cuál?

No

¿Qué actividades haces primero tus tareas escolares o te pones a jugar?

A veces juego

¿Qué te divierte más, jugar en la calle o jugar videojuegos?

Los videojuegos



Entrevista a alumnos

Fecha: 2/04/2018

Grado: 4

Grupo: A

Sexo: Masculino

¿Sabes qué son las tecnologías?

No

¿Conoces las ventajas del uso de las tecnologías?

No

¿Conoces las desventajas del mal uso de las tecnologías?

No

¿Te gusta tener contacto con algún dispositivo electrónico, (computadora, teléfono, tableta)?

Si

¿Por qué? Con mi celular

¿Qué haces cuando tienes contacto con algún dispositivo?

Me gustan los videojuegos

¿Quién te proporciona algún dispositivo?

Mis papás

¿Cuentas con alguna red social? ¿Cuál?

Si Facebook

¿Qué actividades haces primero tus tareas escolares o te pones a jugar?

juego primero

¿Qué te divierte más, jugar en la calle o jugar videojuegos?

Jugar videojuegos



Entrevista a alumnos

Fecha: 2/04/2018

Grado: 4

Grupo: A

Sexo: Masculino

¿Sabes qué son las tecnologías?

No

¿Conoces las ventajas del uso de las tecnologías?

No

¿Conoces las desventajas del mal uso de las tecnologías?

No

¿Te gusta tener contacto con algún dispositivo electrónico, (computadora, teléfono, tableta)?

Si

¿Por qué? Porque me entretiene

¿Qué haces cuando tienes contacto con algún dispositivo?

Ver películas

¿Quién te proporciona algún dispositivo?

Mi papá

¿Cuentas con alguna red social? ¿Cuál?

No me gustan

¿Qué actividades haces primero tus tareas escolares o te pones a jugar?

Hago mi tarea

¿Qué te divierte más, jugar en la calle o jugar videojuegos?

Me gusta más jugar fútbol



Entrevista a alumnos

Fecha: 2/04/2018

Grado: 4

Grupo: A

Sexo: Masculino

¿Sabes qué son las tecnologías?

No

¿Conoces las ventajas del uso de las tecnologías?

No

¿Conoces las desventajas del mal uso de las tecnologías?

No

¿Te gusta tener contacto con algún dispositivo electrónico, (computadora, teléfono, tableta)?

Si

¿Por qué? Porque puedo ver cosas

¿Qué haces cuando tienes contacto con algún dispositivo?

A veces juego o veo películas

¿Quién te proporciona algún dispositivo?

Mi mamá

¿Cuentas con alguna red social? ¿Cuál?

No

¿Qué actividades haces primero tus tareas escolares o te pones a jugar?

Mi tarea

¿Qué te divierte más, jugar en la calle o jugar videojuegos?

Los videojuegos



Entrevista a alumnos

Fecha: 2/04/2018

Grado: 4

Grupo: A

Sexo: Masculino

¿Sabes qué son las tecnologías?

No

¿Conoces las ventajas del uso de las tecnologías?

No

¿Conoces las desventajas del mal uso de las tecnologías?

No

¿Te gusta tener contacto con algún dispositivo electrónico, (computadora, teléfono, tableta)?

Si

¿Por qué? No contesto

¿Qué haces cuando tienes contacto con algún dispositivo?

Me gusta ver videos de robots

¿Quién te proporciona algún dispositivo?

Mi papá me compro un celular

¿Cuentas con alguna red social? ¿Cuál?

No

¿Qué actividades haces primero tus tareas escolares o te pones a jugar?

La tarea

¿Qué te divierte más, jugar en la calle o jugar videojuegos?

Salir a la calle a jugar canicas

ANEXO B



ENCUESTA ALUMNO

Fecha: 09/04/2018

Grado: 4

Grupo: A

Sexo: Femenino

Edad: 8 años

¿Qué piensas de las tecnologías?

- Son buenas
- Son regulares
- Son malas

¿Qué haces cuando usas la computadora?

- Buscar información para la escuela
- Jugar en red/internet
- Conectarte a tus redes sociales

Cuando estoy con la computadora ¿siento que estoy?

- Divirtiéndome
- Aprendiendo
- Muy distraído

¿Qué dispositivo usas más?

- Teléfono móvil
- Tablet
- Laptop o computadora de escritorio

¿Qué descargas de internet?

- | | |
|-------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> | Aplicaciones de estudio para la escuela |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Música, videos |
| <input type="checkbox"/> | Aplicaciones para jugar |

Cuando descargas una aplicación, ¿en qué te fijas?

- | | |
|-------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> | El número de descargas que tiene la aplicación. |
| <input type="checkbox"/> | El origen de seguridad o desarrollador del que proviene. |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Nada |

¿Pides permiso a tus padres antes de descargar alguna aplicación?

- | | |
|-------------------------------------|---------|
| <input type="checkbox"/> | Siempre |
| <input type="checkbox"/> | A veces |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Nunca |

Fecha: 09/04/2018

Grado: 4

Grupo: A

Sexo: Femenino

Edad: 8 años

¿Qué piensas de las tecnologías?

- Son buenas
- Son regulares
- Son malas

¿Qué haces cuando usas la computadora?

- Buscar información para la escuela
- Jugar en red/internet
- Conectarte a tus redes sociales

Cuando estoy con la computadora ¿siento que estoy?

- Aprendiendo
- Divirtiéndome
- Muy distraído

¿Qué dispositivo usas más?

- Teléfono móvil
- Tablet
- Laptop o computadora de escritorio

¿Qué descargas de internet?

- Aplicaciones de estudio para la escuela
- Aplicaciones para jugar
- Música, videos

Cuando descargas una aplicación, ¿en qué te fijas?

- | | |
|-------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> | El número de descargas que tiene la aplicación. |
| <input type="checkbox"/> | El origen de seguridad o desarrollador del que proviene. |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Nada |

¿Pides permiso a tus padres antes de descargar alguna aplicación?

- | | |
|-------------------------------------|---------|
| <input type="checkbox"/> | Siempre |
| <input type="checkbox"/> | A veces |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Nunca |

Fecha: 09/04/2018

Grado: 4

Grupo: A

Sexo: Femenino

Edad: 8 años

¿Qué piensas de las tecnologías?

- Son buenas
- Son regulares
- Son malas

¿Qué haces cuando usas la computadora?

- Buscar información para la escuela
- Jugar en red/internet
- Conectarte a tus redes sociales

Cuando estoy con la computadora ¿siento que estoy?

- Divirtiéndome
- Aprendiendo
- Muy distraído

¿Qué dispositivo usas más?

- Teléfono móvil
- Tablet
- Laptop o computadora de escritorio

¿Qué descargas de internet?

- | | |
|-------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> | Aplicaciones de estudio para la escuela |
| <input type="checkbox"/> | Aplicaciones para jugar |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Música, videos |

Cuando descargas una aplicación, ¿en qué te fijas?

- | | |
|-------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> | El número de descargas que tiene la aplicación. |
| <input type="checkbox"/> | El origen de seguridad o desarrollador del que proviene. |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Nada |

¿Pides permiso a tus padres antes de descargar alguna aplicación?

- | | |
|-------------------------------------|---------|
| <input type="checkbox"/> | Siempre |
| <input checked="" type="checkbox"/> | A veces |
| <input type="checkbox"/> | Nunca |

Fecha: 09/04/2018

Grado: 4

Grupo: A

Sexo: Femenino

Edad: 8 años

¿Qué piensas de las tecnologías?

- Son buenas
 Son regulares
 Son malas

¿Qué haces con la computadora?

- Buscar información para la escuela
 Jugar en red/internet
 Conectarte a tus redes sociales

Cuando estoy con la computadora ¿siento que estoy?

- Divirtiéndome
 Aprendiendo
 Muy distraído

¿Qué dispositivo usas más?

- Teléfono móvil
 Tablet
 Laptop o computadora de escritorio

¿Qué descargas de internet?

- Aplicaciones de estudio para la escuela
 Aplicaciones para jugar
 Música, videos

Cuando descargas una aplicación, ¿en qué te fijas?

- | | |
|-------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> | El número de descargas que tiene la aplicación. |
| <input type="checkbox"/> | El origen de seguridad o desarrollador del que proviene. |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Nada |

¿Pides permiso a tus padres antes de descargar alguna aplicación?

- | | |
|-------------------------------------|---------|
| <input type="checkbox"/> | Siempre |
| <input type="checkbox"/> | A veces |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Nunca |

Fecha: 09/04/2018

Grado: 4

Grupo: A

Sexo: Femenino

Edad: 8 años

¿Qué piensas de las tecnologías?

- Son buenas
- Son regulares
- Son malas

¿Qué haces con la computadora?

- Buscar información para la escuela
- Jugar en red/internet
- Conectarte a tus redes sociales

Cuando estoy con la computadora ¿siento que estoy?

- Divirtiéndome
- Aprendiendo
- Muy distraído

¿Qué dispositivo usas más?

- Teléfono móvil
- Tablet
- Laptop o computadora de escritorio

¿Qué descargas de internet?

- Aplicaciones de estudio para la escuela
- Aplicaciones para jugar
- Música, videos

Cuando descargas una aplicación, ¿en qué te fijas?

- | | |
|-------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> | El número de descargas que tiene la aplicación. |
| <input type="checkbox"/> | El origen de seguridad o desarrollador del que proviene. |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Nada |

¿Pides permiso a tus padres antes de descargar alguna aplicación?

- | | |
|-------------------------------------|---------|
| <input type="checkbox"/> | Siempre |
| <input type="checkbox"/> | A veces |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Nunca |

Fecha: 09/04/2018

Grado: 4

Grupo: A

Sexo: Femenino

Edad: 8 años

¿Qué piensas de las tecnologías?

- Son buenas
- Son regulares
- Son malas

¿Qué haces con la computadora?

- Buscar información para la escuela
- Jugar en red/internet
- Conectarte a tus redes sociales

Cuando estoy con la computadora ¿siento que estoy?

- Divirtiéndome
- Aprendiendo
- Muy distraído

¿Qué dispositivo usas más?

- Teléfono móvil
- Tablet
- Laptop o computadora de escritorio

¿Qué descargas de internet?

- Aplicaciones de estudio para la escuela
- Aplicaciones para jugar
- Música, videos

Cuando descargas una aplicación, ¿en qué te fijas?

- | | |
|-------------------------------------|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> | El número de descargas que tiene la aplicación. |
| <input type="checkbox"/> | El origen de seguridad o desarrollador del que proviene. |
| <input type="checkbox"/> | Nada |

¿Pides permiso a tus padres antes de descargar alguna aplicación?

- | | |
|-------------------------------------|---------|
| <input type="checkbox"/> | Siempre |
| <input checked="" type="checkbox"/> | A veces |
| <input type="checkbox"/> | Nunca |

Fecha: 09/04/2018

Grado: 4

Grupo: A

Sexo: Femenino

Edad: 9 años

¿Qué piensas de las tecnologías?

- Son buenas
- Son regulares
- Son malas

¿Qué haces con la computadora?

- Buscar información para la escuela
- Jugar en red/internet
- Conectarte a tus redes sociales

Cuando estoy con la computadora ¿siento que estoy?

- Divirtiéndome
- Aprendiendo
- Muy distraído

¿Qué dispositivo usas más?

- Teléfono móvil
- Tablet
- Laptop o computadora de escritorio

¿Qué descargas de internet?

- Aplicaciones de estudio para la escuela
- Aplicaciones para jugar
- Música, video

Cuando descargas una aplicación, ¿en qué te fijas?

- | | |
|-------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> | El número de descargas que tiene la aplicación. |
| <input type="checkbox"/> | El origen de seguridad o desarrollador del que proviene. |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Nada |

¿Pides permiso a tus padres antes de descargar alguna aplicación?

- | | |
|-------------------------------------|---------|
| <input type="checkbox"/> | Siempre |
| <input checked="" type="checkbox"/> | A veces |
| <input type="checkbox"/> | Nunca |

Fecha: 09/04/2018

Grado: 4

Grupo: A

Sexo: Femenino

Edad: 9 años

¿Qué piensas de las tecnologías?

- Son buenas
- Son regulares
- Son malas

¿Qué haces con la computadora?

- Buscar información para la escuela
- Jugar en red/internet
- Conectarte a tus redes sociales

Cuando estoy con la computadora ¿siento que estoy?

- Divirtiéndome
- Aprendiendo
- Muy distraído

¿Qué dispositivo usas más?

- Teléfono móvil
- Tablet
- Laptop o computadora de escritorio

¿Qué descargas de internet?

- Aplicaciones de estudio para la escuela
- Aplicaciones para jugar
- Música, videos

Cuando descargas una aplicación, ¿en qué te fijas?

- | | |
|-------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> | El número de descargas que tiene la aplicación. |
| <input type="checkbox"/> | El origen de seguridad o desarrollador del que proviene. |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Nada |

¿Pides permiso a tus padres antes de descargar alguna aplicación?

- | | |
|-------------------------------------|---------|
| <input type="checkbox"/> | Siempre |
| <input type="checkbox"/> | A veces |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Nunca |

Fecha: 09/04/2018

Grado: 4

Grupo: A

Sexo: Femenino

Edad: 9 años

¿Qué piensas de las tecnologías?

- Son buenas
- Son regulares
- Son malas

¿Qué haces con la computadora?

- Buscar información para la escuela
- Jugar en red/internet
- Conectarte a tus redes sociales

Cuando estoy con la computadora ¿siento que estoy?

- Divirtiéndome
- Aprendiendo
- Muy distraído

¿Qué dispositivo usas más?

- Teléfono móvil
- Tablet
- Laptop o computadora de escritorio

¿Qué descargas de internet?

- Aplicaciones de estudio para la escuela
- Aplicaciones para jugar
- Música, videos

Cuando descargas una aplicación, ¿en qué te fijas?

- | | |
|-------------------------------------|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> | El número de descargas que tiene la aplicación. |
| <input type="checkbox"/> | El origen de seguridad o desarrollador del que proviene. |
| <input type="checkbox"/> | Nada |

¿Pides permiso a tus padres antes de descargar alguna aplicación?

- | | |
|-------------------------------------|---------|
| <input checked="" type="checkbox"/> | Siempre |
| <input type="checkbox"/> | A veces |
| <input type="checkbox"/> | Nunca |

Fecha: 09/04/2018

Grado: 4

Grupo: A

Sexo: Masculino

Edad: 8 años

¿Qué piensas de las tecnologías?

- Son buenas
- Son regulares
- Son malas

¿Qué haces con la computadora?

- Buscar información para la escuela
- Jugar en red/internet
- Conectarte a tus redes sociales

Cuando estoy con la computadora ¿siento que estoy?

- Divirtiéndome
- Aprendiendo
- Muy distraído

¿Qué dispositivo usas más?

- Teléfono móvil
- Tablet
- Laptop o computadora de escritorio

¿Qué descargas de internet?

- Aplicaciones de estudio para la escuela
- Aplicaciones para jugar
- Música, videos

Cuando descargas una aplicación, ¿en qué te fijas?

- | | |
|-------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> | El número de descargas que tiene la aplicación. |
| <input type="checkbox"/> | El origen de seguridad o desarrollador del que proviene. |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Nada |

¿Pides permiso a tus padres antes de descargar alguna aplicación?

- | | |
|-------------------------------------|---------|
| <input type="checkbox"/> | Siempre |
| <input type="checkbox"/> | A veces |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Nunca |

Fecha: 09/04/2018

Grado: 4

Grupo: A

Sexo: Masculino

Edad: 9 años

¿Qué piensas de las tecnologías?

- Son buenas
- Son regulares
- Son malas

¿Qué haces con la computadora?

- Buscar información para la escuela
- Jugar en red/internet
- Conectarte a tus redes sociales

Cuando estoy con la computadora ¿siento que estoy?

- Divirtiéndome
- Aprendiendo
- Muy distraído

¿Qué dispositivo usas más?

- Teléfono móvil
- Tablet
- Laptop o computadora de escritorio

¿Qué descargas de internet?

- Aplicaciones de estudio para la escuela
- Aplicaciones para jugar
- Música, videos

Cuando descargas una aplicación, ¿en qué te fijas?

- | | |
|-------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> | El número de descargas que tiene la aplicación. |
| <input type="checkbox"/> | El origen de seguridad o desarrollador del que proviene. |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Nada |

¿Pides permiso a tus padres antes de descargar alguna aplicación?

- | | |
|-------------------------------------|---------|
| <input type="checkbox"/> | Siempre |
| <input type="checkbox"/> | A veces |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Nunca |

Fecha: 09/04/2018

Grado: 4

Grupo: A

Sexo: Masculino

Edad: 8 años

¿Qué piensas de las tecnologías?

- Son buenas
- Son regulares
- Son malas

¿Qué haces con la computadora?

- Buscar información para la escuela
- Jugar en red/internet
- Conectarte a tus redes sociales

Cuando estoy con la computadora ¿siento que estoy?

- Divirtiéndome
- Aprendiendo
- Muy distraído

¿Qué dispositivo usas más?

- Teléfono móvil
- Tablet
- Laptop o computadora de escritorio

¿Qué descargas de internet?

- Aplicaciones de estudio para la escuela
- Aplicaciones para jugar
- Música, videos

Cuando descargas una aplicación, ¿en qué te fijas?

- | | |
|-------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> | El número de descargas que tiene la aplicación. |
| <input type="checkbox"/> | El origen de seguridad o desarrollador del que proviene. |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Nada |

¿Pides permiso a tus padres antes de descargar alguna aplicación?

- | | |
|-------------------------------------|---------|
| <input type="checkbox"/> | Siempre |
| <input checked="" type="checkbox"/> | A veces |
| <input type="checkbox"/> | Nunca |

Fecha: 09/04/2018

Grado: 4

Grupo: A

Sexo: Masculino

Edad: 8 años

¿Qué piensas de las tecnologías?

- Son buenas
- Son regulares
- Son malas

¿Qué haces con la computadora?

- Buscar información para la escuela
- Jugar en red/internet
- Conectarte a tus redes sociales

Cuando estoy con la computadora ¿siento que estoy?

- Divirtiéndome
- Aprendiendo
- Muy distraído

¿Qué dispositivo usas más?

- Teléfono móvil
- Tablet
- Laptop o computadora de escritorio

¿Qué descargas de internet?

- Aplicaciones de estudio para la escuela
- Aplicaciones para jugar
- Música, videos

Cuando descargas una aplicación, ¿en qué te fijas?

- | | |
|-------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> | El número de descargas que tiene la aplicación. |
| <input type="checkbox"/> | El origen de seguridad o desarrollador del que proviene. |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Nada |

¿Pides permiso a tus padres antes de descargar alguna aplicación?

- | | |
|-------------------------------------|---------|
| <input type="checkbox"/> | Siempre |
| <input checked="" type="checkbox"/> | A veces |
| <input type="checkbox"/> | Nunca |

Fecha: 09/04/2018

Grado: 4

Grupo: A

Sexo: Masculino

Edad: 9 años

¿Qué piensas de las tecnologías?

- Son buenas
- Son regulares
- Son malas

¿Qué haces con la computadora?

- Buscar información para la escuela
- Jugar en red/internet
- Conectarte a tus redes sociales

Cuando estoy con la computadora ¿siento que estoy?

- Divirtiéndome
- Aprendiendo
- Muy distraído

¿Qué dispositivo usas más?

- Teléfono móvil
- Tablet
- Laptop o computadora de escritorio

¿Qué descargas de internet?

- Aplicaciones de estudio para la escuela
- Aplicaciones para jugar
- Música, videos

Cuando descargas una aplicación, ¿en qué te fijas?

- | | |
|-------------------------------------|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> | El número de descargas que tiene la aplicación. |
| <input type="checkbox"/> | El origen de seguridad o desarrollador del que proviene. |
| <input type="checkbox"/> | Nada |

¿Pides permiso a tus padres antes de descargar alguna aplicación?

- | | |
|-------------------------------------|---------|
| <input type="checkbox"/> | Siempre |
| <input type="checkbox"/> | A veces |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Nunca |

Fecha: 09/04/2018

Grado: 4

Grupo: A

Sexo: Masculino

Edad: 9 años

¿Qué piensas de las tecnologías?

- Son buenas
- Son regulares
- Son malas

¿Qué haces con la computadora?

- Buscar información para la escuela
- Jugar en red/internet
- Conectarte a tus redes sociales

Cuando estoy con la computadora ¿siento que estoy?

- Divirtiéndome
- Aprendiendo
- Muy distraído

¿Qué dispositivo usas más?

- Teléfono móvil
- Tablet
- Laptop o computadora de escritorio

¿Qué descargas de internet?

- Aplicaciones de estudio para la escuela
- Aplicaciones para jugar
- Música, videos

Cuando descargas una aplicación, ¿en qué te fijas?

- | | |
|-------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> | El número de descargas que tiene la aplicación. |
| <input type="checkbox"/> | El origen de seguridad o desarrollador del que proviene. |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Nada |

¿Pides permiso a tus padres antes de descargar alguna aplicación?

- | | |
|-------------------------------------|---------|
| <input type="checkbox"/> | Siempre |
| <input type="checkbox"/> | A veces |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Nunca |



ENCUESTA ALUMNO

Fecha: 09/04/2018 Grado: 4 Grupo: A Sexo: Masculino Edad: 9 años

¿Qué piensas de las tecnologías?

- Son buenas
- Son regulares
- Son malas

¿Qué haces con la computadora?

- Buscar información para la escuela
- Jugar en red/internet
- Conectarte a tus redes sociales

Cuando estoy con la computadora ¿siento que estoy?

- Divirtiéndome
- Aprendiendo
- Muy distraído

¿Qué dispositivo usas más?

- Teléfono móvil
- Tablet
- Laptop o computadora de escritorio

¿Qué descargas de internet?

- Aplicaciones de estudio para la escuela
- Aplicaciones para jugar
- Música, videos

Cuando descargas una aplicación, ¿en qué te fijas?

- | | |
|-------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> | El número de descargas que tiene la aplicación. |
| <input type="checkbox"/> | El origen de seguridad o desarrollador del que proviene. |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Nada |

¿Pides permiso a tus padres antes de descargar alguna aplicación?

- | | |
|-------------------------------------|---------|
| <input checked="" type="checkbox"/> | Siempre |
| <input type="checkbox"/> | A veces |
| <input type="checkbox"/> | Nunca |

Anexo C



Encuesta a padres de familia

Fecha: Sexo: Femenino Ocupación: Comerciante

¿Cuánto conocimiento tiene usted de las tecnologías?

<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

Mucho
Poco
Nada

¿Les permite a sus hijos tener contacto con las tecnologías?

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>

SI
No
Poco

¿Qué tan frecuente usted le pregunta a sus hijos qué hacen cuando están navegando en Internet?

<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

Siempre pregunto
A veces pregunto
No, la verdad nunca pregunto

¿Usted regula continuamente el tiempo en que sus hijos están en Internet?

<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

No, debe tener por sí mismo consciencia de las cosas
Si, estoy al pendiente
Pues, es bueno que juegue y se distraiga

¿Cree usted que su hijo realiza un buen uso de estas herramientas tecnológicas?

<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

Tal vez si
Definitivamente hace un buen uso, siempre lo vigilo
Hace un muy mal uso de las tecnologías

Encuesta a padres de familia

Fecha: Sexo: Femenino Ocupación: Cocinera

¿Cuánto conocimiento tiene usted de las tecnologías?

<input type="checkbox"/>	Mucho
<input checked="" type="checkbox"/>	Poco
<input type="checkbox"/>	Nada

¿Les permite a sus hijos tener contacto con las tecnologías?

<input type="checkbox"/>	SI
<input type="checkbox"/>	No
<input checked="" type="checkbox"/>	Poco

¿Qué tan frecuente usted le pregunta a sus hijos qué hacen cuando están navegando en Internet?

<input type="checkbox"/>	Siempre pregunto
<input checked="" type="checkbox"/>	A veces pregunto
<input type="checkbox"/>	No, la verdad nunca pregunto

¿Usted regula continuamente el tiempo en que sus hijos están en Internet?

<input type="checkbox"/>	No, debe tener por sí mismo consciencia de las cosas
<input checked="" type="checkbox"/>	Si estoy al pendiente
<input type="checkbox"/>	Pues, es bueno que juegue y se distraiga

¿Cree usted que su hijo realiza un buen uso de estas herramientas tecnológicas?

<input checked="" type="checkbox"/>	Tal vez si
<input type="checkbox"/>	Definitivamente hace un buen uso, siempre lo vigilo
<input type="checkbox"/>	Hace un muy mal uso de las tecnologías

Encuesta a padres de familia

Fecha:

Sexo: Femenino

Ocupación: Ama de casa

¿Cuánto conocimiento tiene usted de las tecnologías?

<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

Mucho

Poco

Nada

¿Les permite a sus hijos tener contacto con las tecnologías?

<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

SI

No

Poco

¿Qué tan frecuente usted le pregunta a sus hijos qué hacen cuando están navegando en Internet?

<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

Siempre pregunto

A veces pregunto

No, la verdad nunca pregunto

¿Usted regula continuamente el tiempo en que sus hijos están en Internet?

<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

No, debe tener por sí mismo consciencia de las cosas

Si estoy al pendiente

Pues, es bueno que juegue y se distraiga

¿Cree usted que su hijo realiza un buen uso de estas herramientas tecnológicas?

<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

Tal vez si

Definitivamente hace un buen uso, siempre lo vigilo

Hace un muy mal uso de las tecnologías

Encuesta a padres de familia

Fecha: Sexo: Femenino Ocupación: Asistente educativo

¿Cuánto conocimiento tiene usted de las tecnologías?

<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

Mucho
Poco
Nada

¿Les permite a sus hijos tener contacto con las tecnologías?

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>

SI
No
Poco

¿Qué tan frecuente usted le pregunta a sus hijos qué hacen cuando están navegando en Internet?

<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

Siempre pregunto
A veces pregunto
No, la verdad nunca pregunto

¿Usted regula continuamente el tiempo en que sus hijos están en Internet?

<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

No, debe tener por sí mismo consciencia de las cosas
Si, estoy al pendiente
Pues, es bueno que juegue y se distraiga

¿Cree usted que su hijo realiza un buen uso de estas herramientas tecnológicas?

<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

Tal vez si
Definitivamente hace un buen uso, siempre lo vigilo
Hace un muy mal uso de las tecnologías

Encuesta a padres de familia

Fecha:

Sexo: Femenino

Ocupación: Enfermera

¿Cuánto conocimiento tiene usted de las tecnologías?

<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

Mucho

Poco

Nada

¿Les permite a sus hijos tener contacto con las tecnologías?

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>

SI

No

Poco

¿Qué tan frecuente usted le pregunta a sus hijos qué hacen cuando están navegando en Internet?

<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

Siempre pregunto

A veces pregunto

No, la verdad nunca pregunto

¿Usted regula continuamente el tiempo en que sus hijos están en Internet?

<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

No, debe tener por sí mismo consciencia de las cosas

Si, estoy al pendiente

Pues, es bueno que juegue y se distraiga

¿Cree usted que su hijo realiza un buen uso de estas herramientas tecnológicas?

<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

Tal vez si

Definitivamente hace un buen uso, siempre lo vigilo

Hace un muy mal uso de las tecnologías

Encuesta a padres de familia

Fecha:

Sexo: Femenino

Ocupación: Costurera

¿Cuánto conocimiento tiene usted de las tecnologías?

<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

Mucho

Poco

Nada

¿Les permite a sus hijos tener contacto con las tecnologías?

<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

SI

No

Poco

¿Qué tan frecuente usted le pregunta a sus hijos qué hacen cuando están navegando en Internet?

<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

Siempre pregunto

A veces pregunto

No, la verdad nunca pregunto

¿Usted regula continuamente el tiempo en que sus hijos están en Internet?

<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

No, debe tener por sí mismo consciencia de las cosas

Si, estoy al pendiente

Pues, es bueno que juegue y se distraiga

¿Cree usted que su hijo realiza un buen uso de estas herramientas tecnológicas?

<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

Tal vez si

Definitivamente hace un buen uso, siempre lo vigilo

Hace un muy mal uso de las tecnologías

Encuesta a padres de familia

Fecha:

Sexo: Femenino

Ocupación: Cajera

¿Cuánto conocimiento tiene usted de las tecnologías?

<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

Mucho

Poco

Nada

¿Les permite a sus hijos tener contacto con las tecnologías?

<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

SI

No

Poco

¿Qué tan frecuente usted le pregunta a sus hijos qué hacen cuando están navegando en Internet?

<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

Siempre pregunto

A veces pregunto

No, la verdad nunca pregunto

¿Usted regula continuamente el tiempo en que sus hijos están en Internet?

<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

No, debe tener por sí mismo consciencia de las cosas

Si estoy al pendiente

Pues, es bueno que juegue y se distraiga

¿Cree usted que su hijo realiza un buen uso de estas herramientas tecnológicas?

<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

Tal vez si

Definitivamente hace un buen uso, siempre lo vigilo

Hace un muy mal uso de las tecnologías

Encuesta a padres de familia

Fecha: Sexo: Femenino Ocupación: Ama de casa

¿Cuánto conocimiento tiene usted de las tecnologías?

<input type="checkbox"/>	Mucho
<input checked="" type="checkbox"/>	Poco
<input type="checkbox"/>	Nada

¿Les permite a sus hijos tener contacto con las tecnologías?

<input type="checkbox"/>	SI
<input type="checkbox"/>	No
<input checked="" type="checkbox"/>	Poco

¿Qué tan frecuente usted le pregunta a sus hijos qué hacen cuando están navegando en Internet?

<input checked="" type="checkbox"/>	Siempre pregunto
<input type="checkbox"/>	A veces pregunto
<input type="checkbox"/>	No, la verdad nunca pregunto

¿Usted regula continuamente el tiempo en que sus hijos están en Internet?

<input type="checkbox"/>	No, debe tener por sí mismo consciencia de las cosas
<input checked="" type="checkbox"/>	Si, estoy al pendiente
<input type="checkbox"/>	Pues, es bueno que juegue y se distraiga

¿Cree usted que su hijo realiza un buen uso de estas herramientas tecnológicas?

<input checked="" type="checkbox"/>	Tal vez si
<input type="checkbox"/>	Definitivamente hace un buen uso, siempre lo vigilo
<input type="checkbox"/>	Hace un muy mal uso de las tecnologías

Encuesta a padres de familia

Fecha: Sexo: Femenino Ocupación: Ama de casa

¿Cuánto conocimiento tiene usted de las tecnologías?

<input type="checkbox"/>	Mucho
<input checked="" type="checkbox"/>	Poco
<input type="checkbox"/>	Nada

¿Les permite a sus hijos tener contacto con las tecnologías?

<input type="checkbox"/>	SI
<input type="checkbox"/>	No
<input checked="" type="checkbox"/>	Poco

¿Qué tan frecuente usted le pregunta a sus hijos qué hacen cuando están navegando en Internet?

<input type="checkbox"/>	Siempre pregunto
<input checked="" type="checkbox"/>	A veces pregunto
<input type="checkbox"/>	No, la verdad nunca pregunto

¿Usted regula continuamente el tiempo en que sus hijos están en Internet?

<input type="checkbox"/>	No, debe tener por sí mismo consciencia de las cosas
<input checked="" type="checkbox"/>	Si estoy al pendiente
<input type="checkbox"/>	Pues, es bueno que juegue y se distraiga

¿Cree usted que su hijo realiza un buen uso de estas herramientas tecnológicas?

<input checked="" type="checkbox"/>	Tal vez si
<input type="checkbox"/>	Definitivamente hace un buen uso, siempre lo vigilo
<input type="checkbox"/>	Hace un muy mal uso de las tecnologías

Encuesta a padres de familia

Fecha: Sexo: Femenino Ocupación: Comerciante

¿Cuánto conocimiento tiene usted de las tecnologías?

<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

Mucho
Poco
Nada

¿Les permite a sus hijos tener contacto con las tecnologías?

<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

SI
No
Poco

¿Qué tan frecuente usted le pregunta a sus hijos qué hacen cuando están navegando en Internet?

<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

Siempre pregunto
A veces pregunto
No, la verdad nunca pregunto

¿Usted regula continuamente el tiempo en que sus hijos están en Internet?

<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

No, debe tener por sí mismo consciencia de las cosas
Si estoy al pendiente
Pues, es bueno que juegue y se distraiga

¿Cree usted que su hijo realiza un buen uso de estas herramientas tecnológicas?

<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

Tal vez si
Definitivamente hace un buen uso, siempre lo vigilo
Hace un muy mal uso de las tecnologías

Encuesta a padres de familia

Fecha: Sexo: Femenino Ocupación: Asistente educativo

¿Cuánto conocimiento tiene usted de las tecnologías?

<input checked="" type="checkbox"/>	Mucho
<input type="checkbox"/>	Poco
<input type="checkbox"/>	Nada

¿Les permite a sus hijos tener contacto con las tecnologías?

<input type="checkbox"/>	SI
<input type="checkbox"/>	No
<input checked="" type="checkbox"/>	Poco

¿Qué tan frecuente usted le pregunta a sus hijos qué hacen cuando están navegando en Internet?

<input checked="" type="checkbox"/>	Siempre pregunto
<input type="checkbox"/>	A veces pregunto
<input type="checkbox"/>	No, la verdad nunca pregunto

¿Usted regula continuamente el tiempo en que sus hijos están en Internet?

<input type="checkbox"/>	No, debe tener por sí mismo consciencia de las cosas
<input checked="" type="checkbox"/>	Si, estoy al pendiente
<input type="checkbox"/>	Pues, es bueno que juegue y se distraiga

¿Cree usted que su hijo realiza un buen uso de estas herramientas tecnológicas?

<input type="checkbox"/>	Tal vez si
<input checked="" type="checkbox"/>	Definitivamente hace un buen uso, siempre lo vigilo
<input type="checkbox"/>	Hace un muy mal uso de las tecnologías

Anexo D

Análisis de los tres momentos		
CATEGORÍA DE ANÁLISIS: CONOCIENDO LAS TECNOLOGÍAS Y SU INFLUENCIA		
Antes	Durante	Después (satisfacción, valoración, rectificaciones, análisis)
<p>Los alumnos no tenían conocimiento alguno acerca de lo que son las tecnologías y de cómo están vienen a influir en sus vidas; ni los riesgos que pueden correr del mal uso de las tecnologías.</p> <p>Tampoco tenían muy claro el cómo las TICS intervienen dentro de la educación, de las ventajas y beneficios que estas les aportan.</p> <p>Aunque en ocasiones el docente si hizo uso de ellas dentro del aula para la enseñanza de un tema; sin embargo los alumnos no sabían que se estaba haciendo uso de las tecnologías.</p> <p>Los propósitos establecidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Generar conocimiento en los alumnos de las tecnologías y su uso. • Demostrar el cómo las TICS pueden ayudarlos en sus tareas educativas. • Que los alumnos perciban cómo es su rendimiento escolar cuando tienen diversos dispositivos a la mano y no precisamente para hacer tareas. 	<p>Las actividades propuestas se lograron llevar a cabo así como se tenían contempladas en el plan de acción. Durante el desarrollo de las actividades realizadas por los alumnos se pone de manifiesto la confusión que existía en un principio acerca de las TICS.</p> <p>Posteriormente se siguió con el plan que dio como resultado una mejor comprensión de las diversas temáticas.</p> <p>Lo que hizo que en un principio las tensiones surgieran así como la poca participación de los alumnos, fue la inquietud y las distracciones.</p> <p>Con estas conductas se tuvo que buscar estrategias de intervención para lograr captar la atención de los alumnos y así llegar a los propósitos planteados. Como fue el desarrollo de dinámicas de juego para crear una ambiente de confianza y participación en el grupo.</p>	<p>Las actividades llevadas a cabo les aportaron nuevos conocimientos, los alumnos comprendieron que las tecnologías han estado presentes en su diario vivir, aunque ellos no lo sabían; (en lo educativo, cuando juegan videojuegos, hacen uso de alguna red social o ven videos en internet).</p> <p>Así también reflexionan en el adquirir hábitos de no hacer uso de los dispositivos mientras se estudia. Ya que no logran la concentración de manera suficiente, lo que puede provocar un problema al leer, escribir y escuchar.</p>

Contrastación:

La situación inicial demostraba la falta de conocimiento sobre lo que eran las tecnologías, su uso y utilidad. Así también reflejaban poco interés en la temática a presentar, porque era un tema nuevo para ellos; fue complicado lograr que los alumnos se interesaran en el taller ya que se podía percibir, distracciones, poca atención y participación; esto provocaba que no entendieran bien las instrucciones de las actividades, a lo cual se les tenía que repetir en varias ocasiones y con ejemplos para una mejor comprensión.

Posteriormente con las estrategias de intervención (dinámicas de juego) y con la ayuda del docente del grupo, la situación fue cambiando logrando cada vez una mejor confianza y participación por parte de los alumnos.

Los alumnos fueron comprendiendo la importancia de intervenir y mantener una actitud positiva de las nuevas tecnologías conociendo y potenciando sus ventajas, así como sus desventajas y las consecuencias que se pueden acarrear si no se les da el uso correcto; por el contrario los grandes beneficios que también obtienen al hacer uso de ellas dentro del ámbito educativo, potenciando su desarrollo escolar.

Ante lo realizado y aprendido en las actividades los alumnos quedan convencidos de que la incorporación de la tecnología a la educación aporta una serie de beneficios que les ayudan a mejorar la eficiencia y la productividad dentro de su salón de clases. Así también quedan satisfechos de su incorporación ya que aumenta su interés en las actividades académicas.

Triangulación de momentos

CATEGORÍA DE ANÁLISIS: Reflexión sobre claves de seguridad y autocuidado en la red, que faciliten una navegación segura y positiva

Antes	Durante	Después (satisfacción, valoración, rectificaciones, análisis)
<p>Los alumnos desconocían totalmente los peligros existentes en internet y las consecuencias de caer en el uso incorrecto de esta herramienta.</p> <p>No tenían ninguna precaución, por ejemplo: no ponían atención en la confiabilidad al momento de descargar un juego, no tenían precaución con sus redes sociales, no tenían conocimiento alguno sobre claves de autocuidado en internet, etc. Los propósitos establecidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer claves de autocuidado que les proteja de posibles situaciones de ciberacoso, centradas en la privacidad e intimidad. • Reflexionar en torno al buen uso general de Internet, pautas y claves de seguridad y autocuidado en la red, que faciliten una navegación segura y positiva. • Reflexionar sobre la presencia y las ventajas de Internet y las Redes Sociales en nuestras vidas. 	<p>Las actividades se desarrollaron también en su totalidad a través de cuestionarios, diversidad de videos, diapositivas, debates y al final un mural hecho por los propios niños donde plasmaron los conocimientos obtenidos desde el inicio del taller hasta el final.</p> <p>Hubo un momento en que los alumnos no percibían el peligro del mal uso de las tecnologías; por ejemplo con sus redes sociales (Facebook), a pesar de lo explicado en la sesión ellos seguían teniendo una perspectiva negativa.</p> <p>En las siguientes sesiones se siguió trabajando con la misma temática así como actividades de reflexión lo que hizo que los alumnos fueron cambiando esa perspectiva errónea, aunque si fue complicado, sin embargo poco a poco se fueron dando los resultados esperados.</p>	<p>Con las actividades los alumnos muestran tener una comprensión más significativa de lo que implica el navegar en internet.</p> <p>Los alumnos expresan que se debe tomar precauciones al momento de navegar en internet, para hacerlo de manera segura.</p>

Contrastación:

Se pone en evidencia que los alumnos no tenían ninguna precaución con sus redes sociales. La mayoría de alumnos dice tener muchos amigos en Facebook y muchos de ellos no los conocen; así también no tenían conocimiento alguno sobre claves de autocuidado en internet.

Los alumnos comprenden que ellos mismos son responsables de su intimidad y de lo que publican en la red. Su interés ha ido creciendo ya que se muestran más participativos en todas las actividades; y da como resultado el razonamiento y la reflexión en base a los cuestionamientos; eligiendo las opciones correctas de pautas, claves y autocuidado en la red, teniendo la capacidad de identificar peligros existentes y de no caer en ellos.

Anexo E

Diseño de la propuesta de desarrollo educativo

Problema de intervención

Al implementar un taller sobre el adecuado uso académico de las TIC en un grupo de alumnos de educación básica ¿Disminuirán los distractores?

Estrategia

“Me divierto y aprendo con las TIC”

Propósito general

Los alumnos de 4° grado de primaria aprendan a hacer un buen uso de las TIC y las vean como una importante herramienta educativa.

PRIMERA SESIÓN

PROPÓSITOS ESPECÍFICOS

Los alumnos comprendan para qué sirven las tecnologías y en que se puede hacer uso de ellas

ACCIONES

¿Qué son las TIC?

Se dará una explicación de lo que son las TIC. Y para que los alumnos tengan más claro el tema se les presentará una serie de videos especialmente para niños; estos videos contendrán lo que son las TIC, así como la historia de la computadora.

Con la explicación oral y la de los videos, los alumnos tendrán ya una base de lo que son las TIC; posteriormente se les dará una hoja con 10 preguntas relacionadas a lo que se les enseñó. Cada alumno responderá a las preguntas de acuerdo a lo que pudieron comprender y entender.

Una vez respondido el cuestionario se recogerá para ser evaluado, (eso será al término de la sesión).

Se pasará a la siguiente actividad:

Se les da ejemplos de los diversos dispositivos que existen (los más comunes: celular, laptop, impresora, tabletas, etc). Por medio de diversas imágenes presentadas a través de un proyector; para que los alumnos identifiquen y reconozcan cuales hacen uso de ellos y para qué.

Cada alumno participará compartiendo cuáles utiliza, pero elegirá una en especial la cual tendrá que explicar por qué le gusta más y para qué la usa. Al término de las actividades se registrará puntualmente en una hoja lo realizado y observado.

Actividad lúdica:

Dinámica el espejo: Se ponen todos en una fila y el último hace alguna reacción (bailar, algún ejercicio, mímicas, etc), pero solo lo ve el que está delante de él, trata de imitarlo y le enseña ahora al otro que está delante de él. Y así se sigue con todos los que están en la fila hasta llegar al primero. Todos deben de tratar de imitar lo que su compañero hace. No se habla solo son movimientos.

Este juego se planeó para que los alumnos aprendan en un ambiente de alegría y diversión, se logra fomentar la cooperación, integración y el trabajo en equipo. Con esta actividad se logra el desarrollo de la capacidad visual y de concentración.

RECURSOS

- ✓ Equipo de cómputo
- ✓ Proyector
- ✓ Videos de las TIC y de la historia de la computadora:
- ✓ <https://www.youtubecom/watch?v=OTwqEnrZS>
- ✓ Las partes del computador:
- ✓ <https://www.youtubecom/watch?v=8uYGMgTY1>
- ✓ Conociendo la computadora:
- ✓ <https://www.youtube.com/watch?v=SC0jZrBA5N0>
- ✓ Imágenes de dispositivos
- ✓ Cuestionario de las TIC
- ✓ Cuaderno y lápices

FECHA Y TIEMPO

03/05/2018

2 horas

Actividad lúdica:

20 minutos

EVALUACIÓN

-Diario de campo

-Lista de cotejo

-Anexo 1

SEGUNDA SESIÓN

PROPÓSITOS ESPECÍFICOS

Que los alumnos reflexionen acerca de cómo las tics pueden ayudarlos en sus tareas educativas.

ACCIONES

¿Cómo se usan en la educación?

Antes de comenzar con la nueva sesión se dará un repaso de lo visto en la sesión anterior y se motivará a que los alumnos participen.

-Se les da a conocer a los alumnos como los docentes pueden hacer uso de las TIC para enseñarles diversos temas.

-Se les pondrá videos que ejemplifiquen como los docentes enseñan a través de las TIC.

-Se les pedirá a los alumnos que hagan memoria y recuerden si en algún momento su maestro les dio alguna clase utilizando las TIC.

-Plasmarán en una hoja su experiencia vivida y qué les pareció la clase, si les gustó o no, si le entendieron.

-También compartirán si les gustaría que sus maestros les siguán impartiendo clases haciendo uso de las TIC y porqué.

-Se les hace hincapié que las tecnologías no solo son para jugar, chatear, ver videos, etc. Sino también son una excelente herramienta educativa y que a través de ella se puede aprender mucho.

-Al término de las actividades se registrará puntualmente en una hoja lo realizado y observado.

Actividad lúdica:

Dinámica agarra las cintas: Se forman tres equipos; cada niño se coloca una cinta del color correspondiente a su grupo en la parte trasera de la cintura.

Cuando se quita una cinta se coloca junto a la propia. El niño que se queda sin cinta queda fuera del juego hasta que uno del mismo equipo recupere la cinta y pueda llevársela, quien no tiene cinta quedará en un lugar llamado "el calabozo". El juego termina cuando un equipo queda sin cintas y los ganadores cuentan cuantas cintas tienen cada uno.

Este juego se planeó para que los alumnos aprendan en un ambiente de alegría y diversión, se logra fomentar la cooperación, integración y el trabajo en equipo.

RECURSOS

- ✓ Equipo de cómputo
 - ✓ Proyector
 - ✓ ¿Miedo a las Tecnologías de la Información?:
<https://www.youtube.com/watch?v=n7VFGES718k>
- Cintas de colores

FECHA Y TIEMPO

04/05/2018

2 horas

Actividad lúdica:

20 minutos

EVALUACIÓN

-Diario de campo

-Lista de cotejo

TERCERA SESIÓN

PROPÓSITOS ESPECÍFICOS

Que los alumnos se den cuenta y saquen sus propias conclusiones de cómo es su rendimiento escolar cuando tienen diversos dispositivos a la mano y no precisamente para hacer tareas.

ACCIONES

Rendimiento escolar

Antes de comenzar con la nueva sesión se dará un repaso de lo visto en la sesión anterior y se motivará a que los alumnos participen. Como primer actividad se hará un debate, el cual consistirá de la siguiente manera:

-Se dividirán los alumnos en dos equipos: el primero estará a favor de hacer la tarea y a la vez usando el celular, la tablet u otro dispositivo. Ojo: las tareas no consisten en utilizar las TIC.

-El segundo equipo estará en contra de hacer las tareas escolares usando algún dispositivo.

-Ambos equipos debatirán defendiendo cada uno su posición, argumentando porqué están a favor y porqué en contra. Todos los alumnos participarán por lo menos en una ocasión.

-Las argumentaciones dadas por los alumnos se escribirán en el pizarrón, haciendo un cuadro comparativo; en la primera columna estarán las argumentaciones a favor y en la otra en contra.

-Al final del debate los alumnos compararán las argumentaciones que quedaron registradas en el cuadro y juntos se llegará a una conclusión que ellos mismos descubrirán. Al término de las actividades se registrará puntualmente en una hoja lo realizado y observado.

Para la segunda actividad se hará una dinámica de preguntas:

¿Estudias con el móvil delante?

¿Lo silencias para estudiar?

¿Han cambiado tus notas desde que tienes Whatsapp o Redes Sociales?

¿Estudias con la televisión prendida?

¿Tienes un lugar en específico para hacer tu tarea?

Al término de las actividades se registrará puntualmente en una hoja lo realizado y observado.

Actividad lúdica:

Dinámica de los globos: Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aprox. 10 cm. El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo. Al participante que le revientan el globo queda eliminado.

Este juego se planeó para que los alumnos aprendan en un ambiente de alegría y diversión, se logra fomentar la cooperación, integración y el trabajo en equipo. Con esta actividad se fomenta la libertad de movimiento y la competencia.

RECURSOS

- ✓ Equipo de cómputo
- ✓ Proyector
- ✓ Pizarrón
- ✓ Cuaderno y lápices
- ✓ Hojas
- ✓ Suficientes globos

FECHA Y TIEMPO

07/05/2018

2 horas

Actividad lúdica:

20 minutos

EVALUACIÓN

-Diario de campo

-Lista de cotejo

-Anexo 2

CUARTA SESIÓN

PROPÓSITOS ESPECÍFICOS

Que los alumnos comprendan que primero están sus tareas educativas, antes que cualquier cosa.

ACCIONES

Videojuegos

Antes de comenzar con la nueva sesión se dará un repaso de lo visto en la sesión anterior y se motivará a que los alumnos participen.

-Se les da una explicación de lo que son los videojuegos y se les invita a los alumnos a participar respecto al tema.

-Posteriormente se hará una dinámica de preguntas, se formarán parejas y tendrán que preguntarse entre ellos las respectivas preguntas, cada alumno tendrá que ir escribiendo lo que su compañero le responde.

-Una vez respondidas las preguntas; se les irá indicando a cada pareja que se pongan de pie y que compartan las respuestas dadas por cada quien.

¿Juegas videojuegos?

¿Quién elige tus juegos?

¿Te fijas en la edad recomendada?

¿Cuánto tiempo dedicas a jugar y qué días?

¿Cómo te sientes cuando juegas?

¿Cómo te sientes cuando no juegas?

¿Tus padres te controlan el tiempo que juegas y el tipo de juegos?

Actividad lúdica:

Dinámica gallina ciega (propuesta por los alumnos): Todos los participantes se colocan en círculo

tomados de las manos menos la “gallinita ciega” que se encuentra en el centro y con los ojos tapados. Después de dar tres vueltas se dirigirá hacia cualquiera del círculo y palpará su cara para reconocerlo. Si lo consigue, intercambiarán su papel.

Este juego se planeó para que los alumnos aprendan en un ambiente de alegría y diversión, se logra fomentar la cooperación, integración y el trabajo en equipo. Se trata de reconocer a una persona del círculo por el tacto.

RECURSOS

- ✓ Equipo de cómputo
- ✓ Proyector
- ✓ Video: Historia y Tipos Videojuegos: <https://www.youtube.com/watch?v=uTMif1IGhk>
- ✓ Cuestionario de los videojuegos
- ✓ Cuaderno y lápices
- ✓ Hojas
- ✓ Videojuegos populares (se les enseñarán con la intención de conocer sus reacciones).
- ✓ Los videojuegos más populares de PlayStation: <https://www.youtube.com/watch?v=LFZo7N1sDvc>
- ✓ Hoja de registro
- ✓ Pañuelo para vendar los ojos

FECHA Y TIEMPO

08/05/2018

2 horas

Actividad lúdica:

15 minutos

EVALUACIÓN

-Diario de campo

-Lista de cotejo

QUINTA SESIÓN

PROPÓSITOS ESPECÍFICOS

Que los alumnos se den cuenta por sí mismos que no sólo es divertido jugar videojuegos y estar todo el tiempo frente al televisor o computadora, sino también el convivir con otros niños de su edad y compartir muchas experiencias muy agradables.

ACCIONES

¿Qué prefieres?

(Esta sesión es la segunda parte de la anterior)

Antes de comenzar la sesión se dará un repaso de lo visto en la sesión anterior y se motivará a que los alumnos participen.

-Se les pondrá un video: “El niño adicto a los videojuegos, que no sabe jugar a la pelota”.

-Los niños pondrán mucha atención al video y tendrán que identificar los problemas que aquejan al niño.

-En pareja harán una lista con mínimo 5 problemas que hayan identificado, posteriormente los compartirán con todo el grupo y una reflexión de lo visto en el video.

-Para la siguiente actividad verán dos videos animados, uno donde se observa a un niño que solo juega videojuegos en su cuarto y otro donde se observa a varios niños jugando juntos, (en el parque, con la pelota, columpios, muy contentos, etc).

Gracias a la sesión anterior y a ésta, ahora los niños tendrán ya una base de lo que son los videojuegos y de las consecuencias que conllevan de su uso excesivo.

-Para finalizar con la actividad se le preguntará a cada uno:

Qué prefieres ¿Jugar solo videojuegos o socializar con otros niños?

Su respuesta la registrarán en su cuaderno y la compartirán con todos los alumnos del grupo, reflexionando en ello.

Al término de las actividades se registrará puntualmente en una hoja lo realizado y observado.

Actividad lúdica:

Dinámica reconozco tu animal: Todo el grupo sentado en círculo, una persona se pasea por el centro con los ojos cerrados, sentándose delante de alguien del grupo. La persona sobre la que se ha sentado imita el sonido de un animal, si la que está con los ojos cerrados la reconoce cambian de lugar. Si no continúa el paseo, sentándose sobre otra.

Este juego se planeó para que los alumnos aprendan en un ambiente de alegría y diversión, se logra fomentar la cooperación, integración y el trabajo en equipo. Con esta actividad se logra la concentración auditiva y percepción de los otros

RECURSOS

- ✓ Equipo de cómputo
- ✓ Proyector
- ✓ Videos: "El niño adicto a los videojuegos, que no sabe jugar a la pelota":
- ✓ <https://www.youtube.com/watch?v=mGplBTvlic>
- ✓ Cuaderno y lápices
- ✓ Hojas
- ✓ Hoja de registro
- ✓ Pañuelos para vendar los ojos

FECHA Y TIEMPO

09/05/2018

2 horas

Actividad lúdica:

15 minutos

EVALUACIÓN

-Diario de campo

-Lista de cotejo

SEXTA SESIÓN

PROPÓSITOS ESPECÍFICOS

Los alumnos sabrán que no todos los amigos virtuales son en realidad esos “amigos”. Conocerán algunos consejos que tendrán que poner en práctica.

ACCIONES

Amigos virtuales

Antes de comenzar la sesión se dará un repaso de lo visto en la sesión anterior y se motivará a que los alumnos participen.

Se comienza con la dinámica de preguntas:

¿Cuántos amigos tienes?

¿Y cuántos amigos tienes en las Redes Sociales?

¿Qué es un amigo?

¿Has hablado alguna vez con un desconocido por Redes Sociales?

¿Cuántos años tenía?

¿Cómo lo sabes?

Cada alumno responderá de manera individual las preguntas en su cuaderno y se compartirán las respuestas con todo el grupo.

Ahora se les presentará un video relacionado a las redes sociales, en especial precaución en el uso del Facebook: "Caperucita roja".

Los alumnos compartirán lo entendido en el video y qué reflexión les deja.

Posteriormente se les brindará algunos consejos básicos para proteger su privacidad en las redes sociales:

-No comuniqués nunca tus datos personales. Tampoco los de ningún familiar o usuario: dirección, teléfono, cuenta bancaria, etc.

-Sólo acepta solicitudes de amistad de gente que conoces.

-Protege tu privacidad frente personas desconocidas.

-Protege tu contraseña. No comuniques a nadie tu clave.

-Si sospechas que han entrado en tu perfil cámbiala rápidamente usando una más complicada.

-Personaliza la privacidad de tu perfil. Te permite decidir quién puede acceder a las partes específicas de tu perfil: lista de amigos, datos personales, etc.

-Ten cuidado con las fotos que subes. No subas fotos comprometidas.

Se les pedirá a los alumnos que de estos consejos identifiquen cuales ponen en práctica.

Posteriormente se les motivará a que tomen estos consejos en cuenta y los pongan en práctica; y en caso de no saber cómo hacerlo, pedir ayuda a un familiar o a su maestro.

Al término de las actividades se registrará puntualmente en una hoja lo realizado y observado.

Actividad lúdica:

Dinámica supermercado: Se sientan todos en ronda sentados en sillas dejando una silla vacía, a cada uno se le da el nombre de algún producto del supermercado. Se comienza a contar una historia que tenga algún sentido y sea graciosa, y a medida que nombra algún producto del supermercado que figura entre los que posee alguno de los niños, el niño nombrado tiene que darse cuenta e inmediatamente levantarse y correr al lugar vacío de la ronda. Si no lo hace pierde un punto; si llegan a escuchar la palabra supermercado mientras se cuenta la historia, todos deben cambiar de lugar.

Este juego se planeó para que los alumnos aprendan en un ambiente de alegría y diversión, se logra fomentar la cooperación, integración y el trabajo en equipo. Con esta actividad incrementa la atención en los participantes.

RECURSOS

- ✓ Equipo de cómputo
- ✓ Proyector
- ✓ Videos: Ventanas (Una aventura real en un mundo virtual):
- ✓ <https://www.youtube.com>
- ✓ [/watch?v=ohlaZyUVToU](https://www.youtube.com/watch?v=ohlaZyUVToU)
- ✓ "Caperucita Roja": <https://www.youtube.com>
- ✓ [/watch?v=l49UfgAnuRw](https://www.youtube.com/watch?v=l49UfgAnuRw)
- ✓ Cuaderno y lápices
- ✓ Hojas
- ✓ Hoja de registro

FECHA Y TIEMPO

11/05/2018

2 horas

Actividad lúdica

20 minutos

EVALUACIÓN

-Diario de campo

-Lista de cotejo

SEPTIMA SESIÓN

PROPÓSITOS ESPECÍFICOS

Ofrecer claves de autocuidado que les proteja de posibles situaciones de ciberacoso, centradas en la privacidad e intimidad.

ACCIONES

Privacidad/intimidad

Antes de comenzar la sesión se dará un repaso de lo visto en la sesión anterior y se motivará a que los alumnos participen.

-Se verá el vídeo "Seguridad y Privacidad en la red". En él, los personajes crean una rima o canción sobre la seguridad en la red, a través de la cual se dan algunos ciberconsejos en torno a la seguridad en la red.

-Los alumnos citarán diferentes ciberconsejos, se van anotando y reflexionando sobre cada uno de ellos. (Será importante abordar estos ciberconsejos de forma positiva, sin infundir miedos. Se promoverá hacerles frente y combatirlos a través de algunas claves de autocuidado, como las dadas en la sesión anterior).

- El grupo, deberá crear su propia rima/s, canciones, etc.... sobre la temática, con sus propios ciberconsejos. Para ello:

-Formarán equipo de 4 integrantes.

- Las rimas serán recogidas en una ficha creada a tal efecto, y que ellos mismos leerán al finalizar la actividad.

-Para finalizar harán la dinámica de preguntas individualmente:

¿Qué cosas cuentas por las Redes Sociales?

¿Qué información completas cuando te das de alta en una Red Social o un juego?

¿Has dicho algo por Internet lo que no te atreverías a decir en persona?

¿Cierras la sesión cuando te conectas a un ordenador que no es tuyo?

Al término de las actividades se registrará puntualmente en una hoja lo realizado y observado.

Actividad lúdica:

Dinámica ensalada de frutas (propuesta por los alumnos): Se acomodan los aros, en diferentes lugares de la cancha de manera que no queden muy juntos, cada alumno se para dentro de su aro, se da el nombre de una fruta a cada alumno (deben ser solo 4 frutas). Un alumno se queda sin aro en el centro de la cancha y él es el que dice: "quiero un coctel de frutas de:(aquí menciona las frutas y los alumnos que tengan el nombre de esa fruta deberán cambiar de aro, así como también el alumno que pidió el coctel, deberá buscar un aro vacío, de esta manera siempre quedará un alumno sin aro y es el que pedirá un nuevo coctel. También se puede pedir un coctel de "tutifrutí" en donde todos los alumnos se moverán de su lugar, buscando un aro diferente.

Este juego se planeó para que los alumnos aprendan en un ambiente de alegría y diversión, se logra fomentar la cooperación, integración y el trabajo en equipo. Con esta actividad se logra mayor agilidad y rapidez.

RECURSOS

- ✓ Equipo de cómputo
- ✓ Proyector
- ✓ Videos: "Seguridad y Privacidad en la red": <https://www.youtube.com/watch?v=igxLucigFA>
- ✓ Uso Seguro de Internet y las Redes Sociales: <https://www.youtube.com/watch?v=t-x73w1N1os>
- ✓ Cuaderno y lápices
- ✓ Hojas
- ✓ Hoja de registro
- ✓ Aros

FECHA Y TIEMPO

14/05/2018

2 horas

Actividad lúdica

20 minutos

EVALUACIÓN

-Diario de campo

-Lista de cotejo

OCTAVA SESIÓN

PROPÓSITOS ESPECÍFICOS

Que los alumnos reflexionen sobre pautas y claves de seguridad y autocuidado en la red, que faciliten una navegación segura y positiva.

ACCIONES

Navegando positivo 1

Esta sesión se divide en dos. Antes de comenzar la sesión se dará un repaso de lo visto en la sesión anterior y se motivará a que los alumnos participen.

-Se elegirá a un alumno que será responsable de leer una serie de preguntas que se le entregarán en tarjetas.

-El resto del grupo deberá adivinar entre tres alternativas, la respuesta correcta. Para ello deberán negociar o debatir, ante la posibilidad de discrepancias entre quienes conformen el grupo, y seleccionar una de ellas.

-Las preguntas estarán vinculadas a la ciberseguridad y autocuidado online. Por ejemplo, (se desarrollarán más preguntas):

“Imagina que estás jugando a tu juego on line favorito, y en la pantalla salta el siguiente aviso: “Quieres ganar una tablet, dale clic aquí”. El mensaje es insistente y se multiplica por la pantalla, y no me deja cerrarlo: ¿Qué harías?

- *Intento clickear encima del mensaje, ¡quizá pueda llevarme una tablet gratis!!*
- *Ignoro el mensaje, salgo de la pantalla.*
- *Clickeo encima para que el mensaje desaparezca y luego lo cierro. ¡Sólo quiero seguir con mi partida!*

-Cada vez que el grupo acierte una respuesta, el alumno que lee las preguntas, le entregará al grupo una pieza de rompecabezas.

-El mismo proceso se repetirá, hasta que hayan conseguido armar el rompecabezas de 6 piezas; el rompecabezas tendrá impresa una imagen referida al tema.

-Al término de las actividades se registrará puntualmente en una hoja lo realizado y observado.

Actividad lúdica:

Dinámica cazar al ruidoso: Todos los niños con los ojos vendados menos uno que es el “ruidoso”, al que intentan cazar los demás, el primero que lo hace, pasa a hacer de “ruidoso”. El “ruidoso” se desplaza lentamente y haciendo distintos ruidos. Se marca una zona determinada de la que no se puede salir.

Este juego se planeó para que los alumnos aprendan en un ambiente de alegría y diversión, se logra fomentar la cooperación, integración y el trabajo en equipo. Esta actividad se ayuda a los niños a ganar confianza en sus movimientos aunque no vean nada.

RECURSOS

- ✓ Cuaderno y lápices
- ✓ Hojas
- ✓ Tarjetas con preguntas
- ✓ Rompecabezas del tema
- ✓ Hoja de registro
- ✓ Pañuelos para cada niño (solo uno no lleva)

FECHA Y TIEMPO

15/05/2018

2 horas

Actividad lúdica

20 minutos

EVALUACIÓN
-Diario de campo -Lista de cotejo -Anexo 3

NOVENA SESIÓN
PROPÓSITOS ESPECÍFICOS
Que los alumnos reflexionen en torno al buen uso general de Internet, pautas y claves de seguridad y autocuidado en la red, que faciliten una navegación segura y positiva
ACCIONES
Navegando positivo 2
Antes de comenzar la sesión se dará un repaso de lo visto en la sesión anterior y se motivará a que los alumnos participen. -Se escribe en tarjetas diversos consejos para un internet seguro, ejemplo: <ul style="list-style-type: none">● Información privada. No reveles nunca datos personales ni familiares a desconocidos.● Invitaciones de amistad. No aceptes como amigos a personas que no conoces.● Publicaciones en tu muro. No publiques textos, fotos o vídeos que puedan resultar ofensivos para quienes aparecen en ellos. Solicita siempre permiso para subirlos a tu muro o etiquetar las fotos que no son tuyas.● Compras por Internet. No hagas compras por Internet salvo con la autorización y supervisión de tus padres.● Citas a ciegas. Nunca quedes a solas y sin comentárselo a tus padres con una persona que hayas conocido por Internet.

- **Grabaciones con la webcam.** Delante de la webcam no hagas cosas de las que puedas arrepentirte.
- **Descarga de archivos.** No descargues música, películas, videojuegos o programas de páginas que fomenten la piratería.
- **Perfil seguro.** Configura adecuadamente la privacidad en tu perfil de red social.
- **Protege tu contraseña.** Utiliza una contraseña robusta (no trivial) evitando comunicarla a otras personas y cerrando la sesión al terminar cuando utilices ordenadores públicos.
- **Mensajes desconocidos.** No abras mensajes de correo electrónico ni archivos recibidos de personas que no conoces o que te resulten sospechosos.
- **Uso responsable.** Trata de mantener un ambiente agradable cuando utilices Internet. En tus intervenciones sé amable, educado y respetuoso con los demás.
- **Busca ayuda.** Cuando alguien o algo los hace sentir molestos o incómodos, pide ayuda a tus padres o profesores.

●
-Se escogerán a algunos alumnos que pasarán al frente del aula y tomarán una tarjeta al azar.

-De acuerdo a la tarjeta seleccionada tendrán que dar una breve explicación de lo que ellos entienden, así como brindar por lo menos un ejemplo.

-Posteriormente todos los alumnos escogerán un consejo y lo dibujarán en una hoja.

-Una vez terminado los dibujos se pegarán en papel craf, que los alumnos podrán exponer a otros compañeros.

Al término de las actividades se registrará puntualmente en una hoja lo realizado y observado.

Actividad lúdica:

Dinámica globos futboleros Se juega muy parecido al balonmano (fútbol con la mano); todos los jugadores tienen que llevar un globo debajo de la playera (si se explota tiene que salir del campo a buscar otro globo hasta un máximo de dos veces), se puede explotar el globo de un jugador del equipo contrario siempre que éste lleve la pelota; el equipo que quede con más jugadores gana el partido.

Este juego se planeó para que los alumnos aprendan en un ambiente de alegría y diversión, se logra fomentar la cooperación, integración y el trabajo en equipo.

RECURSOS

- ✓ Cuaderno y lápices
- ✓ Colores
- ✓ Hojas
- ✓ Tarjetas de consejos
- ✓ Papel craf

- ✓ Suficientes globos
- ✓ Pelota

FECHA Y TIEMPO

16/05/2018

2 horas

Actividad lúdica

20 minutos

EVALUACIÓN

-Diario de campo

-Lista de cotejo

DECIMA SESIÓN

PROPÓSITOS ESPECÍFICOS

Que los alumnos reflexionen sobre la presencia, las ventajas de Internet y las Redes Sociales en sus vidas.

ACCIONES

Ventajas del buen uso del internet

Antes de comenzar la sesión se dará un repaso de lo visto en la sesión anterior y se motivará que los alumnos participen.

- Dividimos a los alumnos en grupos de 4, seleccionando un representante de cada quipo.
- Se reparte una hoja de color a cada componente de los grupos.
- Se explica detalladamente la dinámica a tratar (a estas alturas los alumnos ya tendrán un amplio conocimiento acerca del internet y todo lo que influye dentro de él.
- Ahora sobre el tema elegido, deberán escribir en la hoja, durante el tiempo que dura la música (90 a 120 segundos aprox), las ventajas que ellos ven.
- Una vez acabada la canción, pasan la hoja a su compañero de la derecha y volvemos a hacer lo mismo, completar las ideas del compañero mientras suena la canción.
- Se repite la dinámica de 3 a 4 veces.
- Se hace hincapié de las ventajas del buen uso de las tics, se darán diferentes enfoques, desde el más general hasta las ventajas particulares.
- Posteriormente cada grupo tendrá 4 hojas que resumen las ventajas de las tics.
- Se inicia un debate en cada grupo con el objetivo de crear un documento común con las principales ventajas que existen a su modo de entender.
- Tras esos minutos de debate, cada representante de los grupos pone en consideración de todos los demás las ventajas que han encontrado y, mediante un debate final se crea un documento común con las ventajas encontradas por toda la clase.

Al término de las actividades se registrará puntualmente en una hoja lo realizado y observado.

Actividad lúdica:

Dinámica la telaraña (elegida por los alumnos): El grupo debe pasar por la telaraña sin tocarla, es decir, sin tocar las cuerdas. Podemos plantearle al grupo que están atrapados en una cueva o una prisión y que la única salida es a través de esta valla electrificada. Hay que buscar la solución para pasar los primeros con la ayuda de los demás; luego uno a uno van saliendo hasta pasar todos.

Este juego se planeó para que los alumnos aprendan en un ambiente de alegría y diversión, se logra fomentar la cooperación, integración y el trabajo en equipo. Con esta actividad se desarrolla la capacidad colectiva de tomar decisiones y resolver conflictos.

RECURSOS

- ✓ Cuaderno y lápices
- ✓ Hojas de colores
- ✓ Hoja de registro
- ✓ Reproductor de música y altavoces.
- ✓ Canciones de 90" o 120"
- ✓ Una cuerda larga

FECHA Y TIEMPO

21/05/2018

2 horas

Actividad lúdica

20 minutos

EVALUACIÓN

-Diario de campo

-Lista de cotejo

DÉCIMO PRIMERA SESIÓN

PROPÓSITOS ESPECÍFICOS

Que los alumnos tengan ya un panorama más amplio de lo que se mueve a través del internet y puedan detectar cada problemática que pueda surgir y no solo detectar sino saber cómo actuar al respecto.

ACCIONES

Disfrutando las TIC

Antes de comenzar la sesión se dará un repaso de lo visto en la sesión anterior y se motivará a que los alumnos participen. Una vez finalizadas todas las actividades llevadas a cabo en las sesiones anteriores se extenderá un mural de papel craft (o similar).

Se les invitará a que cada uno de los alumnos, escriban un mensaje en el mural, de forma individual, destacando los usos positivos y las ventajas de internet: jugar, relacionarte, estudiar, escuchar música, conocer personas nuevas, etc; siempre de una forma segura y positiva.

-El mensaje puede ser un dibujo, una frase, una palabra, un emoticón, lo que deseen.

-Se puede hacer la misma dinámica sobre las ventajas particulares, riesgos, recomendaciones de uso de las redes, estrategias de trabajo en red, etc.

Los alumnos también pueden hacer uso de los recursos que se estuvieron realizando durante todas las sesiones.

-Para complementar el mural se plasmarán los consejos para un internet seguro.

-Se les pedirá a los alumnos que en conjunto elijan un nombre para el mural.

-Una vez finalizado el mural se le pedirá a los alumnos que cuelguen el mural, en un lugar público de la escuela, para que otros compañeros y compañeras puedan verlo y multiplicar el efecto de la actividad realizada.

Actividad lúdica:

Dinámica jugando y aprendiendo con el fútbol: Se juega igual que el fútbol, con la variante de que

cada vez que tienes que cobrar algo (lateral, gol, etc), le haces una pregunta, en este caso los temas vistos durante las sesiones del taller. Si la contesta mal lo cobrado será para el equipo contrario; es una buena forma de evaluar sin que los chicos se den cuenta y mantener siempre presente los conocimientos.

Este juego se planeó para que los alumnos aprendan en un ambiente de alegría y diversión, se logra fomentar la cooperación, integración y el trabajo en equipo.

RECURSOS

- ✓ Papel craft
- ✓ Recursos utilizados en las sesiones anteriores
- ✓ Cuaderno y lápices
- ✓ colores, crayolas y plumones.
- ✓ imágenes impresas que representen los temas tratados.
- ✓ Hoja de registro
- ✓ Pelota o balón de fútbol

FECHA Y TIEMPO

22/05/2018

2 horas

Actividad lúdica

30 minutos

EVALUACIÓN

-Diario de campo

-Lista de cotejo

ANEXO F

Procedimiento de la implementación de la propuesta

PROBLEMA DE INTERVENCIÓN

Al implementar un taller sobre el adecuado uso académico de las TIC en un grupo de alumnos de educación básica ¿Disminuirán los distractores?

PROPÓSITO GENERAL

Los alumnos de 4 grado de primaria aprendan a hacer un buen uso de las TIC y las vean como una importante herramienta educativa.

Sesión 1	¿Qué son las TIC?
Actividad	Explicación a los alumnos de lo que son las TIC.
Propósito de la actividad	Los alumnos tengan conocimiento de lo que son las TIC.
¿Quiénes participaron?	Alumnos de cuarto grado, (grupo 4A). El grupo está formado por 16 alumnos de los cuales participaron 12, (los otros tres alumnos no asistieron a clases).
Tipos de producción derivadas de la actividad	Conocimientos nuevos respecto al tema que llevan a la reflexión.
Datos que aportan	<p>-Los alumnos no tenían claro lo que son las TIC.</p> <p>-El cuestionario contestado por los alumnos arroja una cierta confusión acerca de las TIC.</p> <p>-Mencionan que no hacen uso de las TIC para hacer alguna tarea; pero por otro lado comentan que sus papás los acompañan a las computadoras cuando tienen que hacer una investigación de algo; aquí demuestran la confusión.</p> <p>-La mayoría de los alumnos hacen uso del celular, (sus papás les presta el suyo). Hacen uso de él para jugar o ver videos graciosos.</p>
Categoría de análisis	<ul style="list-style-type: none"> ● Uso correcto de las Tecnologías. ● Interés en el tema
Definición de la categoría	La importancia de saber lo que son las TIC y su uso correcto.

Sesión 2 Actividad	¿Cómo se usan en la educación? Explicación a los alumnos de cómo pueden hacer uso de ellas dentro de la educación.
Propósito de la actividad	Demostrar el cómo las TIC pueden ayudarlos en sus tareas educativas.
¿Quiénes participaron?	De 16 alumnos participaron 14, (los que asistieron).
Tipos de producción derivadas de la actividad	Las ventajas de introducir las TIC en las enseñanzas educativas.
Datos que aportan	<p>-Se da un repaso de la sesión anterior.</p> <p>-Con los nuevos videos se pudo percibir que los alumnos entienden un poco más de las TIC.</p> <p>-Lo registrado en la hoja por parte de los alumnos, aporta que si les gustó la manera en cómo les enseñó su maestro, ya que les puso muchas imágenes y también un documental de animales.</p> <p>-A los alumnos si les gustaría que su maestro les imparta más clases usando las TIC.</p> <p>-Se muestra poca participación debido a que les da pena.</p>
Categoría de análisis	<ul style="list-style-type: none"> ● Las Tecnologías dentro de la educación. ● Poca participación.
Definición de la categoría	La incorporación de la tecnología a la educación aporta una serie de beneficios que ayudan a mejorar la eficiencia y la productividad en el aula, así como a aumentar el interés de los niños y adolescentes en las actividades académicas.

Sesión 3 Actividad	Rendimiento escolar
Propósito de la actividad	Que los alumnos se den cuenta y saquen sus propias conclusiones de cómo es su rendimiento escolar cuando tienen diversos dispositivos a la mano y no precisamente para hacer tareas.
¿Quiénes participaron?	Se registra la participación de los 16 alumnos.
Tipos de producción derivadas de la actividad	Reflexiones y experiencias personales
Datos que aportan	<p>-La actividad de debate se llevó a cabo con la ayuda del docente; pero fue muy complicada para los alumnos; ya que era la primera vez que realizaban una actividad de ese tipo.</p> <p>-El cuadro comparativo ayuda a los alumnos a ver más claras las diferencias entre las aportaciones y a entenderlas de una mejor manera.</p> <p>-Con la dinámica de preguntas los alumnos identifican los dispositivos electrónicos más comunes.</p> <p>-Comprenden que no es correcto hacer tareas y a la vez haciendo uso de algún dispositivo, ya que éste los distrae y no permite que se concentren bien.</p>
Categoría de análisis	<ul style="list-style-type: none"> • Distracciones durante el estudio.
Definición de la categoría	Adquirir hábitos de no hacer uso de los dispositivos mientras se estudia. Ya que no logra la concentración de manera suficiente, lo que puede provocar un problema al leer, escribir y escuchar.

Sesión 4 Actividad	Videojuegos
Propósito de la actividad	Que los alumnos comprendan que primero están sus tareas educativas, antes que cualquier cosa.
¿Quiénes participaron?	Se registra la participación de los 16 alumnos.
Tipos de producción derivadas de la actividad	Reflexiones
Datos que aportan	<p>-Las parejas formadas procedieron a preguntarse uno a otro e ir registrando en su cuaderno las respuestas dadas de su pareja. Después cada pareja las compartió con todo el grupo.</p> <p>-Con la dinámica de preguntas los alumnos identifican que no ponen atención en la confiabilidad al momento de descargar un juego.</p>
Categoría de análisis	<ul style="list-style-type: none"> ● Falta de atención
Definición de la categoría	Es necesario prestar más atención cuando descarguen y jueguen un juego, ya que puede contener material inadecuado para su edad y poner en riesgo su seguridad personal.

Sesión 5 Actividad	¿Qué prefieres?
Propósito de la actividad	Que los alumnos se den cuenta que no solo es divertido jugar videojuegos y estar todo el tiempo frente al televisor o computadora, sino también el convivir con otros niños de su edad y compartir muchas experiencias muy agradables.
¿Quiénes participaron?	Se registra la participación de los 16 alumnos
Tipos de producción derivadas de la actividad	Reflexiones y experiencias personales
Datos que aportan	<ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos veían más divertido jugar videojuegos. • Los padres de familia preferían que sus hijos se entretuvieran con los dispositivos electrónicos que salir a jugar a la calle.
Categoría de análisis	Seguridad personal en la red.
Definición de la categoría	Es necesario prestar más atención cuando descarguen y jueguen un juego, ya que puede contener material inadecuado para su edad y poner en riesgo su seguridad personal.

Sesión 6 Actividad	Amigos virtuales
Propósito de la actividad	Los alumnos sabrán que no todos los amigos virtuales son en realidad “amigos”. Conocerán algunos consejos que tendrán que poner en práctica.
¿Quiénes participaron?	Se registra la participación de los 16 alumnos.
Tipos de producción derivadas de la actividad	Reflexiones y experiencias personales
Datos que aportan	<p>-Con la dinámica de preguntas se pone de manifiesto que no tienen ninguna precaución con sus redes sociales.</p> <p>-La mayoría de alumnos dice tener más de 30 amigos en Facebook y muchos de ellos no los conocen.</p> <p>-El video puesto a los alumnos, (caperucita roja), les hizo comprender lo peligroso que puede ser el brindar información confidencial a desconocidos.</p>
Categoría de análisis	<ul style="list-style-type: none"> ● Precaución en el manejo de redes sociales.
Definición de la categoría	Adoptar algunas pautas o consejos a tener en cuenta antes y después de inscribirse en una red social o publicar datos; para mantener a salvo nuestra privacidad.

Sesión 7 Actividad	Privacidad/intimidad
Propósito de la actividad	Ofrecer claves de autocuidado que les proteja de posibles situaciones de ciberacoso, centradas en la privacidad e intimidad.
¿Quiénes participaron?	Se registra la participación de los 16 alumnos.
Tipos de producción derivadas de la actividad	Reflexiones y experiencias personales
Datos que aportan	-No tenían conocimiento alguno sobre claves de autocuidado en internet. -Después de las actividades realizadas, los alumnos comprenden que ellos mismos son responsables de su intimidad y de lo que publican en la red.
Categoría de análisis	<ul style="list-style-type: none"> • Responsables de su privacidad/intimidad.
Definición de la categoría	Transmitirles a los alumnos que ellos mismos son responsables de lo que publican, comentan y buscan en internet.

Sesión 8 Actividad	Navegando positivo 1
Propósito de la actividad	Reflexionar sobre pautas y claves de seguridad y autocuidado en la red, que faciliten una navegación segura y positiva
¿Quiénes participaron?	Se registra la participación de los 16 alumnos.
Tipos de producción derivadas de la actividad	Reflexiones
Datos que aportan	<p>-A estas alturas los alumnos ya tienen una comprensión más significativa de lo que implica el navegar en internet.</p> <p>-Demuestran esta comprensión a través de la actividad de las tarjetas; donde se desarrollan ciertos cuestionamientos.</p> <p>-Los alumnos razonan y reflexionan en base a los cuestionamientos; eligiendo las opciones correctas de pautas, claves y autocuidado en la red.</p>
Categoría de análisis	<ul style="list-style-type: none"> • Razonando y reflexionando en la red.
Definición de la categoría	A la hora de navegar, debemos tomar precauciones para hacerlo de manera segura; teniendo la capacidad de identificar peligros existentes y de no caer en ellos.

Sesión 9 Actividad	Navegando positivo 2
Propósito de la actividad	Reflexionar en torno al buen uso general de Internet, pautas y claves de seguridad y autocuidado en la red, que faciliten una navegación segura y positiva
¿Quiénes participaron?	Se registra la participación de los 16 alumnos.
Tipos de producción derivadas de la actividad	Reflexiones
Datos que aportan	<p>-Los consejos escritos en las tarjetas sirvieron para que los alumnos identificaran que habían hecho mal y evitar hacerlo de nuevo.</p> <p>-Los alumnos escogieron un consejo y dieron una breve explicación brindando algún ejemplo.</p> <p>-Con esta actividad se pone de manifiesto nuevamente la comprensión del tema por parte de los alumnos.</p> <p>-Se hace hincapié que no se trata solo de conocerlos sino de ponerlo en práctica.</p>
Categoría de análisis	<ul style="list-style-type: none"> • Percibir el peligro en la red.
Definición de la categoría	A la hora de navegar, debemos tomar precauciones para hacerlo de manera segura; teniendo la capacidad de identificar peligros existentes y de no caer en ellos.

Sesión 10 Actividad	Ventajas del buen uso del internet
Propósito de la actividad	Reflexionar sobre la presencia y las ventajas de Internet y las Redes Sociales en nuestras vidas.
¿Quiénes participaron?	Se registra la participación de los 16 alumnos.
Tipos de producción derivadas de la actividad	Reflexiones y experiencias personales
Datos que aportan	<p>-La actividad de las ventajas fue muy divertida para los alumnos; por la manera en cómo se llevó, (con el juego de las sillas y las canciones).</p> <p>-Los alumnos lograron identificar las ventajas del uso correcto del internet (con facilidad).</p> <p>-Cada equipo pudo plasmar en una hoja las ventajas que ellos consideraban que se obtiene del uso correcto del internet.</p> <p>Al respecto puedo argumentar que la mayoría de ventajas escritas estaban correctas; solo se dio un repaso para fortalecer el tema en los alumnos.</p>
Categoría de análisis	<ul style="list-style-type: none"> ● Haciendo uso correcto de las ventajas del internet.
Definición de la categoría	El uso del internet viene acompañado de muchas ventajas si se da el uso correcto. Y en la educación abre un amplio abanico de oportunidades y posibilidades en el sector educativo contribuyendo a la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Sesión 11 Actividad	Disfrutando las TIC
Propósito de la actividad	Reflexionar sobre lo que se mueve a través del internet y las problemáticas que puedan surgir, así como el saber actuar al respecto.
¿Quiénes participaron?	Se registra la participación de los 16 alumnos.
Tipos de producción derivadas de la actividad	Reflexiones y experiencias personales
Datos que aportan	<p>Como es la última sesión del taller; se procede a dar un repaso de lo visto desde la sesión 1, para reforzar los conocimientos y poder despejar toda duda que aun pudiera haber en los alumnos.</p> <p>-Posteriormente se procede a la realización del mural como actividad final; recuperando las actividades de las sesiones anteriores.</p> <p>-Esta actividad se lleva a cabo en el patio de la escuela para un mayor espacio y comodidad de todo el grupo.</p> <p>-Se les reparte hojas blancas y de colores para que expresen ahí su o sus mensajes; haciendo hincapié en: (los usos positivos y las ventajas de internet: jugar, relacionarte, estudiar, escuchar música, conocer personas nuevas, etc; siempre de una forma segura y positiva, los riesgos, las pautas y claves de seguridad, etc).</p> <p>-Cada alumno procedió a escribir o dibujar su mensaje relacionado al tema.</p> <p>-Posteriormente pasaron en pareja a pegar sus mensajes y a darnos una breve explicación de ellos.</p>

	<p>-Ya tenido el mural listo se procede a darle un nombre; los alumnos deciden llamarlo: “Con el uso correcto de las tics me divierto y aprendo”.</p> <p>-Por último con ayuda del docente los alumnos eligen pegar el mural al lado de la dirección; ya que es un lugar que está a la vista de todos.</p> <p>-Esto con el propósito de que los demás compañeros y compañeras de la escuela puedan verlo y multiplicar el efecto de la actividad realizada.</p> <p>En el mural sobresale lo siguiente:</p> <p>-Ventajas del uso correcto de las tic.</p> <p>-Es mejor jugar con otros niños que los videojuegos.</p> <p>-Pautas y claves de seguridad ante la navegación en internet y el uso de las redes sociales.</p>
<p>Categoría de análisis</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Con el uso correcto de las tics me divierto y aprendo.
<p>Definición de la categoría</p>	<p>La tecnología es una potente herramienta, no es un distractor y no sustituye la interacción con los padres y otros adultos, así como el compartir con otras personas de su edad ni el tiempo de actividad física o al aire libre.</p> <p>Por ello la importancia de guiar a los niños desde que comienzan a interactuar con todo tipo de dispositivos para el adecuado uso y así potencializar su aprendizaje y desarrollo con la tecnología.</p>

ANEXO G

La evaluación de todo el proceso de sistematización

Diarios de campo

Mediante este instrumento se registra aquellos hechos observados en el cual se sistematiza las experiencias para luego analizar los resultados obtenidos en cada sesión del taller. Así también se incluyen otros instrumentos que se utilizaron para la realización de las actividades.



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

Licenciatura en Educación e Innovación Pedagógica

Diario de campo

Taller: “Me divierto y aprendo con las TIC”

Fecha	3 de mayo 2018
Lugar	Institución Educativa (aula)
Participantes	12 alumnos
No. de sesión	1
Observador	Brenda Jazmín López Hernández

Tema: ¿Qué son las Tic?

Objetivo de la sesión:

Los alumnos tengan conocimiento de lo que son las TIC.

Asistieron al taller 12 alumnos, 5 hombres y 7 mujeres, con edades de entre 8 y 9 años, que cursan actualmente el 4° grado de primaria.

Al iniciar la sesión los alumnos se muestran inquietos, y se percibe cierto desinterés en algunos de ellos y se llega a escuchar de un alumno decir: “que aburrido”. Respecto a la actividad que se va a realizar, se les explica el tema ¿Qué son las TIC?; la importancia de conocer lo que son y el uso correcto de ellas.

Fue complicado, debido a la inquietud de los alumnos y en un principio si llegué a tener la impresión de que a los alumnos no les interesaría el taller debido a las reacciones y comportamientos por sus reacciones. A los alumnos que se muestran distraídos son a los que se les hace participar un poco más, esto con el propósito de captar más su atención. Se nota que en su momento no responden a las preguntas porque dicen que no saben; entonces se les pide que pongan más atención porque se les estará preguntando.

Hallazgos encontrados

- ✓ Los alumnos no tenían claro lo que son las TIC.
- ✓ El cuestionario contestado por los alumnos arroja una cierta confusión acerca de las tic.
- ✓ Mencionan que no hacen uso de las tic para hacer alguna tarea; pero por otro lado comentan que sus papás los acompañan a las computadoras cuando tienen que hacer una investigación de algo; aquí demuestran la confusión.
- ✓ La mayoría de los alumnos hacen uso del celular, (sus papás les prestan el suyo). Hacen uso de él para jugar o ver videos de su interés.

SESIÓN 1

TEMA: ¿QUÉ SON LAS TIC?

Instrucciones: Responde el siguiente cuestionario de acuerdo a lo observado en los videos y a lo que tu consideres correcto.

1. ¿Qué son las TIC?
2. ¿Para qué se utilizan?
3. ¿Has hecho una tarea utilizando las TIC?
4. ¿Menciona por lo menos 3 dispositivos electrónicos?
5. ¿Qué es la computadora?
6. ¿Para qué sirve?
7. ¿Qué cosas puedes hacer con la computadora?
8. ¿Cómo calificarías el invento de la computadora?
9. ¿Menciona por lo menos tres partes del computador?
10. ¿Con que otro nombre se le conoce al mouse?



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

Licenciatura en Educación e Innovación Pedagógica

Diario de campo

“Taller me divierto y aprendo con las TIC”

Fecha	4 de mayo 2018
Lugar	Institución Educativa
Participantes	14 alumnos
No. de sesión	2
Observador	Brenda Jazmín López Hernández

Tema: ¿Cómo se usan las TIC en la educación?

Objetivo de la sesión:

Los alumnos aprendan como las TIC puede ayudarlos en sus tareas educativas.

Se comienza dando un repaso de la sesión anterior y se resuelven las dudas generadas. Se procede a iniciar las dinámicas de grupo, las cuales tienen como objetivo perder en los alumnos la pena, el miedo, la timidez y por supuesto captar el interés. Posteriormente se da comienzo con el nuevo tema y se les explica que la incorporación de la tecnología a la educación aporta una serie de beneficios que ayudan a mejorar la eficiencia y la productividad dentro de su salón de clases.

Se les puso algunos videos que ejemplifican el uso de las TIC dentro de la educación, y se les pidió a los alumnos que escribieran en una hoja la experiencia vivida del haber tomado una clase haciendo uso de las TIC por parte de su maestro.

Hallazgos encontrados:

- ✓ Con los nuevos videos se puede percibir que los alumnos entienden un poco más de las TIC.
- ✓ Lo registrado en la hoja por parte de los alumnos, aporta que si les gusto la manera en cómo les enseñó su maestro, ya que les puso muchas imágenes y también un documental de animales.
- ✓ A los alumnos si les gustaría que su maestro les imparta más clases usando las TIC.



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

Licenciatura en Educación e Innovación Pedagógica

Diario de campo

“Taller: Me divierto y aprendo con las TIC”

Fecha	7 de mayo 2018
Lugar	Institución Educativa (aula)
Participantes	16 alumnos
No. de sesión	3
Observador	Brenda Jazmín López Hernández

Tema: Rendimiento escolar

Objetivo de la sesión:

Que los alumnos se den cuenta y saquen sus propias conclusiones de cómo es su rendimiento escolar cuando tienen diversos dispositivos a la mano y no precisamente para hacer tareas.

Se comienza dando un repaso de la sesión anterior y se resuelven las dudas generadas. Se procede a iniciar las dinámicas de grupo, las cuales tienen como objetivo perder en los alumnos la pena, el miedo, la timidez y por supuesto captar el interés. Posteriormente se da comienzo con el nuevo tema y se les explica lo importante de adquirir hábitos de no hacer uso de los dispositivos mientras se estudia, ya que no se logra la concentración de manera suficiente, lo que puede provocar un problema al leer, escribir y escuchar.

La actividad de debate se llevó a cabo con la ayuda del docente; pero fue muy complicada para los alumnos; ya que era la primera vez que realizaban una actividad de ese tipo; con la realización de esa actividad comprenden que no es correcto hacer tareas y a la vez haciendo uso de algún dispositivo, ya que éste los distrae y no permite que se concentren bien.

Hallazgos encontrados:

- ✓ El cuadro comparativo ayuda a los alumnos a ver más claras las diferencias entre las aportaciones y a entenderlas de una mejor manera.
- ✓ Con la dinámica de preguntas los alumnos identifican los dispositivos electrónicos más comunes.

Comprenden que no es correcto hacer tareas y a la vez hacer uso de algún dispositivo, ya que éste los distrae y no permite que se concentren bien.



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

Licenciatura en Educación e Innovación Pedagógica

Diario de campo

“Taller: Me divierto y aprendo con las TIC”

Fecha	8 de mayo 2018
Lugar	Institución Educativa (aula)
Participantes	14 alumnos
No. de sesión	4
Observador	Brenda Jazmín López Hernández

Tema: Videojuegos

Objetivo de la sesión:

Que los alumnos comprendan que primero están sus tareas educativas, antes que cualquier cosa.

Se comienza dando un repaso de la sesión anterior y se resuelven las dudas generadas. Se procede a iniciar las dinámicas de grupo, las cuales tienen como objetivo perder en los alumnos la pena, el miedo, la timidez y por supuesto captar el interés. Se aprecian algunos cambios, donde los alumnos se mostraban un poco más atentos a las instrucciones que se les daba y a las actividades a realizar. Posteriormente se da comienzo con el nuevo tema explicándoles que es muy necesario prestar más atención cuando descarguen y jueguen un juego, ya que puede contener material inadecuado para su edad y poner en riesgo su seguridad personal.

Se formaron las parejas así como estaba estipulado en la actividad y procedieron a preguntarse uno a otro e ir registrando en su cuaderno las respuestas dadas de su pareja. Después cada pareja las compartió con todo el grupo.

Hallazgos encontrados:

- ✓ Con la dinámica de preguntas los alumnos identifican que no ponen atención en la confiabilidad al momento de descargar un juego.
- ✓ Solo lo descargan porque les llama la atención sin tomar medidas de precaución.

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL****Licenciatura en Educación e Innovación Pedagógica****Diario de campo**

Fecha	9 de mayo 2018
Lugar	Institución Educativa (aula)
Participantes	13 alumnos
No. de sesión	5
Observador	Brenda Jazmín López Hernández

Tema: ¿Qué prefieres?

Objetivo de la sesión:

Que los alumnos se den cuenta que no solo es divertido jugar videojuegos y estar todo el tiempo frente al televisor o computadora, sino también el convivir con otros niños de sus edad y compartir muchas experiencias muy agradables.

Se comienza dando un repaso de la sesión anterior y se resuelven las dudas generadas. Se procede a iniciar las dinámicas de grupo, las cuales tienen como objetivo perder en los alumnos la pena, el miedo, la timidez y por supuesto captar el interés los alumnos se muestran más participativos, aunque hay alumnos que todavía le da un poco de pena; sus actitudes eran de entusiasmo ya que me pude percatar que les agradaba mucho que se les pusieran los videos, porque se mostraban muy atentos a ellos y lograban entenderlos siendo un complemento importante para desarrollar las actividades correctamente. Posteriormente se da comienzo con el tema que es complemento de la sesión anterior.

Hallazgos encontrados:

- ✓ Con la dinámica de preguntas los alumnos identifican que no ponen atención en la confiabilidad al momento de descargar un juego.
- ✓ Solo lo descargan porque les llama la atención sin tomar medidas de precaución.

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL****Licenciatura en Educación e Innovación Pedagógica****Diario de campo**

Fecha	11 de mayo 2018
Lugar	Institución Educativa (aula)
Participantes	16 alumnos
No. de sesión	6
Observador	Brenda Jazmín López Hernández

Tema: Amigos virtuales

Objetivo de la sesión:

Los alumnos sabrán que no todos los amigos virtuales son en realidad eso “amigos”. Conocerán algunos consejos que tendrán que poner en práctica

Se comienza dando un repaso de la sesión anterior y se resuelven las dudas generadas. Se procede a iniciar las dinámicas de grupo. El interés de los alumnos sigue siendo el mismo, se muestran atentos a las explicaciones y a las actividades, aunque también no a todos les gusta participar, ya que cuando se les pregunta algo se quedan callados y se muestran tímidos, (en especial son dos niños, los demás son más comunicativos), pero si saben las respuestas ya que las pueden expresar por escrito pero les cuesta trabajo hacerlo verbalmente.

Posteriormente se da comienzo con el tema nuevo y se les guía adoptar algunas pautas o consejos a tener en cuenta antes y después de inscribirse en una red social o publicar datos; para mantener a salvo nuestra privacidad.

Hallazgos encontrados:

- ✓ Con la dinámica de preguntas se pone de manifiesto que no tienen ninguna precaución con sus redes sociales.
- ✓ La mayoría de alumnos dice tener más de 30 amigos en Facebook y muchos de ellos no los conocen.
- ✓ El video puesto a los alumnos, (caperucita roja), les hizo comprender lo peligroso que puede ser el brindar información confidencial a desconocidos.

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL****Licenciatura en Educación e Innovación Pedagógica****Diario de campo****Taller: “Me divierto y aprendo con las Tic”**

Fecha	14 de mayo 2018
Lugar	Institución Educativa (aula)
Participantes	16 alumnos
No. de sesión	7
Observador	Brenda Jazmín López Hernández

Tema: Privacidad/intimidad

Objetivo de la sesión:

Los alumnos aprendan claves de autocuidado que les proteja de posibles situaciones de ciberacoso, centradas en la privacidad e intimidad.

Se comienza dando un repaso de la sesión anterior y se resuelven las dudas generadas. Se procede a iniciar las dinámicas de grupo.

Se da comienzo con el tema nuevo y se les guía a adoptar algunas pautas o consejos a tener en cuenta antes y después de inscribirse en una red social o publicar datos; para mantener a salvo nuestra privacidad, así también se les hace hincapié de que ellos mismos

son responsables de lo que publican, comentan y buscan en internet.

Hallazgos encontrados:

- ✓ No tenían conocimiento alguno sobre claves de autocuidado en internet.
- ✓ Después de las actividades realizadas, los alumnos comprenden que ellos mismos son responsables de su intimidad y de lo que publican en la red.



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

Licenciatura en Educación e Innovación Pedagógica

Diario de campo

Taller: “Me divierto y aprendo con las Tic”

Fecha	16 de mayo 2018
Lugar	Institución Educativa (aula)
Participantes	16 alumnos
No. de sesión	8
Observador	Brenda Jazmín López Hernández

Tema: Navegando positivo 1

Objetivo de la sesión:

Reflexionar sobre pautas y claves de seguridad y autocuidado en la red, que faciliten una navegación segura y positiva

Se comienza dando un repaso de la sesión anterior y se resuelven las dudas generadas. Se procede a iniciar las dinámicas de grupo.

Se da comienzo con el tema nuevo y a estas alturas los alumnos ya tienen una comprensión más significativa de lo que implica el navegar en internet. Se les hace mención de que a la hora de navegar, debemos tomar precauciones para hacerlo de manera segura; teniendo la capacidad de identificar peligros existentes y de no caer en ellos.

Hallazgos encontrados:

- ✓ Demuestran comprensión a través de la actividad de las tarjetas; donde se desarrollan ciertos cuestionamientos.
- ✓ Los alumnos razonan y reflexionan en base a los cuestionamientos; eligiendo las opciones correctas de pautas, claves y autocuidado en la red.

SESIÓN 8. TEMA: “NAVEGANDO POSITIVO PARTE 1”

Tarjeta 1.

Imagina que estás jugando a tu juego on line favorito, y en la pantalla salta el siguiente aviso: “Quieres ganar una tablet, da clic aquí”. El mensaje es insistente y se multiplica por la pantalla, y no me deja cerrarlo: ¿Qué harías?

- *Intento clickear encima del mensaje, ¡quizá pueda llevarme una tablet gratis!!*
- *Ignoro el mensaje, salgo de la pantalla.*
- *Clickeo encima para que el mensaje desaparezca y luego lo cierro.*
- *Sólo quiero seguir con mi partida!*

Tarjeta 2.

Recibes un mensaje a uno de tus perfiles sociales de un chico o una chica, pidiéndote amistad. Miras su foto de perfil y te parece guapo/a. Le aceptas y ves que está conectado/a. Te escribe y empiezan a hablar. Te pasa algunas fotos tuyas, y cada vez te gusta más. Cuando ya tienen más confianza, te pide que le pases alguna foto algo más “provocativa”. ¿Qué haces?

- *Paso de rollos, seguimos conversando, pero le digo que no le conozco lo suficiente... le digo, que mejor quedemos a solas, y nos conocemos en persona, en algún sitio íntimo donde conversar.*
- *Ahora voy a lucirme, y le paso mi mejor foto: De esas fotos que, si viera mi padre/madre, pondría el grito en el cielo.*
- *Decido cortar la conversación, y no enviarle ninguna foto. No creo que sea seguro enviarle fotos íntimas a alguien que no conoces... ¿y si no es quién dice ser?*

Tarjeta 3.

Estás haciendo una tarea escolar y estás buscando información para completar tu tarea. Abres una página de internet y de repente te aparece un aviso de que tu computadora se ha infectado con un virus, pero este aviso es de dudosa procedencia y te invita a que abras el aviso y sigas una serie de pasos para eliminarlo. ¿Qué harías?

- *Abro el aviso y sigo los pasos recomendados sin saber si es confiable o no.*
- *Ignoro el aviso, salgo de la página y busco otra página.*
- *Sigo en la misma página haciendo caso omiso del aviso, aunque no desaparezca de la página y me insista en abrirlo.*

Tarjeta 4.

Haz de cuenta que estás viendo una película en tu computadora, y al término de la película te aparece un link de descarga, le das click al link y te manda a otra pantalla donde te mencionan que para descargar la película tienes que seguir una serie de pasos. Para esto te piden primero que pongas tu nombre completo, tu edad, cuenta de un correo electrónico o alguna red social, entre otros datos personales. ¿Qué harás?

- *Aunque me guste la película no la descargo y no doy mis datos personales.*
- *Como me gusta mucho la película y me gustaría tenerla guardada en mi computadora le doy click al link y proporciono todos mis datos personales que me pidan para descargarla.*

Tarjeta 5.

Imagina que estás con algunos compañeros de la escuela viendo videos de música en tu computadora; abre un nuevo video y con él se despliega un mensaje muy llamativo, no especifica de que se trata solo dice: ¡Felicidades tenemos una sorpresa para ti!. Solo da clic aquí y lo descubrirás. Tus amigos te insisten a que lo abras porque puede ser que hayas ganado algún regalo; pero tú estás un poco dudoso. ¿Qué decisión tomarás?

- *Decido no abrir el mensaje y cerrar la página*
- *Le hago caso a mis amigos porque puede que tengan razón y no quiero parecer miedoso ante ellos.*

- *Decido abrir por mi propia cuenta el mensaje porque creo que me he ganado un regalo.*



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

Licenciatura en Educación e Innovación Pedagógica

Diario de campo

Taller: “Me divierto y aprendo con las TIC”

Fecha	17 de mayo 2018
Lugar	Institución Educativa (aula)
Participantes	16 alumnos
No. de sesión	9
Observador	Brenda Jazmín López Hernández

Tema: Navegando positivo 2

Objetivo de la sesión:

Reflexionar en torno al buen uso general de Internet, pautas y claves de seguridad y autocuidado en la red, que facilitan una navegación segura y positiva.

Se comienza dando un repaso de la sesión anterior y se resuelven las dudas generadas. Se procede a iniciar las dinámicas de grupo.

Se da comienzo con el tema que es la segunda parte del tema anterior nuevo y a estas alturas los alumnos ya tienen una comprensión más significativa de lo que implica el navegar en internet. Se hace hincapié en los alumnos que a la hora de navegar, debemos tomar precauciones para hacerlo de manera segura; teniendo la capacidad de identificar peligros existentes y de no caer en ellos. Los consejos escritos en las tarjetas sirvieron para que los alumnos identificaran qué habían hecho mal y evitar hacerlo de nuevo; los alumnos escogieron un consejo y dieron una breve explicación brindando algún ejemplo.

Hallazgos encontrados:

- ✓ Demuestran comprensión a través de la actividad de las tarjetas; donde se desarrollan ciertos cuestionamientos.
- ✓ Los alumnos razonan y reflexionan en base a los cuestionamientos; eligiendo las

opciones correctas de pautas, claves y autocuidado en la red.

- ✓ Con esta actividad se pone de manifiesto nuevamente la comprensión del tema por parte de los alumnos.
- ✓ Se hace hincapié que no se trata solo de conocerlos sino de ponerlo en práctica.

SESIÓN 9. TEMA: “NAVEGANDO POSITIVO PARTE 2”

Información privada.

No reveles nunca datos personales ni familiares a desconocidos.

Invitaciones de amistad.

No aceptes como amigos a personas que no conoces

Publicaciones en tu muro.

No publiques textos, fotos o vídeos que puedan resultar ofensivos para quienes aparecen en ellos. Solicita siempre permiso para subirlos a tu muro o etiquetar las fotos que no son tuyas.

Compras por Internet.

No hagas compras por Internet salvo con la autorización y supervisión de tus padres.

Citas a ciegas.

Nunca quedes a solas y sin comentárselo a tus padres con una persona que hayas conocido por Internet.

Grabaciones con la webcam.

Delante de la webcam no hagas cosas de las que puedas arrepentirte.

Descarga de archivos.

No descargues música, películas, videojuegos o programas de páginas que fomenten la piratería

Perfil seguro.

Configura adecuadamente la privacidad en tu perfil de red social

Protege tu contraseña.

Utiliza una contraseña robusta (no trivial) evitando comunicarla a otras personas y cerrando la sesión al terminar cuando utilices ordenadores públicos

Mensajes desconocidos.

No abras mensajes de correo electrónico ni archivos recibidos de personas que no conoces o que te resulten sospechosos.

Uso responsable.

Trata de mantener un ambiente agradable cuando utilices Internet. En tus intervenciones sé amable, educado y respetuoso con los demás.

Busca ayuda.

Cuando alguien o algo los hace sentir molestos o incómodos, pide ayuda a tus padres o profesores.



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

Licenciatura en Educación e Innovación Pedagógica

Diario de campo

Taller: “Me divierto y aprendo con las TIC”

Fecha	21 de mayo 2018
Lugar	Institución Educativa (aula)
Participantes	16 alumnos
No. de sesión	10
Observador	Brenda Jazmín López Hernández

Tema: Ventajas del buen uso del internet

Objetivo de la sesión:

Reflexionar sobre la presencia y las ventajas de Internet y las Redes Sociales en nuestras vidas.

Se comienza dando un repaso de la sesión anterior y se resuelven las dudas generadas. Se procede a iniciar las dinámicas de grupo.

Se da comienzo con el nuevo tema, se les enseña que el uso de internet viene acompañado de muchas ventajas si se da el uso correcto. Y en la educación abre un amplio abanico de oportunidades y posibilidades en el sector educativo contribuyendo a la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje. La actividad de las ventajas fue muy divertida para los alumnos; por la manera en cómo se llevó a cabo, (con el juego de las sillas y las canciones).

La mayoría de ventajas escritas por los alumnos estaban correctas; esto demuestra la comprensión del tema. Se dio un repaso para fortalecer el tema en los alumnos.

Hallazgos encontrados:

- ✓ Los alumnos lograron identificar las ventajas del uso correcto del internet (con facilidad).
- ✓ Cada equipo pudo plasmar en una hoja las ventajas que ellos consideraban que se obtiene del uso correcto del internet.



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

Licenciatura en Educación e Innovación Pedagógica

Diario de campo

Fecha	22 de mayo 2018
Lugar	Institución Educativa (aula)
Participantes	16 alumnos
No. de sesión	11
Observador	Brenda Jazmín López Hernández

Tema: Disfrutando las TIC

Objetivo de la sesión:

Reflexionar sobre lo que se mueve a través del internet y las problemáticas que puedan surgir, así como el saber actuar al respecto.

Se comienza dando un repaso de la sesión anterior y se resuelven las dudas generadas; se procede a iniciar las dinámicas de grupo. Se inicia con el nuevo tema, y se les enseña que la tecnología es una potente herramienta, no es un distractor y no sustituye la interacción con los padres y otros adultos, así como el compartir con otras personas de su edad ni el tiempo de actividad física o al aire libre. Como es la última sesión del taller; se procede a dar un repaso de lo visto desde la sesión 1, para reforzar los conocimientos y poder despejar toda duda que aun pudiera haber en los alumnos. Posteriormente se procede a la realización del mural como actividad final; recuperando las actividades de las sesiones anteriores; cada alumno procedió a escribir o dibujar su mensaje relacionado al tema, después pasaron en pareja a pegar sus mensajes y a darnos una breve explicación de ellos.


Los alumnos deciden llamarlo: “Con el uso correcto de las TIC me divierto y aprendo”.

Hallazgos encontrados:

- ✓ Los alumnos lograron identificar las ventajas del uso correcto del internet (con facilidad).
- ✓ Cada equipo pudo plasmar en una hoja las ventajas que ellos consideraban que se obtiene del uso correcto del internet.

- ✓ La realización del mural deja en manifiesto lo enseñado y aprendido por parte de los alumnos. En el mural sobresale lo siguiente:
- ✓ Ventajas del uso correcto de las TIC.
- ✓ Es mejor jugar con otros niños que los videojuegos.
- ✓ Pautas y claves de seguridad ante la navegación en internet y el uso de las redes sociales.

ANEXO H

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL	LISTA DE COTEJO Taller: “Me divierto y aprendo con las Tic” Sesión: 1 Tema: ¿Qué son las Tic? Fecha: 3/mayo/2018			
	INDICADORES	Siempre	Casi siempre	A veces
Asistieron todos los alumnos al taller		✓		
Se muestran participativos en las actividades			✓	
Demuestran interés en las actividades			✓	
Las instrucciones fueron claras y concisas en cada actividad	✓			
Se utilizaron los recursos adecuados para el desarrollo de cada actividad	✓			
Hubo comprensión del tema tratado			✓	
Los alumnos expresaron sus dudas, inquietudes		✓		



LISTA DE COTEJO

Taller: “Me divierto y aprendo con las TIC”

Sesión: 2

Tema: ¿Cómo se usan las Tic en la educación?

Fecha: 4/mayo/2018

INDICADORES	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
Asistieron todos los alumnos al taller		✓		
Se muestran participativos en las actividades			✓	
Demuestran interés en las actividades			✓	
Las instrucciones fueron claras y concisas en cada actividad	✓			
Se utilizaron los recursos adecuados para el desarrollo de cada actividad	✓			
Hubo comprensión del tema tratado			✓	
Los alumnos expresaron sus dudas, inquietudes		✓		



LISTA DE COTEJO

Taller: “Me divierto y aprendo con las TIC”

Sesión: 3

Tema: Rendimiento escolar

Fecha: 7/mayo/2018

INDICADORES	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
Asistieron todos los alumnos al taller	✓			
Se muestran participativos en las actividades			✓	
Demuestran interés en las actividades			✓	
Las instrucciones fueron claras y concisas en cada actividad	✓			
Se utilizaron los recursos adecuados para el desarrollo de cada actividad	✓			
Hubo comprensión del tema tratado		✓		
Los alumnos expresaron sus dudas, inquietudes		✓		



LISTA DE COTEJO

Taller: “Me divierto y aprendo con las TIC”

Sesión: 4

Tema: Videojuegos

Fecha: 8/mayo/2018

INDICADORES	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
Asistieron todos los alumnos al taller	✓			
Se muestran participativos en las actividades			✓	
Demuestran interés en las actividades			✓	
Las instrucciones fueron claras y concisas en cada actividad	✓			
Se utilizaron los recursos adecuados para el desarrollo de cada actividad	✓			
Hubo comprensión del tema tratado		✓		
Los alumnos expresaron sus dudas, inquietudes		✓		



LISTA DE COTEJO

Taller: “Me divierto y aprendo con las TIC”

Sesión: 5

Tema: ¿Qué prefieres?

Fecha: 9/mayo/2018

INDICADORES	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
Asistieron todos los alumnos al taller		✓		
Se muestran participativos en las actividades		✓		
Demuestran interés en las actividades		✓		
Las instrucciones fueron claras y concisas en cada actividad	✓			
Se utilizaron los recursos adecuados para el desarrollo de cada actividad	✓			
Hubo comprensión del tema tratado		✓		
Los alumnos expresaron sus dudas, inquietudes		✓		



LISTA DE COTEJO

Taller: “Me divierto y aprendo con las TIC”

Sesión: 6

Tema: Amigos virtuales

Fecha: 11/mayo/2018

INDICADORES	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
Asistieron todos los alumnos al taller	✓			
Se muestran participativos en las actividades		✓		
Demuestran interés en las actividades		✓		
Las instrucciones fueron claras y concisas en cada actividad	✓			
Se utilizaron los recursos adecuados para el desarrollo de cada actividad	✓			
Hubo comprensión del tema tratado		✓		
Los alumnos expresaron sus dudas, inquietudes		✓		



LISTA DE COTEJO

Taller: “Me divierto y aprendo con las TIC”

Sesión: 7

Tema: Privacidad/intimidad

Fecha: 14/mayo/2018

INDICADORES	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
Asistieron todos los alumnos al taller	✓			
Se muestran participativos en las actividades		✓		
Demuestran interés en las actividades		✓		
Las instrucciones fueron claras y concisas en cada actividad	✓			
Se utilizaron los recursos adecuados para el desarrollo de cada actividad	✓			
Hubo comprensión del tema tratado		✓		
Los alumnos expresaron sus dudas, inquietudes		✓		



LISTA DE COTEJO

Taller: “Me divierto y aprendo con las TIC”

Sesión: 8

Tema: Navegando positivo

Fecha: 15/mayo/2018

INDICADORES	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
Asistieron todos los alumnos al taller	✓			
Se muestran participativos en las actividades	✓			
Demuestran interés en las actividades	✓			
Las instrucciones fueron claras y concisas en cada actividad	✓			
Se utilizaron los recursos adecuados para el desarrollo de cada actividad	✓			
Hubo comprensión del tema tratado		✓		
Los alumnos expresaron sus dudas, inquietudes		✓		



LISTA DE COTEJO

Taller: “Me divierto y aprendo con las TIC”

Sesión: 9

Tema: Navegando positivo 2

Fecha: 16/mayo/2018

INDICADORES	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
Asistieron todos los alumnos al taller	✓			
Se muestran participativos en las actividades	✓			
Demuestran interés en las actividades	✓			
Las instrucciones fueron claras y concisas en cada actividad	✓			
Se utilizaron los recursos adecuados para el desarrollo de cada actividad	✓			
Hubo comprensión del tema tratado	✓			
Los alumnos expresaron sus dudas, inquietudes	✓			



LISTA DE COTEJO

Taller: “Me divierto y aprendo con las TIC”

Sesión: 10 Tema: Ventajas del buen uso del internet

Fecha: 21/mayo/2018

INDICADORES	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
Asistieron todos los alumnos al taller	✓			
Se muestran participativos en las actividades	✓			
Demuestran interés en las actividades	✓			
Las instrucciones fueron claras y concisas en cada actividad	✓			
Se utilizaron los recursos adecuados para el desarrollo de cada actividad	✓			
Hubo comprensión del tema tratado	✓			
Los alumnos expresaron sus dudas, inquietudes	✓			



LISTA DE COTEJO

Taller: “Me divierto y aprendo con las TIC”

Sesión: 11

Tema: Disfrutando las Tic

Fecha: 22/mayo/2018

INDICADORES	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
Asistieron todos los alumnos al taller	✓			
Se muestran participativos en las actividades	✓			
Demuestran interés en las actividades	✓			
Las instrucciones fueron claras y concisas en cada actividad	✓			
Se utilizaron los recursos adecuados para el desarrollo de cada actividad	✓			
Hubo comprensión del tema tratado	✓			
Los alumnos expresaron sus dudas, inquietudes	✓			