INFORME FINAL

Bitácora 7

Proyecto Enjambre - FOCIEP Norte de Santander

Agosto de 2016

INCORPORACIÓN DE LAS TIC EN EL AULA DE LOS ESTUDIANTES DEL COLEGIO ARQUIDIOCESANO SAN FRANCISCO DE ASÍS DEL MUNICIPIO DE PAMPLONA

APRENDIENDO A CONVIVIR EN VALORES

Investigadores:

Juliana Liceth Parra
Marlon Darley Mantilla
Heidy Julieth Rico
Saray Yesenia Ruiz
Noralba Daniela Acevedo
German Antonio Acevedo
Santiago Gáfaro
Sonia Parada
Juan Felipe Anaya
Darwin Jeanpierre Caballero
Jhon Dairo Suárez
Karen Yesenia Gamboa
Yurley Andrea Suárez
Edwin Arbey Gélves
Eyenber Andrey Gélvez
Mariano de Jesús Pedraza
Julián Enrique Carreño
Nirjann Maolid Boada
Andrés Felipe Jaimes

Co Investigadores:

Martha Consuelo Hernández

COLEGIO SAN FRANCISCO DE ASÍS – PAMPLONA

Resumen:

La motivación primordial es la vinculación de las TIC en el ámbito educativo. Es importante señalar que la inversión y apoyo de este tipo de proyectos de calidad permiten mejorar la calidad educativa en todos los aspectos. Particularmente el acompañamiento deja ver un gran compromiso por parte del proyecto con el mejoramiento de la investigación a nivel de educación media, que es un aspecto bastante abandonado en nuestro país.

Basado en una serie de hechos susceptibles hemos de comprobar una serie de situaciones dentro de la conducta de los jóvenes de la era en cuanto a sus comportamientos y su forma de producción mental y física. El estudiante está a la expectativa de lo que la institución y el estado pueda hacer con ellos, pues nos encontramos en una comunidad estudiantil que no goza de beneficios de grandes colegios. Pero que son capaces de competir con procesos innovadores siempre y cuando tengan los recursos mínimos a su disposición.

La participación y apoyo de enjambre ha sido fundamental y motivante ya que esto hace que como docente se exija uno así mismo y de la misma manera a los estudiantes, se articulado de la mejor amera el conocimiento impartido y despejado los interrogantes que van surgiendo en lo largo del proyecto.

Introducción

Para estar acorde con las exigencias del Ministerio de Educación Nacional “MEN”. Nuestro señor rector hace la invitación para incorporar las TIC en nuestro quehacer educativo como medio efectivo en los planes de aula, motivo por el cual se ve la necesidad de crear unas para facilitar este proceso que sirva de ayuda virtual a cada docente en el desarrollo de sus clases, independientemente del área de conocimiento.

Debido a esto, nació el proyecto de investigación, en el que se busca implementar estrategias para la fusión entre el uso de las nuevas tecnologías con la recreación, esto como forma de canalizar las energías de los

estudiantes, en pro de su buen aprovechamiento dentro y fuera de la comunidad deductiva.

Antecedentes:

Valores y el aprendizaje recreativo

La integración de los valores éticos en la educación ha sido, por siglos, un ensayo constante aplicado de muy diferentes maneras y con una gran multiplicidad de interpretaciones, a veces contradictorias. El ensayo prevalece hoy en día y después de explorar exhaustivamente la literatura relacionada con los valores éticos tanto en la teoría, como en la investigación y en las implicaciones prácticas con las áreas del saber y los dominios de la educación y de la sociedad, se reafirma la necesidad del conocimiento y de su aplicación en todos los ámbitos del vivir. El estudio indica, enfatiza y ratifica la relación entre los valores éticos y los pensamientos y criterios que afectan a la mayoría de personas y a la sociedad humana al aspirar como resultado el bienestar, la paz y el progreso. De allí que surja la necesidad urgente de integrar los valores éticos en la educación.

La ética, término estrechamente relacionado con la virtud, la moral y el carácter, surge como uno de los recursos o elementos, si no el más importante, que las personas tienen para desarrollarse y lograr la excelencia y la armonía del ser.

A pesar de estar la filosofía humana íntimamente relacionada con la educación y la ética desde hace siglos, el florecimiento de la ética no ha prevalecido en los gobernantes y por lo tanto, en los países. El egoísmo, la ambición desmesurada y las ansias de poder y de dominar a los demás entre muchos otros “antivalores”, han tergiversado la interpretación de las conductas éticas destruyendo al propio ser humano a través de la historia. De allí, la necesidad urgente de unir la educación con los valores éticos y relacionarlos con todas las áreas del conocimiento y del aprendizaje y en los dominios de la sociedad, del trabajo y de la vida, de manera tal que nos beneficie a todos los seres humanos y a la naturaleza, tanto en el plano material o físico como en el mental y espiritual.

El hecho de que en todas las épocas de la humanidad y en todos los lugares del planeta hayan existido personas con principios éticos profundos y firmes que hayan defendido a los demás y propagado la necesidad de la libertad, la equidad, la justicia y la paz, debe fortalecer nuestra dignidad, entusiasmo y

deseos de honrar nuestra presencia como potenciadores de un mundo mejor. La educación tiene que tratar con tendencias diferentes, vías que conlleven a la búsqueda y al hallazgo de la felicidad y no simplemente de cómo sobrevivir, tales como la promoción de la adquisición y de la aplicación del conocimiento y la educción libre de las formas de pensar que mejoren la vida y la sociedad.

Todas estas opciones deben encontrar respuestas equitativas que propicien soluciones que sean buenas, útiles, positivas y productivas para las mayorías. Podemos decir como una previa conclusión que: 1. Los valores éticos son reconocidos como valiosos pero no siempre son aplicados en forma apropiada en la vida. 2. La educación puede y debe facilitar el aprendizaje y la aplicación de los valores éticos aunque ello no sea lo más frecuente en la actualidad. 3. Hay una necesidad global de las personas y de los líderes de integrar los valores éticos en su forma de pensar y en su toma de decisiones ya que afectan las soluciones adoptadas así como los hechos inmediatos y futuros de sus acciones.

Justificación:

Este proyecto en de gran importancia debido a que los estudiantes deben ser formadas en el desarrollo de competencias digitales con las cuales puedan apoyar cada uno de los procesos educativos que se llevan a cabo en la institución y en el aula de clase. Es importante generar una conciencia en el estudiante de la responsabilidad que se debe tener con el uso apropiado de estas herramientas.

Esto va a generar una motivación y compromiso en los estudiantes que generara mejores resultados en materia de aprendizaje, puesto que la apropiación de las herramientas tecnológicas debe estar apoyada de procesos de capacitación que orienten al estudiante a fortalecer habilidades indagatorias.

Objetivos

General:

Implementar la fusión de las nuevas tecnologías con la recreación a través de una sala recreativa interactiva y tecnológica de los estudiantes del colegio Arquidiocesano san francisco de Asís del municipio de pamplona

Específicos:

- Realizar un diagnóstico sobre el uso que los estudiantes le dan a las nuevas tecnologías mediante la observación directa.
- Orientar a los estudiantes hacia el trabajo en equipo para la consecución de los resultados.
- Proponer didácticas recreativas acordes para aplicar con el uso de las nuevas tecnologías

Conformación Del Grupo De Investigación

NOMBRE NOMBRES	EDAD	GRADO
Juliana Liceth Parra	13	7°
Marlon Darley Mantilla	15	7°
Heidy Julieth Rico	12	7°
Saray Yesenia Ruiz	13	7°
Noralba Daniela Acevedo	15	7°
German Antonio Acevedo	14	7°

Santiago Gáfaro	12	7°
Sonia Parada	13	7°
Juan Felipe Anaya	13	7°
Darwin Jeanpierre Caballero	12	7°
Jhon Dairo Suárez	12	7°
Karen Yesenia Gamboa	15	7°
Yurley Andrea Suárez	13	7°
Edwin Arbey Gélves	14	7°
Eyenber Andrey Gélvez	14	7°
Mariano De Jesús Pedraza	12	7°
Julián Enrique Carreño	14	7°
Nirjann Maolid Boada	10	7°
Andrés Felipe Jaimes	18	10°

Tabla 1: Integrantes del Grupo

Emblema:

"Se aprende más cuando se es feliz"

Logo:

Ilustración 2: Logo del Grupo.

La Pregunta Como Punto De Partida

Es importantísimo como grupo de investigación tener la guía adecuada con el trabajo realizado con el ingeniero del proyecto enjambre pues este taller permitió a nuestro grupo de investigación escudriñar en las preguntas más significativas que relacionaban nuestros intereses y finalmente señalar nuestro interrogante principal.

En la realización del taller de la pregunta, hubo una lluvia de ideas, en la que se propuso una variedad de preguntas, para que fueran el punto de partida de la investigación, entre las cuales tenemos:

- ¿Por qué la institución educativa San Francisco de Asís no tiene una sala recreativa interactiva y virtual?
- ¿Cómo aprovechar los adelantos tecnológicos en el campo recreativo y deportivo?
- ¿Cómo podemos dejar huella dentro del proceso de formación integral del estudiante a través de la recreación y las tecnologías?
- ¿De qué forma alejamos a nuestros estudiantes de la violencia a través del juego utilizando artefactos tecnológicos?
- ¿Cómo a través del juego podemos mejorar el rendimiento académico y canalizar la energía del estudiante para su beneficio y el de la sociedad?

Al final, se escogió la siguiente pregunta: **¿Es posible implementar la fusión de las nuevas tecnologías con la recreación a través de una sala recreativa interactiva y tecnológica de los estudiantes del colegio Arquidiocesano san francisco de Asís del municipio de pamplona?** La que más se acomodaba a las necesidades de investigación presentadas por el grupo.

El Problema De Investigación

Esta investigación surge de la necesidad de apoyar nuestros niños y adolescentes quienes tienen un gran capital humano por descubrir y que sería de gran utilidad en este era donde todo lo relacionamos con la tecnología, si preparamos estos jóvenes van a abstraer lo positivo de este medio y esto llevara a nuevos espacios de aprendizaje.

Nuestro problema se enfoca en el mal uso que se le dan a las herramientas tecnológicas con las que cuenta el establecimiento educativa, ya que los estudiantes cuando se encuentran desarrollando las jornadas de clase en las aulas acondicionadas con herramientas tecnológicas, no siguen las indicaciones de los docentes de las tareas que se deben realizar, en vez de ello los estudiantes prefieren ingresar a otro tipo de páginas como Facebook, YouTube y páginas de juegos online.

TRAYECTORIA DE LA INDAGACIÓN

Ilustración 3: Gráfica de la Trayectoria del Grupo.

La metodología que usamos en este proceso de investigación es cualitativa, en la cual se busca recolectar la información a manera de análisis social, partiendo de la observación directa de la población académica.

La población abordada por este proyecto de investigación, está conformada por estudiantes de los grados séptimo y décimo del Colegio Arquidiocesano San Francisco de Asís del Municipio de Pamplona.

Los instrumentos que se han usado en esta trayectoria de indagación son:

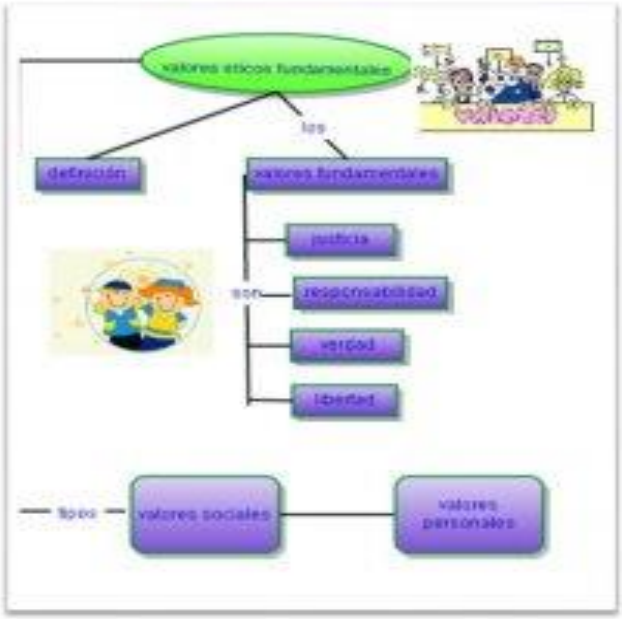
La observación directa.

La encuesta cualitativa.

Los encuentros pedagógicos con los estudiantes.

La investigación se ejecuta en el casco urbano de Pamplona, una ciudad ubicada al sur de la Capital Nortesantandereana a unos 60 kilómetros de distancia, es más conocida como la “Ciudad Mitrada o Ciudad Universitaria”; allí se desarrolla este proceso tan provechoso para el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica secundaria del Colegio San Francisco de Asís de Pamplona.

Recorrido de las trayectorias de indagación:



www.enjambre.gov.co

Ilustración 4: Mapa conceptual del Grupo.

Al iniciar se tornó complicado por la toma de decisiones escoger el método a seguir fue una de las falencias y el tiempo invertido que no era el más favorable. Las relaciones interpersonales que esto genera, el continuo aprendizaje, el desarrollo investigativo que genera en cada estudiante y en nosotros como docentes.

El amplio conocimiento de las metodologías a utilizar, el manejo del marco conceptual, conocer las técnicas de recolección de información. Se logró la cohesión y el trabajo en equipo, y aunque al inicio una de las falencias fue la toma de decisiones que sirviera para apuntar a los mimos lineamientos esto con el paso fue solucionándose satisfactoriamente.

Ilustración 5: Dibujando los posibles logos del grupo.

Ilustración 6: Trabajando el taller de la pregunta.

Ilustración 7: Realizando actividad en Valores y proyectando un video alusivo al tema.

Ilustración 8: Diseñando el mapa conceptual

.

Ilustración 9: Asesoría en Investigación.

Reflexión/Análisis de resultados

Se aplicaron las encuestas con una muestra de 15 estudiantes con el fin de reconocer que valores resaltan en su vida cotidiana y cuales aplican con más frecuencia en su vida personal y escolar a su vez reconocer que valores están siendo excluidos por alguna razón, trabajando trasversalmente con el apoyo de la tecnología y/o los juegos donde nos permite trabajar profundamente en cada uno de los valores.

Resultados obtenidos y aprendizajes:

La actividad sirvió para que los estudiantes interactuaran con algunas personas en la calle y pudieran indagar por medio de preguntas claves su postura frente al tema de los valores como parte fundamental en nuestro diario vivir.

Logros:

Como logro se resalta la participación activa del docente y los estudiantes, la articulación y el trabajo en equipo que denota un compromiso.

Impacto social:

Generar un cambio positivo y propositivo en cuanto a las modalidades de enseñanza – aprendizaje, en el cual se introduce la fusión de la recreación con el aprendizaje de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

Impacto económico:

El impacto económico que puede generar este proyecto, va enfocado hacia el aprovechamiento de los recursos existentes en cuanto a tecnología y espacios.

Impacto académico:

- Sentido de pertenencia
- Trabajo en equipo
- Constancia

- Dedicación

Dificultades:

El tiempo fue una gran dificultad para poder desarrollar las actividades propuestas enmarcadas en el proyecto, ya que como docentes y estudiantes tenemos muchas cargas académicas que impide o limitan el tiempo que se puede invertir en la investigación.

Conclusiones

La realización de este proyecto nos sirvió a todos como comunidad educativa, porque de esta manera pudimos indagar en las diferentes formas de aprendizaje alternas a las existentes, adoptando a la investigación como estrategia pedagógica y a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación como medio apropiado para obtener conocimientos.

El avance que se evidenció en los jóvenes de la básica secundaria del Colegio San Francisco de Asís, fue significativo, debido a que los estudiantes al estar más recreados, se motivaron a realizar las actividades de manera más participativa.

Los estudiantes aprendieron a manejar las herramientas tecnológicas y transversalmente una serie de valores que le permitió desarrollar su grado de responsabilidad y honestidad con los demás y consigo mismo.

Bibliografía:

Gadner, J. W. (1993). On Leadership. New York: Free Press.

Holmes, R. L. (2003). BASIC MORAL PHILOSOPHY. TROMSON WADSwORTH.

Mercader, V. (. (1998). GERENCIA DE LA VIDA. CARACAS VENEZUELA: Torvic.

Sappir, S. (. (1998). GLOBAL ETHICS IN A HIGH SCHOOL CURRICULUM. Educational Leadership.

Agradecimientos:

Agradecer a las autoridades educativas, quienes permitieron la ejecución del proyecto en las instalaciones de la Institución Educativa.

A los padres de familia por el apoyo brindado al proceso que se realizó por parte de los estudiantes del Colegio San Francisco de Asís.

A la docente por todo el apoyo y orientación brindados en el proceso investigativo y formativo.

Anexos

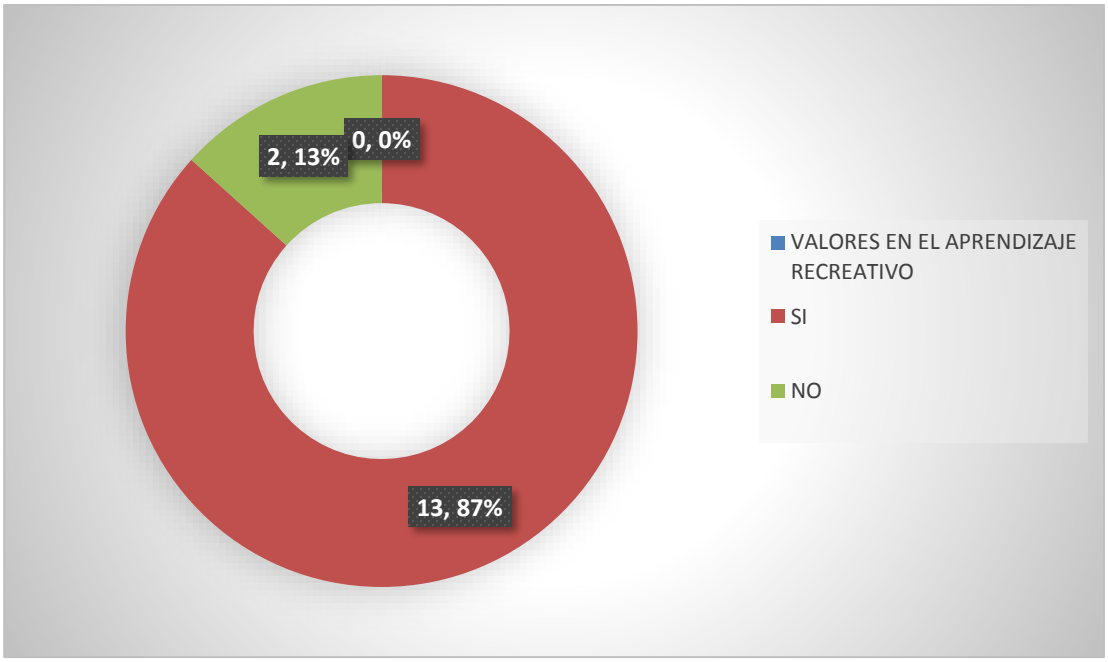
Encuesta del grupo de investigación:

‘Aprendiendo a convivir en valores’

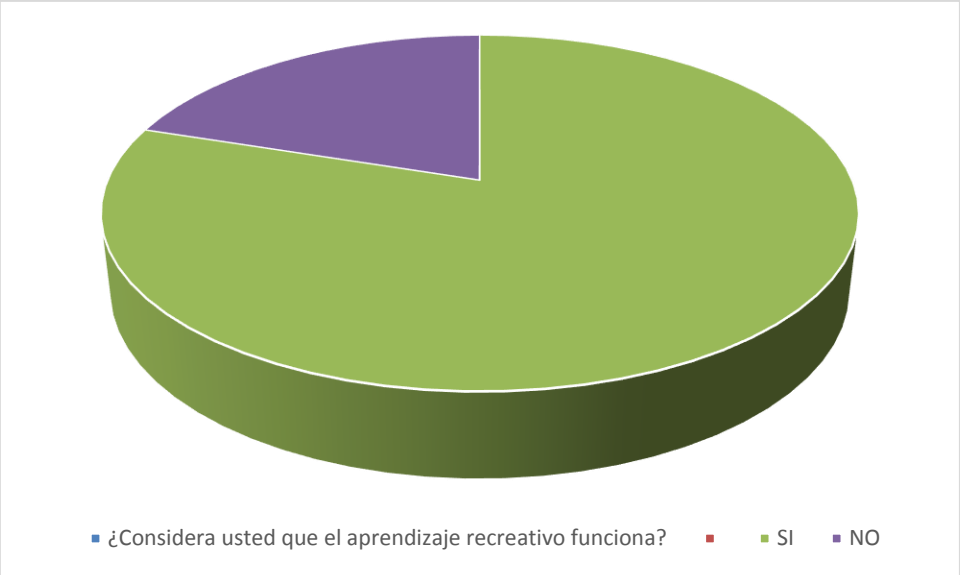
Objetivo: conocer la opinión de los habitantes de Pamplona, en cuanto a las nuevas estrategias de aprendizaje indagadas en la investigación, las cuales nacen de la difusión entre la recreación y el uso de las TIC en la promoción de los valores.

Tabulación de encuesta: 15 encuestas.

1. ¿Cree usted que es necesario incluir los valores dentro del plan de estudios de las Instituciones Educativas?



ANEXO BITÁCORA 7 – INFORME FINAL



COLEGIO ARQUIDIIOCESANO SAN FRANCISCO DE ASÍS DE PAMPLONA
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: “APRENDIENDO A CONVIVIR EN VALORES”.
ENCUESTA.

Objetivo: conocer la opinión de los habitantes de Pamplona, en cuanto al manejo del proyecto de vida como estrategia de superación personal y profesional.

1. ¿Cree usted que es necesario incluir los valores dentro del plan de estudios de las Instituciones Educativas? SI ___ NO ___

   ¿POR QUÉ? _____

   _____

2. ¿De qué manera afectaría el estudio de los valores en las nuevas generaciones?

   _____

3. ¿Usted ha recibido formación en valores? SI __ NO __

   ¿POR QUÉ? _____

   _____

4. ¿Considera usted que el aprendizaje recreativo funciona? SI __ NO __

   ¿POR QUÉ? _____

   _____

5. ¿Está de acuerdo con la invención de la investigación como estrategia pedagógica? SI __ NO __

   ¿POR QUÉ? _____

_____