

TECNOCULTURA Y APRENDIZAJE

JUAN ESTEBAN ALMANZA

JAISSON BADHIR CARVAJAL

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE ESPAÑOL Y COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVA

PEREIRA -2014

TECNOCULTURA Y APRENDIZAJE

JAISSON BADHIR CARVAJAL

JUAN ESTEBAN ALMANZA

TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR POR EL TITULO DE:
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVA

DIRECTOR: Ing. WILSON CASTAÑO DÍAZ

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE ESPAÑOL Y COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVA

PEREIRA - 2013

Nota De Aceptación

Presidente Del Jurado

Jurado

Jurado

Fecha:

INDICE

Tabla de contenido

	Núm. Pág.
1. RESUMEN	6
1.1 ABSTRACT	7
2. INTRODUCCIÓN.....	8
3. JUSTIFICACIÓN	9
4. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	11
4.1 PREGUNTA INVESTIGATIVA.....	13
5. OBJETIVOS.....	13
5.1 OBJETIVO GENERAL.....	13
5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	13
6. MARCO TEÓRICO.....	14
6.2 Software Educativo	18
6.3 Folclor de Colombia	22
6.4 DISEÑO DEL SOFTWARE EDUCATIVO.....	27
6.5 CARACTERÍSTICAS DEL SOFTWARE EDUCATIVO	28
7. ESTADO DEL ARTE	32
8. METODOLOGÍA	35
8.1 Diseño Instruccional.....	35
8.1.1 Análisis	36
8.1.2 Diseño	39
8.1.3 Desarrollo.....	39
8.1.4 Implementación	41
8.1.5 Registro fotográfico	43
8.1.6 Evaluación	44
8.2 Diseño Metodológico.....	46
8.2.1 Pre-Test	46
8.2.2 Post-test	46

8.2.3 Instrumento de recolección de información para el Pre-Test y Post-Test	47
8.1 Diagnóstico Inicial (Pre – Test)	49
9 Análisis	51
9.1 Análisis de los resultados	57
10Conclusiones	58
11. Referencias Bibliográficas	60
12. Anexos.....	61

Lista de ilustraciones

	Núm. Pág.
Ilustración 1. Modelo de presentación del Software Educativo	28
Ilustración 2. En esta imagen vemos una composición de los diferentes diseños e imágenes que se integran dentro de la herramienta pedagógica	29
Ilustración 3. Muestra grafica del juego/evaluación de la herramienta pedagógica	30
Ilustración 4. Representación grafica del diseño instruccional	35
Ilustración 5 Registro fotográfico.....	37
Ilustración 6Registro fotográfico	38
Ilustración 7 Registro fotográfico.....	43
Ilustración 8Registro fotográfico	43
Ilustración 9 Análisis grafico de la evaluación	44
Ilustración 10Registro fotográfico “Comparación”	45
Ilustración 11 Cronograma de Actividades	51

Lista de Tablas

	Núm. Pág.
Tabla 1. Objetivos de aprendizaje de la herramienta pedagógica.....	24
Tabla 2.....	54
Tabla 3.....	54
Tabla 4.....	55
Tabla 5.....	56

1. RESUMEN

El proyecto **Tecno cultura y aprendizaje: Implementación de un software educativo especializado para la enseñanza y aprendizaje del folclor de la región andina Colombiana** surge como una propuesta pedagógica mediatizada, que tiene dentro de su objetivo analizar el impacto de articular las tecnologías de la información y la comunicación educativa, con las prácticas pedagógicas en el grado 5 de primaria de la Institución Educativa Manuelita Sáenz (Dosquebradas-Risaralda); con el propósito de generar una herramienta pedagógica especializada, y que dentro de sus procesos de enseñanza y aprendizaje desarrolle como tema principal el folclor de la región andina colombiana.

Esta herramienta busca evidenciar el impacto pedagógico que puede llegar a tener un software educativo, y cuando hacemos referencia a impacto pedagógico nos referimos a los cambios, mejoras, dificultades y conclusiones, que podremos analizar al final del proceso (Para la construcción del *Software Educativo Especializado* se utilizó un generador de Software que posibilita, crear y modificar, de forma rápida el contenido que se desea exponer a quienes van dirigidos la actividad de aprendizaje mediada por la herramienta informática)

La estructura Metodológica del proceso de investigación se planteó desde dos momentos principales, un **Pre-Test** (que nos dará el punto inicial del proceso, para entender el contexto educativo antes de la aplicación del software educativo especializado); y un **Post-Test** (en el cual podremos hacer una conclusión de cómo terminó el proceso educativo).

1.1 ABSTRACT

The project *Techno culture and learning: Implementation of a specialized educational software for teaching and learning the folklore of the Colombian Andean region* emerges as a pedagogical mediated, which has within its objective to analyze the joint impact of information technologies and educational communication (ICT), with pedagogical practices in the grade 5th of School Manuelita Saenz (Dosquebradas-Risaralda) in order to generate a specialized educational tool, and that within their teaching and learning processes develop as main theme the folklore of the Colombian Andean region.

This tool seeks to demonstrate the pedagogical impact that can have an educational software, and when we refer to pedagogical impact we refer to changes, improvements, difficulties and conclusions, we can analyze at the end of the process (for the construction of Specialized Educational Software generator was used Software gives us the ability to create and modify, quickly and easily the content you want to display to the people targeted by the program)

The methodological structure of the research process was raised from two principal moments a Pre-Test (which will give us the starting point of the process, to understand the educational context before the application of specialized educational software) and a Post-Test (in which we can make a conclusion on how to complete the educational process).

Palabras Claves

Software Educativo, Enseñanza, Aprendizaje, Socialización, Interacción, Multimedia, Constructivismo, Folclor, Región Andina, Cultura.

2. INTRODUCCIÓN

Es tiempo de diseñar diferentes herramientas que puedan fortalecer los procesos educativos que se presentan en las escuelas y los diferentes establecimientos educativos, es tiempo de apropiarse de las herramientas que esta era digital nos ofrece.

Las tecnologías de la información y la comunicación articuladas y guiadas por objetivos educativos claros, pueden marcar una mejora en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Por tal motivo, este proyecto pretende generar un análisis de los cambios que se presentan en un proceso educativo, mediado por un software educativo, el proyecto pedagógico mediatizado pretende generar un impacto pedagógico que será el elemento de análisis e investigación de este proyecto, dicho proceso se llevará a cabo con los estudiantes de grado quinto de primaria de la escuela Manuelita Sáenz, que está ubicada en el Campestre B Dosquebradas, con la total aprobación de sus directivos, se diseñó una herramienta, que por sus características y proyección, generó unos cambios que serán analizados y puestos a consideración a lo largo del trabajo. La temática principal del software educativo es el folclore de la región andina, la que podríamos llamar *nuestra* región, pues es en la que vivimos y nos desenvolvemos, y qué más argumento que conocer *Nuestras tradiciones, nuestra historia y nuestras raíces culturales*, para generar procesos de enseñanza para fomentar estos aprendizajes en las nuevas generaciones.

3. JUSTIFICACIÓN

En la actualidad el diseño de Software Educativo para generar procesos de aprendizaje en las instituciones educativas ha estado dirigido a enseñar asignaturas básicas (español, ciencias sociales y matemáticas), olvidando la capacidad de articulación que puede tener esta herramienta con diferentes áreas y temas. Además, dentro de las instituciones educativas existen procesos limitados hacia algunas propuestas de aprendizaje, que pueden ser trabajadas; precisamente desde ahí, desde esa *articulación entre la informática educativa y un problema de aprendizajes* surge la necesidad de trabajar desde un software educativo los procesos de formación y enseñanza, hacia un conocimiento cultural y regional, ya que la pedagogía utilizada para este tipo de conocimiento se reduce muchas veces a clases magistrales y contenidos textuales, generando así un impacto pedagógico de aprendizaje y enseñanza.

Por eso se considera de suma importancia, plantear metodologías pedagógicas alternativas, didácticas y dinámicas para mejorar los procesos de enseñanza/aprendizaje, haciendo énfasis el alto nivel de conocimiento que se puede proporcionar con la articulación de un Software Educativo que plantee como eje temático principal, un aprendizaje cultural que necesitan los estudiantes para una educación integral. La aplicación de este tipo de estrategias y alternativas de aprendizaje, (en este caso específico, trabajar desde un software educativo) plantea dos objetivos de aprendizaje claros, primero el diseño metodológico de un software educativo que brinde al estudiante un proceso de interacción y aprendizaje, que teniendo como base la informática educativa se promuevan este tipo de herramientas en los procesos educativos, y segundo la articulación del software educativo con un contenido cultural-folclórico, que mejore los procesos de Enseñanza/Aprendizaje, tanto para los docentes como para los estudiantes.

Entendiendo así que es de suma importancia trabajar este problema pedagógico planteado al principio, por que corresponde a la responsabilidad de las instituciones educativas de ofrecer a los estudiantes, las condiciones y los procesos adecuados, haciéndolos sentir afecto por lo que lo rodea, favoreciendo por medio del software educativo los procesos cognoscitivos de los estudiantes, y generando en ellos, un conocimiento cultural de la región y del país. Además el gobierno desde los estándares curriculares propone generar conocimiento en esta área, específicamente en básica primaria. En términos generales desde el grado primero hasta el grado quinto los programas curriculares establecen que es de gran relevancia para la formación de los estudiantes generar procesos educativos culturales, (con más énfasis en grado quinto); además “hacen alusión a la importancia que tienen para el desarrollo integral del niño conocer y aprender sobre sus raíces culturales”¹, y procesos que en muchas ocasiones se encuentran obsoletos, porque los docentes no encuentran unas nuevas metodologías para la enseñanza del mismo.

El software Educativo ofrece un contenido cultural específico, que se especializa en los bailes folclóricos de la región y su capacidad comunicativa, identificada a través de los años y transmitida de generación en generación (entendiendo que los bailes folclóricos poseen una historia y un significado para cada pueblo y región de Colombia, y que funcionan en muchas ocasiones como la principal herramienta para enseñar folclor y cultura). Con la ayuda de esta característica comunicativa y a la vez pedagógica es que podemos construir en los estudiantes nociones de cultura, y que mejor manera que a través de una actividad que los involucra y los atrae, como un software educativo.

¹MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL. Estándares básicos de competencias en ciencias sociales. Colombia: Espantapájaros taller, 2004 p. 19

4. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

El poco aprovechamiento de las diferentes herramientas y metodologías de la informática en la institución educativa Manuelita Sáenz ha limitado las posibilidades de los estudiantes de experimentar durante su proceso de formación, diferentes herramientas que podrían generar mejoras en las dinámicas de enseñanza y aprendizaje, además de generar nuevos conocimientos. Durante la formación como licenciados en informática educativa podemos entonces identificar y reconocer que las herramientas informáticas en la actualidad se presentan como una alternativa que busca mejorar los procesos de este tipo, gracias a su capacidad de ser transversal entre diferentes áreas se puede trabajar casi cualquier tema, Además este tipo de herramienta ofrece una alta gama multimedia (imágenes, sonidos, animaciones, juegos) que lo hace más atractivo para los participantes del proceso. La herramienta específica de la informática educativa es el Software Educativo.

Sumado a esto se identificó que en la institución existe un semillero de danzas folclóricas de las diferentes regiones del país, pero no se genera una retroalimentación de los bailes, de lo que significan y representan, ya que la enseñanza de cultura y folclor colombiano, se presenta como una dificultad para los docentes, ya que el desconocimiento y la falta de herramientas, limitan el proceso, tanto para los docentes como para los estudiantes. Desde que la informática empezó a ser parte de la estructura educativa, se generaron altas expectativas sobre su utilización y como podría articularse en los diferentes momentos educativos. Por esta razón este proyecto nace bajo la incertidumbre de *¿Cuál es el impacto pedagógico que podría generarse con la utilización de un software educativo especializado en la enseñanza y aprendizaje del folclor de la región andina Colombiana?*

Esta pregunta surge desde la experiencia en la formación que se ha tenido como estudiantes de la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa de la Universidad Tecnológica de Pereira, ya que a partir de los procesos educativos se ha venido mostrando los beneficios que traen las tecnologías de la información y la comunicación para el fomento de un aprendizaje y una enseñanza mucho más interactiva, apelando al aprendizaje significativo que podría tener un estudiante con las características de la nueva cultura de la información y comunicación.

Lo que se pretende lograr con este proyecto es identificar que tanto podría mejorar la educación con la incorporación de las herramientas tecnológicas, como lo es el *Software Educativo*; y en este caso específico al proceso de **enseñanza y aprendizaje de folclor de la región andina** de los estudiantes y docentes de la Institución Educativa Manuelita Sáenz.

De esta manera se genera una planeación de la metodología a utilizar en el momento de implementar la herramienta educativa, seguido a esto también se pensó en la manera en cómo se iba a analizar la información recogida, pensando en la posibilidad de si en realidad se genera un **impacto positivo y pedagógico en la institución educativa Manuelita Sáenz**, desde ¿el cómo? y ¿el qué? se va a enseñar, teniendo como eje mediador del proceso educativo una herramienta pedagógica mediatizada, diseñada con la temática del folclor de la región andina, para lograr una comparación del proceso de enseñanza entre las dinámicas tradicionales que se viene dando dentro del aula y las desarrolladas a través de la implementación de un software educativo mediador del proceso de aprendizaje.

4.1 PREGUNTA INVESTIGATIVA

¿Cuál es el impacto pedagógico que podría generarse con la utilización de un software educativo especializado en la enseñanza y aprendizaje del folclor de la región andina Colombiana?

5. OBJETIVOS

5.1 OBJETIVO GENERAL

- Analizar el impacto pedagógico de un software educativo especializado en los procesos de enseñanza y aprendizaje del folclor de la región andina Colombiana.

5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analizar cómo se presenta el proceso de enseñanza del folclor de la región andina antes de la implementación del software; en la institución educativa Manuelita Sáenz.
- Diseñar y desarrollar un Software Educativo Especializado en procesos de enseñanza y aprendizaje del folclor de la región andina colombiana desde ciertos objetivos de aprendizaje establecidos en los estándares que propone el ministerio de educación nacional Colombiano referente al tema objeto de estudio que se implementará en este proyecto.
- Implementar el software educativo en el grado 5to. de la Institución Educativa Manuelita Sáenz del municipio de Dosquebradas en Risaralda.

6. MARCO TEÓRICO

A continuación se podrá encontrar e identificar los ejes teórico fundamentales de la propuesta investigativa. Se podrán ubicar e identificar los conceptos, procesos y bases teóricas en las cuales se fundamenta el proyecto pedagógico mediatizado y las categorías conceptuales.

6.1 Modelo Pedagógico

Se inicia por mencionar que dos de los elementos principales a tener en cuenta durante todo el desarrollo del proyecto, son los procesos de ENSEÑANZA y APRENDIZAJE. Para acercarnos a su entendimiento y análisis, partimos desde la perspectiva y el enfoque propuesto por César Coll en su libro “Constructivismo en el Aula”², en el cual su propuesta educativa principal es dirigir los procesos pedagógicos desde un rumbo constructivista; enfoque que podemos articular a nuestro trabajo gracias a la naturaleza y objetivos del mismo.

Dicho **enfoque constructivista** se caracteriza por tener como base de todos los procesos educativos un elemento socializador, componente que el autor propone como eje vertebrador de todos los procesos educativos, ya que es por medio de esos procesos de socialización, que podemos realizar un análisis para nuestro proyecto pedagógico mediatizado; dicho análisis se produce en la medida que apropiamos y articulamos los principios de esa concepción constructivista, como herramienta de análisis y planificación educativa, desde la

²CESAR COLL. Constructivismo en el aula. Barcelona: Grao, 1993

cual se puede generar un diagnóstico³ de los procesos que para nosotros son fundamentos de trabajo, la enseñanza y el aprendizaje.

Desde esta perspectiva, es necesario realizar una conceptualización del proceso de enseñanza que plantea César Coll (teniendo como referencia el enfoque constructivista de este autor). En su libro "Constructivismo en el aula" se plantea que la enseñanza se presenta como los momentos en los cuales el Docente, propone, transmite, y trabaja los contenidos que deberán ser aprendidos y apropiados por los estudiantes, la enseñanza desde el enfoque constructivista, posee algunas características fundamentales, que son elementales para la comprensión de este proceso y su ejecución dentro del aula; una de ellas es la característica que adquiere el docente de GUÍA/MEDIADOR entre los contenidos, la sociedad y el alumno, su propuesta como organizador y director de los momentos pedagógicos es **la socialización** como base de los procesos, en donde su función principal es generar INTERACCIÓN, entre docente/estudiante, entre iguales, en donde el eje principal de esa interacción sea su realidad, sus interpretaciones que se generan a partir de sus saberes previos y la construcción de nuevas representaciones y conceptos de esa realidad durante las situaciones de enseñanza. Además esa interacción/socialización le permite al docente y en su momento a nosotros como investigadores entender lo que ocurre en el aula.

También desde la enseñanza el docente debe incluir en su desarrollo el concepto de DIVERSIDAD, en la medida que entiende y trabaja desde las individualidades y características de cada uno de los estudiantes, que se pueden presentar dentro

³"El termino diagnostico en el ámbito educativo se refiere a la información recogida a través de la acumulación de datos, procedentes de una experiencia, y de la información recogida por medio de instrumentos técnicos" MARIA CRISTINA CARDONA. Diagnostico psicopedagógico. Alicante: Club universitario, p. 13

de estos procesos, la propuesta de atender a esa diversidad, parte del objetivo de EDUCACIÓN DE CALIDAD. Articulando ciertas prácticas que se preocupan por, innovar y generar actividades que permiten atender dichas individualidades, y las diferencias que poseen los estudiantes, con el fin de generar una formación integral del estudiante, con un enfoque a la interacción social de carácter educativo.

Siguiendo con las categorías planteadas en nuestro proyecto, a continuación se desarrolla otro concepto fundamental, APRENDIZAJE. Cesar Coll entonces propone que “aprender no es copiar o reproducir la realidad sino CONSTRUIR”. La palabra construir viene por el enfoque constructivista del proceso, en donde su significado es hacer representaciones personales, de la realidad o de los contenidos que pretendemos aprender, dicha representación social, debe ser construida entonces desde las experiencias, intereses y conocimientos previos que el estudiante posee, es decir que “Aprender no significa, acumular y llenarse de diferentes contenidos sino de integrar esos nuevos conocimientos, modificando lo que se entendía, en la medida que se establecen relaciones entre conocimientos previos y nuevos⁴”, esto genera una evolución de los conceptos y conocimientos que el estudiante posee.

El estudiante es el actor principal de los procesos de aprendizaje, dentro de los procesos constructivistas es importante que el estudiante tenga un carácter activo que le permita un buen desarrollo durante todo el proceso, este carácter lo invitara a tener una construcción personal. En la medida que sus saberes previos se ven sujetos a cambios, poco a poco se irán articulando y transformando para generar un nuevo conocimiento, permitiéndole al estudiante

⁴CESAR COLL. Constructivismo en el aula. Barcelona: Grao, 1993 p. 8

tener un APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO; entendiendo que éste aprendizaje no es un aprendizaje finalizado, sino que tiene la característica de ser funcional, es decir que cada vez que el estudiante siga aprendiendo, dicho aprendizaje se fortalecerá.

Durante estos procesos, se debe tener en cuenta que cada vez la idea de trabajar y construir los conocimientos desde la individualidad apunta a fortalecer y contribuir la **interacción social**⁵, que a fin de cuentas surge como un *Ambiente de Aprendizaje*⁶. Entendiendo ambiente de aprendizaje desde la perspectiva conceptual que le da Jakeline Duarte en su publicación “Ambiente de aprendizaje. Una aproximación conceptual”⁷. Describe ambiente de aprendizaje como el ambiente de desarrollo cognitivo en el que se encuentra inmerso el individuo, propiciándole un sin número de aprendizajes que no se limitan solo al espacio de la escuela. Hace aclaración de que el individuo contemporáneo esta permeado por los aprendizajes que adquiere gracias al grupo urbano en el que se desenvuelve, por la familia, o por los medios de comunicación.

Su texto hace referencia a un tema muy importante para nuestra investigación sirviéndonos como apoyo en este tópico significativo del proyecto como lo es el ambiente de aprendizaje. Los ambientes de aprendizaje no se ajustan necesariamente a la educación formal, ni tampoco a una modalidad educativa particular, se trata de nuevos conocimientos, de nuevas experiencias, de nuevos elementos que le generen procesos de **análisis, reflexión y apropiación al estudiante**.

⁵CESAR COLL. Constructivismo en el aula. Barcelona: Grao, 1993 p. 6

⁶Escenario donde existen y se desarrollan condiciones favorables de aprendizaje. Un espacio y un tiempo en movimiento, donde los participantes desarrollan capacidades, competencias, habilidades y valores - JACKELINE DUARTE. Ambientes de aprendizaje. Una aproximación conceptual. Medellín: Universidad de Antioquia.

⁷JACKELINE DUARTE. Ambientes de aprendizaje. Una aproximación conceptual. Medellín: Universidad de Antioquia. p7

Por esta razón los docentes deben *transformar* las tareas planteadas para un ambiente de aprendizaje, pensándolas desde las necesidades de los individuos de la sociedad de información, creando así nuevos ambientes de aprendizaje que permitan potenciar el desarrollo cognitivo de los individuos, y que generen en el estudiante o el individuo como tal, aprender de manera consciente y significativa los contenidos o temas a estudiar.

Una vez que se logra definir los dos ejes temáticos principales de este proyecto pedagógico mediatizado (Enseñanza y Aprendizaje) podemos ahora articularlos desde el elemento que para nuestra propuesta, será la herramienta que permitirá hacer la intervención en un proceso educativo. Dicha herramienta es un **Software Educativo**⁸, entendido desde las ideas de Begoña Grossseabordará su integración en los procesos educativos teniendo como base el libro “El Ordenador Invisible”⁹

6.2 Software Educativo

Primero es importante entender que la palabra Software hace referencia a una herramienta informática, que puede ser estudiada y trabajada desde cualquier enfoque, pero si hablamos de Software Educativo estamos centrando su uso específicamente al ámbito pedagógico. El calificativo de educativo, entonces según Begoña Gross se adiciona en el momento de la planificación y construcción de la herramienta, ya que es el enfoque y objetivo con el cual se va a construir el producto informático para aprender y enseñar. En una monografía realizada por esta autora llamada “Del software educativo a educar con software” se

⁸ Programa Informático que tiene un diseño específico a través del cual se adquieran unos conocimientos, unas habilidades, unos procedimientos, en definitiva, para que un estudiante aprenda. BEGOÑA GROSS. Del Software Educativo A Educar Con Software. Barcelona: Universidad de Barcelona.

⁹BEGOÑA GROSS. El ordenador invisible. Hacia la apropiación del ordenador en la enseñanza. Barcelona, 2000, 318 páginas

proponen diferentes tipos de software educativo, y diferentes formas de aplicación del mismo.

Cuando hablamos de tipos, se proponen cinco diferentes, los cuales son: Acceso a la información, creación, desarrollo de estrategias, comunicación y por último **instructivo**. Este último representa el tipo de software que se implementará ya que hace referencia a una herramienta diseñada para los procesos de enseñanza y aprendizaje, condicionando entonces, la forma en que se desarrollaran dichos procesos, pero lo realmente importante es su aplicación, ya que el autor define que la aplicación, es un proceso en el cual la principal responsabilidad es del docente, ya que existen software informáticos que sin tener un diseño pedagógico, han sido utilizados para generar procesos cognitivos de enseñanza/aprendizaje.

Ahora bien, teniendo en cuenta esto, nace la propuesta de construcción de una herramienta informática especializada para procesos educativos, esta herramienta se construirá basada en unos contenidos específicos, y su diseño y aplicación será para el ámbito educativo; en donde el docente deberá tener una buena apropiación de la herramienta, para generar una correcta **Aplicación**, de esta forma. Proponer potenciar el proceso de aprendizaje, adaptando los conocimientos previos de los estudiantes y los de los docentes a nuevas metodologías que complementarán los conocimientos.

Begoña Gross plantea que después de la aplicación se pueden generar tres diferentes procesos dentro del aula, los cuales son: programa-estudiante (aprendizaje autónomo), programa-estudiantes (aprendizaje colectivo) y **Programa-Estudiante (interacción)**. Este último proceso es el objetivo de la propuesta investigativa, llegar a una interacción entre, el docente, el estudiante y el software educativo, en donde el docente acompaña el desarrollo y la utilización de la herramienta dentro del aula, y realiza intervenciones, según

indique su diagnóstico¹⁰ acerca de los errores o los éxitos de los diferentes procesos de los estudiantes, el docente adquiere el papel de GUÍA/MEDIADOR “Que también es propuesto desde la teoría de Cesar Coll”

Teniendo en cuenta la forma de generar procesos de enseñanza/aprendizaje adecuados, y la herramienta que apoya y potencia los momentos educativos; se propone entonces generar dichos procesos en áreas que no han sido muy trabajadas. Allí nace la propuesta de “Tecnocultura y Aprendizaje” que pretende articular elementos del folclor de la región andina colombiana a un software educativo especializado.

Dentro de la propuesta el objetivo principal es diagnosticar el impacto que se genera en un ambiente educativo después de la integración y utilización de la herramienta informática, para este diagnóstico es necesario entender los cambios que se podrían generar.

Cesar Coll en “El Anuario de Psicología”¹¹ propone las TIC como un instrumento que transforma no solo los procesos educativos, sino también los procesos internos del estudiante, la forma en la que piensa, hasta el punto de llegar a redefinir conceptos o ideas que se tienen previamente. Entonces, para el diagnóstico en estas transformaciones del pensamiento podemos basarnos para su posterior análisis. Se justifica siempre que las nuevas tecnologías nos permitirán guiar la educación hasta un punto nunca antes pensado, *promesas rotas*¹². La capacidad transformadora de las nuevas tecnologías dentro de las

¹⁰“El termino diagnostico en el ámbito educativo se refiere a la información recogida a través de la acumulación de datos, procedentes de una experiencia, y de la información recogida por medio de instrumentos técnicos” MARIA CRISTINA CARDONA. Diagnostico psicopedagógico. Alicante: Club universitario, p. 13

¹¹Cesar Coll. Anuario De Psicología. Volumen 3. Número 5. Tecnología y prácticas pedagógicas: las TIC como instrumentos de mediación, 2007

de la actividad conjunta de profesores y estudiantes

¹² TECNOLOGIAS PARA TRANSFORMAS LA EDUCACIÓN. Juana M. Sancho (Coord.). Universidad Internacional De Andalucía, Akal 2006 P. 22

aulas ha sido bien importante, aunque es conveniente pensar que esa capacidad no sería nada sin una correcta aplicación de la herramienta por parte de la labor docente. Cuando se le agrega el calificativo de correctasehacereferencia a la **integración** de unas metodologías con la herramienta, con un objetivo específico, lo que Cesar Coll llama **el diseño tecno-pedagógico y organización de la actividad conjunta**¹³.

El Diseño Tecno-pedagógico se refiere a la construcción tanto de la herramienta como de los objetivos del curso, para el cual va dirigida la propuesta educativa. Son las bases Educativo/tecnológicas del proceso, y para tener claras esas bases, se crea o genera una estructura metodológica que nos permita tener un orden y un control sobre el proceso. Para ello es necesario concebir un curso en donde se combine una utilización específica de la herramienta tecnológica con un planteamiento teórico con las siguientes bases¹⁴.

- a) Analizar las condiciones actuales que podrían dificultar la integración educativa,
- b) Explorar Diferentes Metodologías y sus consecuencias,
- c) Analizar las concepciones del conocimiento,
- d) Evaluar los procesos informáticos.

Todo esto con la idea de repensar y mejorar la educación. Ahora bien la organización de la actividad conjunta, hace referencia a la planeación de los contenidos, los momentos, los tiempos y las estructuras en las cuales se va a llevar a cabo todo el proceso investigativo.

¹³EL ANUARIO DE PSICOLOGIA. Juana M Sancho. Universidad Internacional De Andalucía: Tecnología Y Prácticas Pedagógicas: Las Tic Como Instrumentos De Mediación De La Actividad Conjunta De Profesores Y Estudiantes, Volumen 3/Numero 5/Dic 2007.

¹⁴ TECNOLOGIAS PARA TRANSFORMAS LA EDUCACIÓN. Juana M. Sancho (Coord.). Universidad Internacional De Andalucía, Akal 2006 P. 09

Cesar Coll plantea que si se puede generar y trabajar esos elementos, la mejora de la educación y las prácticas pedagógicas, dejara de ser una idea para convertirse en realidad.

Ahora el contenido debe integrarse adecuadamente al resto de los elementos que se han planteado, ya que de nada sirve, tener la mejor propuesta, la mejor herramienta y las mejores ideas, sin un fondo temático, en este proceso investigativo como se ha mencionado antes. Por tal motivo el elemento que se presentara como tema principal del software educativo será expuesto y argumentado a continuación.

6.3 Folclor de Colombia

Entendiendo que al ser de gran magnitud el tema del Folclor en nuestro país, se abordara desde, el Folclor de La Región Andina, definiendo este contenido desde la Autora Cielo Patricia Escobar en su libro “Danzas folclóricas colombianas”¹⁵, en donde nos da una descripción de folclor de cada región, desde las danzas folclóricas, desde la capacidad que tiene el baile de transmitir contenidos y mensajes, y cómo a partir de ahí, el observador puede identificar costumbres y elementos folclóricos. Es entonces el eje principal del software las danzas folclóricas de la región andina. Teniendo en cuenta lo anterior cabe finalizar mencionando que el software será directamente aplicado para estudiantes de grado quinto de primaria, ya que es en ese momento en donde se propone trabajar desde los estándares curriculares de artes y educación física, el tema de

¹⁵Cielo Patricia Escobar. Danzas Folklóricas Colombianas. Guía práctica para la enseñanza y el aprendizaje Santafé de Bogotá, Cooperativa Editorial Magisterio. 1997.

folclor, y desde ciencias sociales, se plantea que es importante en este grado hacer una articulación de lo aprendido, con su relación social y cultural.

.En este punto se trabajará dos ítems bien importantes que se proponen desde los estándares del Ministerio de Educación Nacional en los grados 4° y 5°¹⁶, los cuales se centran en:

- Identifico, describo y comparo algunas características sociales, políticas, económicas y culturales de las comunidades prehispánicas de Colombia y América.
- Relaciono estas características con las condiciones del entorno particular de cada cultura.

Profundizando un poco sobre el contenido que debe llevar la herramienta educativa, el Ministerio de Educación Nacional plantea unas competencias a desarrollar en cada nivel formativo de los estudiantes en las instituciones educativas. Por lo tanto es deber de nosotros realizar dicho proyecto, con el objetivo de desarrollar ciertos logros que permita en los estudiantes una apropiación adecuada de los contenidos, por el lado de las ciencias sociales nuestro software se diseña con el fin de cumplir con una de las acciones de pensamiento y de producción de conocimiento de las ciencias sociales, que es la relación entre la historia y la cultura.

¹⁶Ministerio de Educación. Formar en ciencias el desafío. Lo que necesitamos saber y saber hacer, Colombia, Espantapájaros taller. 2004.

Desde el Ministerio de Educación Nacional se propone en la relación entre la historia y la cultura lo siguiente:

Identificar las relaciones que se pueden generar con el pasado y las culturas, con el propósito de que los estudiantes puedan ubicarse en distintos momentos del tiempo para analizar los diferentes puntos de vista desde los que se ha comprendido y estructurado la sociedad cafetera, entendiendo los diferentes tipos de saberes y culturas que han intervenido, con el pasar de los años. Se pensó que estos procesos sociales se evidencian por medio del estudio de los bailes representativos de la región andina colombiana, abordándolo desde la región cafetera. Desde el objetivo propuesto con la herramienta educativa a realizar se propone diseñar el software con unos logros a cumplir desde la apropiación de los contenidos por parte del educando.

Objetivo General	Objetivos de aprendizaje de la herramienta pedagógica	Logros de la herramienta pedagógica
<ul style="list-style-type: none"> Analizar el impacto pedagógico de un software educativo especializado en los procesos de enseñanza y aprendizaje del folclor de la región andina Colombiana. 	<ul style="list-style-type: none"> Generar relaciones cognitivas entre saberes previos y nuevos saberes 	<ul style="list-style-type: none"> Identifico y describo algunas características socioculturales de comunidades a las que pertenezco.
		<ul style="list-style-type: none"> Identifico y describo cambios y aspectos que se mantienen en mí y en las organizaciones de mi entorno.
	<ul style="list-style-type: none"> Entender que cada cultura y pueblo, posee una identidad propia, llena de elementos y mensajes 	<ul style="list-style-type: none"> Reconozco en mi entorno cercano las huellas que dejaron las comunidades que lo ocuparon en el pasado (monumentos, museos, sitios de conservación histórica...).
	<ul style="list-style-type: none"> Reconocer a que región y herencia cultural pertenece 	<ul style="list-style-type: none"> Identifico y describo algunos elementos que permiten reconocermelo como miembro de un grupo regional y de una nación (territorio, lenguas, costumbres, símbolos patrios...).

Tabla 1. Objetivos de aprendizaje de la herramienta pedagógica

Además tomando fragmentos de los programas curriculares de básica primaria, en términos generales desde el grado primero, hasta el grado quinto (haciendo énfasis en grado quinto) hacen alusión a la importancia que tiene para el desarrollo integral del niño conocer y aprender sobre sus raíces culturales, y procesos que en muchas ocasiones se encuentran obsoletos, porque los docentes no encuentran unas nuevas metodologías para la enseñanza del mismo. El software Educativo ofrece contenidos culturales, que articulan desde los trajes típicos hasta referencias regionales como los bailes (entendiendo que los bailes folclóricos poseen una historia y un significado para cada pueblo y región de Colombia, y que funcionan en muchas ocasiones como la principal herramienta para enseñar folclor y cultura). De esta manera se van construyendo en el niño nociones de cultura, y además conocimiento de nuestras raíces, y que mejor manera que a través de una actividad que los involucra y los atrae, como un software educativo y que puede mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

6.3.1 Transmisión De La Cultura

Para tener claro el concepto es fundamental entender que, el folclor nos hace referencia a las costumbres y tradiciones que posee un pueblo, si deseáramos generar un concepto para hacer más fácil su comprensión podríamos decir que la misma palabra puede brindarlo, la palabra folclor, viene de Folklore, folk, «pueblo» y lore, «saber» o «conocimiento. Además existen algunos parámetros sociales para que determinado echo se considere folclórico debe ser transmitido de generación en generación, no debe tener un dueño como tal, sino que el pueblo es quien crea, transmite y se identificó con los ELEMENTOS FOLCLORICOS, y debe tener una vigencia de 50 años¹⁷.

¹⁷ - ¹⁸ Entrevista a Álvaro José Montero. Magister En Folclor (Universidad de Antioquia). Director del Grupo Folclórico Tri-Etnias de la Universidad Tecnológica de Pereira, 2013

La transmisión de los elementos folclóricos según los primeros pueblos tenía que ser oral, (antiguamente era considerado folclórico lo *Popular*, ya que las costumbres de los sectores socioeconómicos altos no se tenían en cuenta) pero esto se debe a que antes había una falta de conocimiento en la lectura y en la escritura y en los diferentes medios de comunicación que se pueden usar, para hacer efectivo no solo la transmisión de un mensaje, sino una correcta interpretación y entendimiento del mensaje y de dichos elementos folclóricos por parte del receptor¹⁸.

En la actualidad tenemos partes de nuestra cultura que se mantienen olvidadas por no involucrar estas temáticas, en procesos formativos. Y es en esta problemática de transmisión del legado folclórico, que se encuentra el elemento que será el eje comunicacional de nuestro proyecto pedagógico mediatizado. En la capacidad de transmitir mensajes, historias, sentimientos y costumbres a través de un **baile**. Según la región, las figuras, los movimientos o las expresiones dentro de un baile podemos rescatar elementos folclóricos religiosos, sociales, amorosos, por medio de los cuales recreamos un hecho, y es por medio de esa recreación que podemos generar procesos educativos, para contar nuestra historia. “Siempre detrás de un baile, de una danza hay una historia” Álvaro José Montero.

Si se genera un conocimiento Folclórico en los niños, se asegura que la cultura perdure, que los elementos folclóricos y las costumbres de nuestra región se reconozcan y entiendan, “en la actualidad son limitados los procesos de formación en este ámbito histórico-cultural” Álvaro José Montero¹⁹. Por tal motivo si se generan estrategias para involucrar a los niños en procesos educativos folclóricos, en donde la temática la podamos abordar con la representación de las costumbres por medio de nuestros bailes autóctonos

¹⁹ Magister En Folclor (Universidad de Antioquia). Director del Grupo Folclórico Tri-Etnias de la Universidad Tecnológica de Pereira, 2013

podemos “revivir” nuestra propia historia. Es importante reconocer que por medio de un solo baile, Como dice Álvaro José Montero, “yo tengo la posibilidad de enseñar geografía, historia, cultura en pocas palabras FOLCLOR.

la danza entonces según su contexto y su creación tienen la posibilidad de servir como una ayuda pedagógica, como una herramienta que nos permite salir de lo tradicional para enseñar folclor, ahora bien si articulamos este elemento, Los bailes folclóricos, a nuestro software educativo, se tendrían dos elementos que juntos y con una buena argumentación, llegarán a potenciar los procesos de aprendizaje y de esta manera permitirían aprovechar más los elementos folclóricos, para generar nuevos aprendizajes de la región andina colombiana en los estudiantes.

6.4 DISEÑO DEL SOFTWARE EDUCATIVO

Para la construcción del software educativo **Tecno cultura y aprendizaje: implementación de un software educativo especializado para la enseñanza y aprendizaje del folclor de la región Andina colombiana**, se trabajó desde SHIFT una plataforma web²⁰ de autor que ofrece la posibilidad de diseñar de la manera que se desee la herramienta informática. Al ser una plataforma web no necesita ser instalada mientras se trabaja en la construcción y diseño de la herramienta y después de terminar la construcción y articulación de la herramienta informática puede ser descargada²¹ para instalarse en cada computador.

Con esta herramienta informática pensada y diseñada para los estudiantes de grado quinto de primaria de la Institución Educativa Manuelita Sáenz, y teniendo

²⁰ Una plataforma web es un espacio o página desde la cual se trabaja, su principal característica es que su desarrollo está mediado por el internet

²¹ Como la herramienta se construye desde la web, es necesario bajar los archivos de la página a cada computador donde se desee utilizar, a este proceso se le llama *Descargar*

en cuenta sus pre saberes con respecto al folclor de la región andina, se depuraron y enfocaron las temáticas del folclor de la región andina hacia el fortalecimiento de los pre saberes de los estudiantes, acompañando esto de las estrategias pedagógicas²² por las que guiamos el proyecto pedagógico mediatizado. Se generó un software educativo especializado, dirigido, planteado y ejecutado con unos objetivos establecidos dentro de este proyecto, la herramienta tiene unas características propias.

6.5 CARACTERÍSTICAS DEL SOFTWARE EDUCATIVO

Animaciones

Las animaciones son los protagonistas del software, son los encargados de guiar el proceso dentro de la multimedia y generar la interacción, a este personaje le asignamos el nombre de AVATAR²³ y es un hombre (la elección de que sea un hombre es porque los dos diseñadores de la herramienta son hombres), con voz (la voz que se utiliza para nuestro AVATAR es la de Juan Esteban Almanza), y acciones de una persona, pero digital.



Ilustración 1. Modelo de presentación del Software Educativo

²² Las estrategias pedagógicas planteadas en este proyecto investigativo, son identificadas desde el enfoque constructivista que se plantea; la característica socializadora del proceso, la identidad del docente como Guía mediador, y la herramienta pedagógica el software educativo especializado.

²³ Un AVATAR es una representación gráfica de una figura humana, en este proyecto educativo el avatar es digital.

En ningún momento se pretende que este personaje reemplace al profesor, por el contrario es un elemento diseñado por los investigadores para que guíe la experiencia multimedia, en este momento podemos identificar la característica del docente que menciona Cesar Coll, en este punto el docente es el guía de la experiencia en general, quien propone los tiempos, las herramientas y los contenidos educativos, mientras que el avatar es el guía dentro del software.

Imágenes

Las imágenes utilizadas, se implementan como refuerzos visuales de los temas que se trabajan durante toda la experiencia multimedia, principalmente, imágenes de trajes típicos, de instrumentos y de referentes visuales que se asocian al folclor de la región andina colombiana. Las imágenes son funcionales para aquellos niños que necesitan un referente visual a la hora de aprender, además que de esta manera cada estudiante puede hacer relaciones, de sus saberes previos, cuando ha presenciado bailes o en algún momento de su vida vio estos elementos, recordándolos y construyendo así un conocimiento más completo.



Ilustración 2. En esta imagen vemos una composición de los diferentes diseños e imágenes que se integran dentro de la herramienta pedagógica

Las imágenes utilizadas son archivos fotográficos del grupo de baile folclórico de la Universidad Tecnológica de Pereira. Tri-etnia²⁴

Juegos

Los juegos además de ser atractivos e interesantes para los niños se implementan en la evaluación de la enseñanza de los contenidos temáticos..Las evaluaciones del software educativo se plantean como un juego de selección de respuestas. El juego le permite evidenciar al estudiante el resultado de su respuesta mientras avanza en la multimedia, Además los estudiantes sin importar la respuesta, recibirá la retroalimentación de cada pregunta. De esta manera el proceso evaluativo se vuelve más interactivo y llamativo, buscando siempre que cada estudiante socialice su proceso.



Ilustración 3. Muestra grafica del juego/evaluación de la herramienta pedagógica

²⁴ Es importante resaltar que el Director del grupo de danzas folclóricas de la Universidad tecnológica de Pereira aprobó el uso de dichas imágenes.

La evaluación en este proceso educativo se da de dos maneras, en primera instancia el software contiene un ejercicio de aprendizaje que sirve como instrumento de evaluación, del contenido trabajado durante la actividad de aprendizaje, una vez termina da la sesión mediada por el software educativo, se realiza una evaluación oral para identificar lo que potencializa y lo que no potencializa la herramienta, conjugando estos dos tipos de evaluación tanto de los contenidos y del software ese permitirá llegar a hacer el análisis final. Cada pregunta está construida con elementos folclóricos, que el software articula y expone durante la experiencia pedagógica.

El juego se llama Mountain Bike²⁵. Si el estudiante se equivoca se verá reflejado dentro del juego, al igual si acierta ganara puntos dentro del juego

Audios:

Se incluye principalmente dos tipos de audios, primero la voz del personaje que es la que invita a la interacción, y al mismo tiempo se encarga de plantear los temas, identificando los audios como refuerzos sonoros del proceso de aprendizaje, y el segundo tipo de Audio, son los elementos folclórico sonoros que tiene la región andina colombiana y que son utilizados para realizar los bailes y que están cargados de tradición y son autóctonos. Al iniciar la experiencia multimedia automáticamente se inicia el Audio de la canción colombiana *la Ruana*, del compositor es Pereirano²⁶ haciendo referencia a la región la cual el eje temático del software educativo. Se garantiza entonces que el receptor, (en este caso específico los estudiantes de grado quinto de primaria), aprenda de una manera más dinámica el folclor de la región andina Colombiana.

²⁵ Mountain Bike, es un juego tradicional en la web, su principal característica es atravesar una pista de obstáculos en una bicicleta.

²⁶ Luis Carlos Gonzales fue un poeta Pereirano que entre sus letras y trabajos compuso La Ruana, que más adelante se le agrego la música que hoy en día conocemos.

7. ESTADO DEL ARTE

En la actualidad los procesos investigativos y pedagógicos que tengan elementos informáticos como su herramienta principal de aprendizaje deben ser cada vez más explorados y empleados por docentes que deseen buscar esa educación integral en los estudiantes, con el objetivo de aprender durante un proceso donde la metodología y la base del aprendizaje sea el **Software Educativo**.

Para iniciar en este punto se abordara un trabajo realizado en la Universidad Tecnológica de Pereira, el cual como objetivo investigativo plantea la importancia de la informática para fortalecer los procesos de enseñanza de la ortografía por medio de la interacción de software educativo, el software educativo fue diseñado y pensado desde **JClic**²⁷ (que es un desarrollador de software libre, en el cual cualquier persona puede generar software educativos). La implementación de la herramienta se utilizó para las secuencias didácticas en los grados quintos de la Institución Educativa Gonzalo Mejía Echeverry García. El trabajo fue propuesto desde la Facultad de Ciencias de la Educación. En el programa de la Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa, y sus autores son Urueta Kelly Jhoanay Valencia Urueña, John Edward. “Este proyecto pedagógico mediatizado es realizado para proponer una herramienta para el mejoramiento de los procesos de ortografía de los educandos de la institución Gonzalo Mejía Echeverri y su mayor consigna es articular la herramienta informática a los procesos educativos y propiciar destrezas a los implicados ya que los

²⁷ J Clic está formado por un conjunto de aplicaciones y herramientas informáticas que ayudan a los docentes realizar diversos tipos de actividades educativas: rompecabezas, asociaciones, ejercicios de texto. ZonaClic. ¿Qué es J Clic? [en línea]. <http://clic.xtec.cat/es/jclic/howto.htm>

investigadores plantean que no basta con llenar de información a los estudiantes si no que deben adquirir las destrezas”.²⁸

Para continuar; el proyecto de “Análisis de la utilización del software educativo como material de aprendizaje “realizado por la profesora Irma María Sicardi en la Revista de Informática Educativa y Medios Audiovisuales Vol. 1(3), en donde plantea como objetivo el desarrollo de un instrumento que facilite a los docentes la utilización del software educativo como material didáctico, en los institutos de nivel secundarios. Se analiza el impacto social que produjo la introducción de la tecnología informática, tanto en la sociedad como en la educación. Se presentan las bases teorías de aprendizaje, como fundamento, y las aplicaciones de la informática en la educación derivadas de las mismas.

Además, se considera al docente como una pieza fundamental en el proceso de enseñanza y de aprendizaje, por lo cual se estudia la actitud de los mismos con respecto a la introducción de las nuevas tecnologías de la información en el desarrollo de las diferentes actividades curriculares. Como hipótesis de trabajo se considera que la presencia de plantillas de evaluación de software educativo facilitará el conocimiento de los mismos y la utilización de éstos en el desarrollo de las clases.

Es relevante mencionar en este punto algunos antecedentes, que se aproximen a la construcción de un conocimiento folclórico, o que manejen dentro de sus prácticas pedagógicas intenciones de formación folclórica, ya que es planteado en nuestro proyecto como uno de los ejes temáticos más importantes.

²⁸URUETA KELLY JHOANA Y VALENCIA URUEÑA, JOHN EDWARD. Fortalecer la enseñanza de la ortografía por medio de la interacción de software educativo JClick, cuando se implementa esta herramienta en las secuencias didácticas en los grados quintos de la Institución Educativa Gonzalo Mejía Echeverri. Colombia: Universidad Tecnológica de Pereira. Facultad Ciencias de la Educación. Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa, 2012

La formación en folclor es investigada también por el grupo de danzas de la Universidad Tecnológica de Pereira, que hacia el 2006, realizo un trabajo de investigación en la Virginia, en donde el grupo folclórico ETNIAS (llamado así en el 2006, y luego cambio su nombre a TRI-ETNIAS) el objetivo principal de este trabajo, es el resaltar, rescatar y mostrar la identidad Histórico-Cultural de nuestro pueblo, representándolo en danzas negras y mestizas que muestran la idiosincrasia y su modo de vivir, y como todo esto ocurrió en Sopinga (“Salvador Rojas en el año 50 fundó una nueva villa y la llamo “Sopinga”, a través de los años se transformó y hoy en día se llama La Virginia”²⁹) por medio de danzas. Aprovechando así esa **capacidad comunicativa** que poseen las danzas, para expresar y fomentar estos procesos de investigación y reconocimiento cultural, ya que en los procesos de socialización que tienen como sustento la **asimilación de la cultura** es muy importante la comunicación entre emisor y receptor, y entre ellos se perfila como factor importante, el medio y el modo de expresión que los que buscan transmitir dicho conocimiento utilizan para generar un aprendizaje específico, en donde las danzas se presentan como la representación ideal para dicho conocimiento y por medio de las cuales se generan procesos de aprendizaje y construcción cognitiva para aquellos que son los receptores de la puesta en escena, que involucra, el baile, la historia, los trajes típicos, las costumbres y la identidad .

²⁹Grupo de música y danzas etnias. El folclor de La Virginia. Trabajo de investigación. Pereira, Universidad Tecnológica de Pereira. 2002.P.4

8. METODOLOGÍA

En este punto se abordaran los elementos que involucran la parte práctica del proyecto pedagógico mediatizado. Se exponen los argumentos principales del diseño instruccional de la herramienta y de la construcción de la herramienta, para esto se planteó la metodología ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación

Y Evaluación)

8.1 Diseño Instruccional

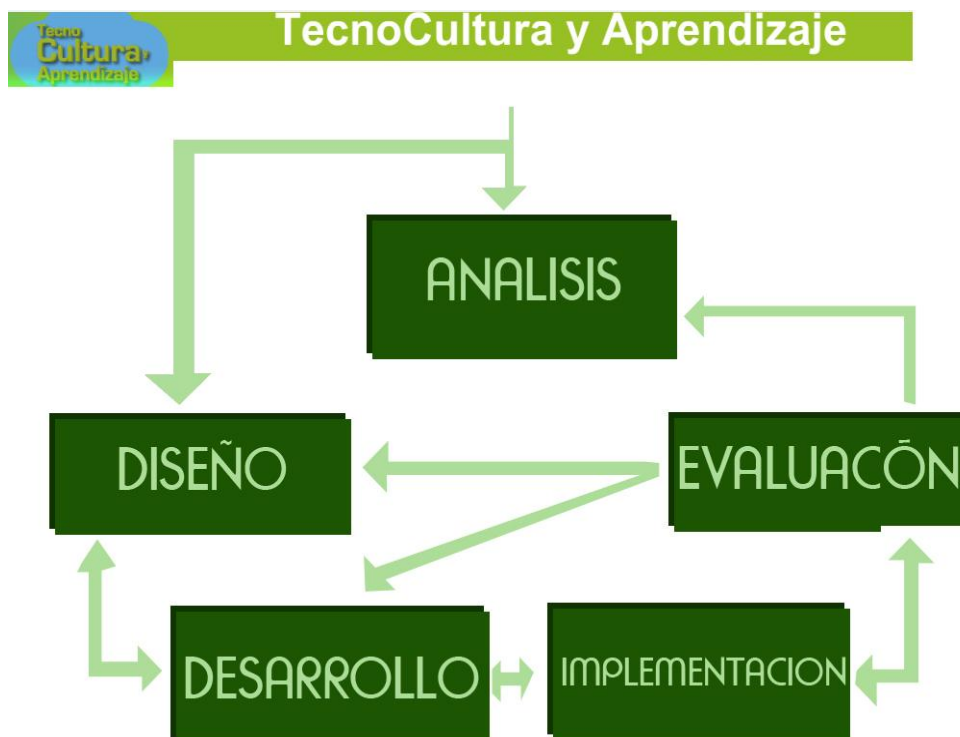


Ilustración 4. Representación grafica del diseño instruccional

8.1.1Análisis

Es el proceso mediante el cual, los investigadores generan propuestas educativas, con el objetivo de definir qué elementos se desean enseñar, cuáles pueden ser más relevantes para los estudiantes, en este momento se definió el *¿Qué se va a enseñar?* Del proyecto pedagógico mediatizado.



En la institución educativa Manuelita Sáenz, es una institución oficial, ubicada en el campestre B Dosquebradas, esta institución es sede del colegio Santa Isabel, está ubicada en un sector social estrato 2, con una población de aproximada de 500 estudiantes, según los argumentos presentados en el marco teórico, se delimita la población al grado quinto de primaria de la institución, su profesora es Gloria Amparo Mosquera, licenciada en básica primaria, el salón tiene

20estudiantes matriculados³⁰, y dentro de la institución se identifica como 5-K de la jornada de la mañana. En la institución tiene un proceso de formación en danzas folclóricas, que año tras años tiene como objetivo generar una actividad cultural, a la cual asisten padres de familia, profesores, directivos de la institución, personas de la política educativa y el alcalde del municipio.



Ilustración 5 Registro fotográfico

Aunque la institución promueve el baile folclórico, se pudo identificar que falta un proceso de retroalimentación hacia esta enseñanza de los bailes, por ejemplo enseñanza sobre las costumbres, las culturas y los significados que trae el baile; y mucho menos una enseñanza de los elementos propios de esta región, de la región donde día a día nos desenvolvemos, de nuestra región andina colombiana. Dentro del análisis de los procesos de la institución, se ubicó en esta

³⁰ A medida que la investigación avanzaba, el número de estudiantes de grado quinto cambio por factores externos a la institución.

problemática, por así llamarla, el argumento desde el cual nació **Tecno cultura y aprendizaje**.

Además hace aproximadamente 5 años la institución educativa hizo parte de un programa del gobierno que se llama *computadores para educar*, en el cual tenían que generar un proyecto educativo dentro de la institución que involucrara la informática como herramienta pedagógica, en este programa cada institución presentaba su proyecto con el objetivo de ganar una de las dotaciones del gobierno, para crear la sala de informática, pues en la institución no existían ni sala, ni formación en informática.



Ilustración 6 Registro fotográfico

La institución logro la dotación, y aunque la sala actualmente se encuentra en uso, se puede identificar en la actualidad poca utilización de las herramientas informáticas por parte de estudiantes y profesores.

8.1.2Diseño

Teniendo entonces clara la problemática que fue la base del proyecto, era importante pasar al diseño tanto pedagógico como informático de lo que se deseaba enseñar, para esto era necesario conocer el estado de la sala de informática con la intención que desde ahí se pudiera generar el proceso investigativo. Teniendo claro que se tenía la sala de informática a disposición, sumado a la formación como licenciados en informática, el objetivo que se planteo fue generar una herramienta informática por medio de la cual se pudiera analizar el impacto pedagógico de un software educativo especializado en los procesos de enseñanza y aprendizaje del folclor de la región andina Colombiana, por la inclinación cultural que la institución educativa Manuelita Sáenz ha venido trabajando a través de los años.

Se planearon entonces las fases del proyecto, se establece que para este tipo de proceso investigativo es pertinente una *metodología de pre-test y post-test*, además se planearon las sesiones que son el fundamento práctico del proyecto.

8.1.3 Desarrollo

Teniendo las ideas metodológicas y teóricas del proyecto pedagógico mediatizado, se inicia con la construcción de una herramienta informática, que tenga en su diseño la característica de ser educativa, y que sus ejes temáticos principales sean el folclor de la región andina colombiana, teniendo en cuenta que los contenidos a utilizar en la herramienta contribuyan con el fortalecimiento de los pre saberes de los estudiantes. También es importante antes de la aplicación y participación por parte de los investigadores dentro del

grupo, hacer una *observación no participante*³¹, **El jueves 2 de mayo 2013** se inició el proceso con una observación no participante, en donde el objetivo era analizar a los estudiantes y sus relaciones con los otros y los contenidos; pudimos determinar que son niños dispuestos a trabajar, muestran disposición hacia la profesora y aceptan con agrado lo que se les propone, demuestran tener una conducta respetuosa, muy activos y no se identifican problemas graves dentro del grupo, como agresividad o problemas físicos, hasta la fecha realizan trabajos de escritura y pintura en los computadores, lo que indica que no poseen una experiencia directa, con un software educativo. El día **Jueves 9 de mayo 2013** se realiza una *observación participante*³² y presentación por parte de los dos nuevos profesores, se propone trabajar un cuestionario básico de preguntas en el procesador de texto Microsoft *Word*. El objetivo en este momento es iniciar con el Pre-test del proyecto pedagógico mediatizado, para dar el punto de partida conceptual en el cual se encuentran los niños, los tópicos principales de las preguntas, se articulan desde las 3 categorías conceptuales (informática educativa), los procesos y la forma en cómo se les presentan los conocimientos (enseñanza/aprendizaje), conocimientos previos de folclor y de la región andina (Folclor). Se llegó a la conclusión que actualmente los procesos de enseñanza y aprendizaje que involucren el computador son limitados.

³¹ Se le llama observación no participante a la acción de observar durante un tiempo determinado las conductas y comportamientos de un grupo que se desea estudiar, con el objetivo de reconocerlos y acercarse a un entendimiento.

³² Hace referencia a una intervención por parte del docente en el aula, donde se propone un trabajo específico y el objetivo principal es observar las dinámicas de trabajo e iniciar unas conceptualizaciones.

8.1.4 Implementación

El día miércoles 2 de octubre de 2013 una vez se tenía listo tanto el software como la sala de sistemas, se planeó una sesión de 2 horas, para realizar la implementación, se preparó la sala de informática, por medio de un dispositivo USB se instaló en cada computador la herramienta informática inició la implementación

El objetivo de la sesión fue realizar una clase por medio de la informática, en donde los investigadores en su rol de licenciados guiaran el proceso, la utilización del software y el análisis. Se tuvo en cuenta que el espacio de socialización con los estudiantes se implementaría al final de la interacción con la herramienta educativa, también se planteó que el aprendizaje autónomo se daría en el momento de la interacción del estudiante con la herramienta, al permitirle, tener los recursos necesarios para poder tomar decisiones en la solución de preguntas que se proponen en el juego de aprendizaje, debido a que el estudiante en su proceso cognitivo realiza una secuencia en la que se incluye el análisis de la información, construcción conceptual y asociación para la toma de decisiones que se ven reflejadas en las respuestas dadas. Además es de destacar que en la sesión no se sesga el aprendizaje colaborativo del estudiante, al proveer un espacio de socialización de los conceptos apropiados, con el fin de construir aprendizajes colectivos; aquí es donde juega un papel muy importante el docente al ser el puente por el cual se integrarán los saberes individuales con los saberes colectivos que se generan a través de la interacción comunicativa (socialización).

Hora	Actividad	Objetivo	Duración
7:00 am	Instalación y preparación de los computadores	Evitar inconvenientes y tener todo preparado para la sesión pedagógica	30 min
7:30am	Se hace el llamado a los estudiantes para ingresar en la sala de sistemas	Organizar los estudiantes en los computadores y hacer una explicación de lo que se deseaba realizar	30 min
8:00 am	Se inicia la sesión pedagógica mediada por el software educativo	<ul style="list-style-type: none"> • Guiar a los estudiantes durante su experiencia con el software educativo • Resolver dudas si es necesario • Estar atento a los problemas que se puedan presentar con el software. 	40 min
8:40 am	Concluye la sesión pedagógica mediada por el software educativo	Se termina la experiencia con el software para continuar con la evaluación que proporciona el software	20 min
9:00 am	La siguiente actividad es realizar un cuestionario de preguntas relacionado con la temática del software educativo	<ul style="list-style-type: none"> • Generar conclusiones de la sesión pedagógica a través de la socialización. • Realizar el post-test de la investigación. 	50 min
9:50 am	Se retiran los estudiantes de la sala de sistemas	Para organizar y dar por terminada la sesión.	

Tabla 2. Esquemización de la aplicación

La sesión se organizó de la siguiente manera. Es importante constatar que la profesora Gloria Amparo Mosquera en grado 5k tiene matriculados actualmente 20 niños de los cuales solo 18 asisten a clases, (2 se cambiaron de colegio) y el día de la implementación faltaron 2 estudiantes al colegio, por lo tanto la sesión pedagógica se llevó a cabo con 16 estudiantes.

8.1.5 Registro fotográfico



Ilustración 7 Registro fotográfico

Implementación



Ilustración 8 Registro fotográfico

8.1.6 Evaluación

Se plantean dentro del proyecto 3 momentos principales, para evaluar el proceso y las sesiones pedagógicas que se llevan a cabo. Primero el *pre-test* realizado previo a la implementación, el cual es la información del estado natural de los conocimientos de los estudiantes acerca del folclor de la región andina antes de la aplicación de la herramienta informática, a partir de este primer acercamiento pudimos concluir que, el contenido de folclor es asociado a las danzas pero no se maneja un concepto claro de Folclor, también se identifica una dificultad al tratar de reconocer la región andina o sus elementos principales, y como conclusión, el 70% de los estudiantes no reconocen que es un software educativo y aceptan el no haber utilizado antes este tipo de herramienta. Con esta conclusiones podríamos decir que se identifica un promedio bajo en cuanto a conocimientos de folclor de la región andina colombiana.

El otro momento de evaluación es inmediatamente termina la parte pedagógica del software él genera una evaluación tipo juego, en el cual se hacen exactamente 4 preguntas acerca del contenido del software, donde cada pregunta ofrece una retroalimentación y al final de la actividad da un porcentaje de dicha actividad, la calificación va de 0% a 100%,

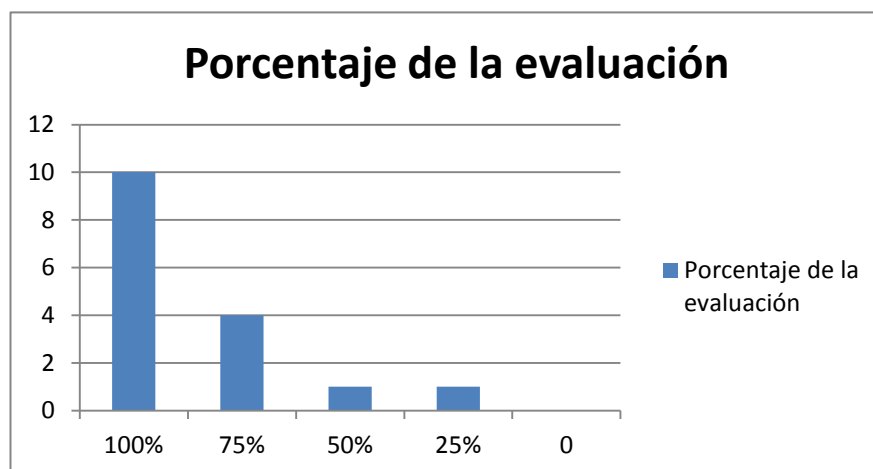


Ilustración 9 Análisis grafico de la evaluación

A la izquierda de la gráfica podemos ver la cantidad de niños y las columnas representan el porcentaje que los estudiantes obtuvieron en la evaluación del software, lo que muestra una buena tendencia, es decir que aunque existen promedios bajos, la cantidad de estudiantes que realizaron la evaluación y obtuvieron 100% es mayor a la mitad del grupo, lo que concluye que obtuvieron un porcentaje alto en la prueba y que a comparación de la primera evaluación que se realizó, se identifican cambios significativos.

Y la evaluación final o *post-test* se realizó cuando se dio fin a la sesión pedagógica de la misma manera que se hizo el *pre-test* una evaluación tipo cuestionario que se socializó dentro del grupo, y generar así una conclusión evaluativa final del proceso. La evaluación final permitió concluir que la experiencia pedagógica fue en éxito, desde sus objetivos ya que se cumplió con el objetivo de generar conocimientos en los estudiantes acerca del folclor de la región andina a partir de un software educativo. A continuación se puede ver uno de los contrastes encontrados por los investigadores de una evaluación a otra se generan nuevos conocimientos donde se encontraba una dificultad, en una experiencia de enseñanza y aprendizaje mediada por un software educativo.

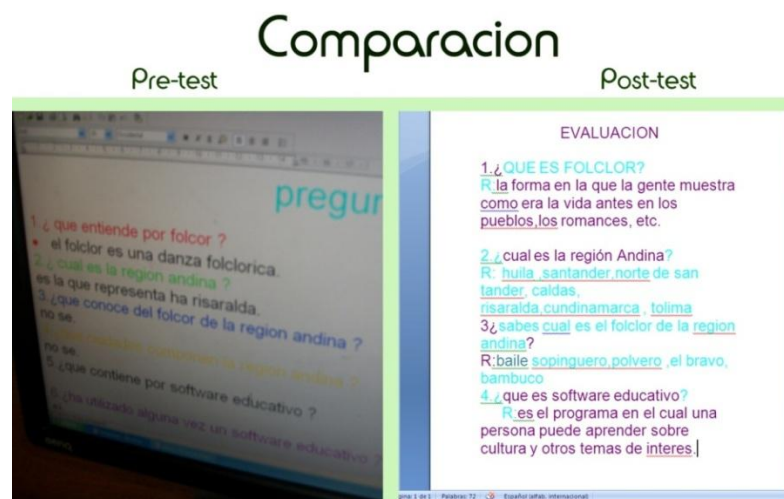


Ilustración 10 Registro fotográfico “Comparación”

8.2 Diseño Metodológico

El Diseño Metodológico se elaboró teniendo en cuenta la naturaleza de nuestro proyecto, es pertinente proponer un diseño en el cual su estructura sea la de un **Pre-Test y Post-Test**, es decir que, van a existir dos momentos principales para la recolección de la información; el objetivo de la investigación es analizar el impacto de un software educativo, en un momento específico, para ello debemos hacer un análisis del momento pedagógico, antes y después, de la utilización del software.

8.2.1 Pre-Test

Pre-test hace referencia al análisis previo, de una situación a la cual se desee investigar, es decir el “estado natural del fenómeno”. En este caso específico el *Pre-test* se realiza para reconocer los conocimientos que poseen los estudiantes en folclor de la región andina colombiana, además, se busca también información, si ya se han realizado en este grupo de quinto de primaria, trabajos con software educativo. La idea entonces fue generar una información base para contrastarla, compararla, con la información que se obtuvo después de la aplicación del Software.

8.2.2 Post– test

Antes de indicar el instrumento de recolección de información se hace referencia a las fuentes primarias que hacen posible la obtención de la información.

Fuentes primarias

Se determina que las fuentes primarias más adecuadas para la suministración de dicha información, son las personas que están implicadas dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje de la institución en la cual se realizará el proyecto, pensando en esto se considera que los maestros y estudiantes de dicha institución son los más adecuados para suministrar la información.

Debido a que son las personas que serán afectadas por la implementación de herramientas tecnológicas dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, que se evidenciará dentro de su institución educativa.

8.2.3 Instrumento de recolección de información para el Pre-Test y Post-Test

Entrevista Abierta – Tecno-Cultura y Aprendizaje

Existen diferentes técnicas que en la investigación son las encargadas de recolectar la información, necesaria para el análisis de la problemática o situación investigativa. Para nuestra investigación la herramienta que más corresponde, es la entrevista abierta. Ya que, después de haber conceptualizado los elementos que la componen, organizamos las ideas, teniendo como énfasis nuestro proyecto, con el objetivo de tener una base de, cómo podríamos aplicar correctamente dicha técnica de recolección.

Entendemos entonces que la entrevista abierta es un concepto amplio que tiene diferentes abordajes y usos, por esta razón debemos centrarla a nuestra investigación. Desde la perspectiva de *Luis Enrique Alonso quien cita a Jean*

*BaptisteFages*³³ para dar explicación de los usos de la entrevista abierta en una investigación sea de tipo clínico o social. Existen dos usos principales para este tipo de herramienta, una que es clínica o terapéutica y otra que es investigativa. Por las características de nuestro trabajo la abordaremos desde una perspectiva abierta para la investigación.

Teniendo claro el tipo de herramienta, debemos tener en cuenta algunos elementos como el concepto de Contrato comunicativo planteado por el autor *Luis Enrique Alonso* que básicamente hace referencia a los parámetros que conducirán la entrevista, responsabilidades por parte de entrevistador y entrevistado, para que no nos desviemos de nuestro objetivo, teniendo claro este elemento debemos ahora trabajar y conceptualizar la idea de interacción verbal, porque es en la interlocución donde nosotros encontraremos los elementos más relevantes gracias a la construcción de discurso que se genera entre entrevistador y entrevistado, para nuestro trabajo investigativo, (el concepto de interacción también es planteado desde el enfoque constructivista propuesto por César Coll, que es uno de nuestros referentes teóricos) ya que por ningún motivo nuestra entrevista se debe convertir en una *ensalada de palabras*, por el contrario lo que se propone es que el discurso tenga un fundamento que sirva de base argumentativa para la recolección de dicha información.

Para concluir, como investigadores se debe entender, analizar y tener en cuenta el contexto social de la situación a investigar, ya que ese contexto nos dará una idea de que es lo que pasa, además que de esta manera se llega a un concepto que se entiende como la construcción del sentido social y esa construcción no debe ser ignorada, ya que se presenta como una fuente fundamental para entender y pretender solucionar diferentes problemáticas sociales.

³³ Luis Enrique Alonso; "La mirada cualitativa en Sociología" Capítulo 2 Sujeto Y Discurso: El Lugar De La Entrevista Abierta En Las Prácticas De La Sociología Cualitativa, 3. La entrevista en sus usos Editorial Fundamentos. 1998.P.73

8.1 Diagnóstico Inicial (Pre – Test)

Es importante realizar una contextualización de la población, para generar claridad, es un grado quinto de primaria de la Sede Manuelita Sáenz, Institución Educativa Santa Isabel. En el cual se encuentran inscritos 20 estudiantes, entre las edades de 10 a 12 años, es una población de estrato social 2, no existen casos de inclusión educativa. Estructuralmente posee una sala de sistemas, con 15 computadores en perfecto estado (sistema operativo Windows XP) que será nuestro sitio de análisis y trabajo. Las sesiones tienen una duración de una hora, y para concluir con el diagnóstico inicial, se llevaron a cabo 3 sesiones pedagógicas en las cuales se realizó un acercamiento a los estudiantes, a los temas a trabajar y a la herramienta que vamos a utilizar.

El jueves 2 de mayo 2013 se inició el proceso con una observación no participante, en este modelo el investigador se mantiene al margen del fenómeno estudiado, como un espectador pasivo, que se limita a registrar la información que aparece ante él, sin interacción, ni implicación alguna. Se evita la relación directa con el fenómeno, pretendiendo obtener la máxima objetividad y veracidad posible, con el objetivo de analizar a los estudiantes y sus relaciones con los otros y los contenidos; se pudo determinar que son niños dispuestos a trabajar lo que se les propone, respetuosos, muy activos y no se identifican problemas graves dentro del grupo.

Jueves 9 de mayo 2013 se realiza una observación participante y presentación por parte de los dos nuevos profesores, se propone trabajar un cuestionario básico de preguntas en el programa de escritura *Word*. El objetivo en este momento es iniciar con el Pre-test del proyecto pedagógico mediatizado, para

dar el punto de partida conceptual en el cual se encuentran los niños, los tópicos principales de las preguntas, se articulan desde las 3 categorías conceptuales de nuestro trabajo manejo de la herramienta (informática educativa), los procesos y la forma en cómo se les presentan los conocimientos (enseñanza/aprendizaje), conocimientos previos de folclor y de la región andina (Folclor). Se pudo analizar que actualmente los procesos de enseñanza y aprendizaje que involucren el computador son limitados, tanto así, que para algunos estudiantes es desconocido el término software. Aunque poseen la habilidad y se sienten cómodos trabajando con esta herramienta se identifican escasos procesos de alfabetización digital, los procesos de enseñanza y aprendizaje se presentan con metodologías tradicionales y el estudio del Folclor lo han trabajado, pero en mínimas proporciones pues no logran identificar elementos importantes y la gran mayoría relaciona el folclor con las Danzas Folclóricas, es importante mencionar que aunque reconocen algunos elementos del folclor, la identidad de su región, de nuestra región y de su cultura y folclor aún sigue siendo casi nula, pues los procesos de enseñanza y aprendizaje en esta área tienden a generalizar los contenidos, es decir sin profundidad y exactitud sobre su región.

Jueves 23 de mayo de 2013 Teniendo en cuenta las dos sesiones anteriores donde se lograron identificar unas características del grupo, se inician una sesión pedagógica, en la cual por medio del computador y un cuestionario en formato pdf (construido específicamente para esta sesión) apoyado en diferentes imágenes se logró iniciar un proceso de apropiación de conceptos y saberes, que gracias a los saberes previos de los estudiantes, pudieron comprender acerca de, qué es un software Y qué es un software educativo.

Fecha	Objetivo	Participantes	Actividad	Competencias a lograr	Conclusión
El jueves 2 de mayo 2013	analizar a los estudiantes y sus relaciones con los otros y los contenidos	Investigadores	Observación no participante	Información base	se pudo determinar que son niños dispuestos a trabajar lo que se les propone
Jueves 9 de mayo 2013	iniciar con el Pre-test del proyecto , para dar el punto de partida conceptual en el cual se encuentran los niños	Investigadores, estudiantes y profesora	observación participante y presentación	Alfabetización digital	los procesos de enseñanza y aprendizaje que involucren el computador son limitados
Jueves 23 de mayo de 2013	iniciar un proceso de apropiación de conceptos y saberes	Investigadores, estudiantes	por medio del computador y un cuestionario en formato PDF	Apropiación de conceptos y saberes	Comprender acerca de, qué es un software Y qué es un software educativo.

Ilustración 11 Cronograma de Actividades

9 Análisis

El software educativo se presentó como una herramienta de apoyo para el proceso educativo en la institución educativa Manuelita Sáenz, para conocer si la herramienta cumplió los objetivos se propone generar un análisis teniendo como referencia los ejes conceptuales planteados en el marco teórico.

Este proyecto pedagógico mediatizado se construyó teniendo como referente el enfoque constructivista de Cesar Coll, uno de los elementos que nos permiten

reconocer si este enfoque fue de verdad apropiado y aceptado es la generación de un aprendizaje significativo, el cual pudimos identificar en el momento que los estudiantes utilizaban la información que les ofrecía el software para entender diferentes costumbres de nuestra región, también se observó que aquellos que tuvieron la experiencia educativa con el software hicieron una construcción de un nuevo conocimiento teniendo como base ese proceso de semillero folklórico llevado a cabo en la institución educativa Manuelita Sáenz y que finalmente fue profundizado por el proyecto “Tecno Cultura y aprendizaje”. Los contenidos fueron aceptados correctamente por cada estudiante pues la interacción que se propuso desde el software educativo fue la estrategia que hacia atractiva la herramienta informática, haciendo del proceso educativo una experiencia enriquecedora tanto para los estudiantes como para los maestros, el proceso con el software no presento mayor inconveniente, los licenciados en informática educativa adoptaron la identidad de GUIA/MEDIADOR que se plantea desde el enfoque constructivista como una estrategia para que los estudiantes sientan que son ellos quienes debían manejar el proceso, es decir, eran los estudiantes autónomos ya que tomaban las decisiones y con la guía de los docentes se llevó el proceso a cabo con éxito.

Post-test en el cual se analizan dos puntos principalmente, el primero es analizar las interpretaciones que se tengan frente a la a el Software educativo como herramienta pedagógica, y el segundo punto se basa en generar un análisis directo del proceso de enseñanza y aprendizaje (Antes y después del software).

Para generar una opinión de cada estudiante frente al software educativo una vez terminada la experiencia se realizó un cuestionario de preguntas sencillas

Ejemplo del cuestionario

Cuestionario

***Terminada la actividad con el Software Educativo, ¿cree que la experiencia fue?**

- a) Excelente**
- b) Buena**
- c) Mala**

***¿El diseño y los colores del Software le parecieron?**

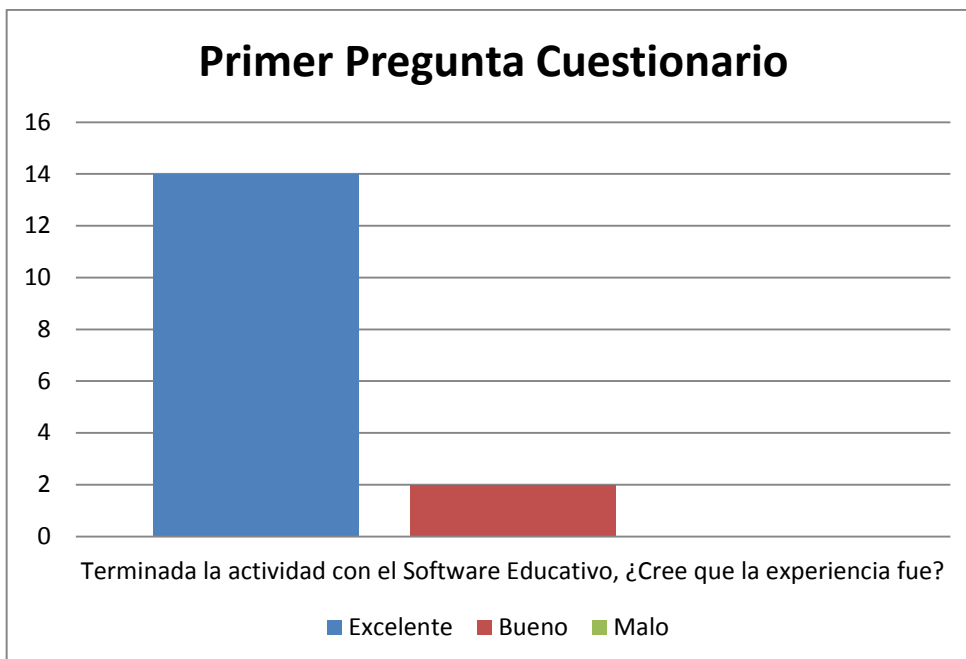
- a) Apropiado**
- b) Bonito**
- c) Malo**

***¿Cree usted que podría ser mas facil aprender por medio de un Software Educativo**

- a) Si**
- b) No**

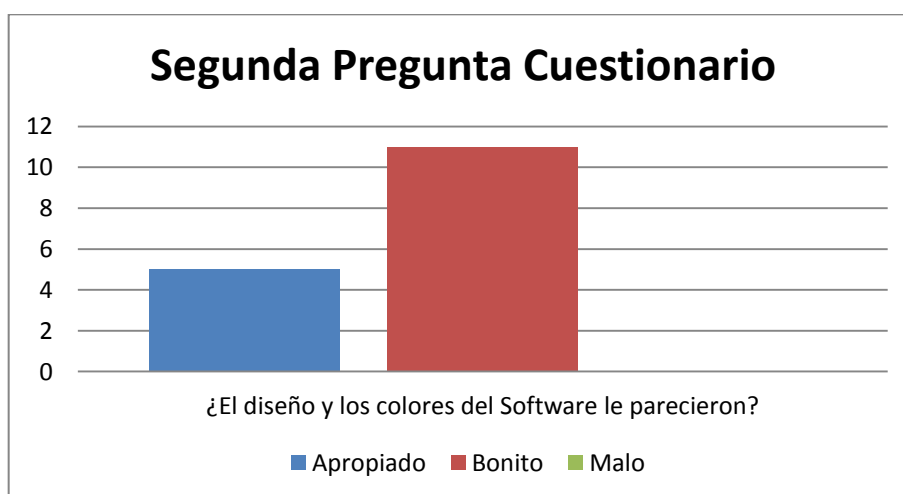
Dicho cuestionario fue aplicado Junto con el Post-test, la idea fue tener una base de datos en la cual se pudiera interpretar de qué manera los estudiantes ven la herramienta informática y que opinan de esta. La implementación se realizó con 16 estudiantes, cada uno realizo en cuestionario de manera digital y en los siguientes gráficos se pueden observar los resultados.

Tabla 2



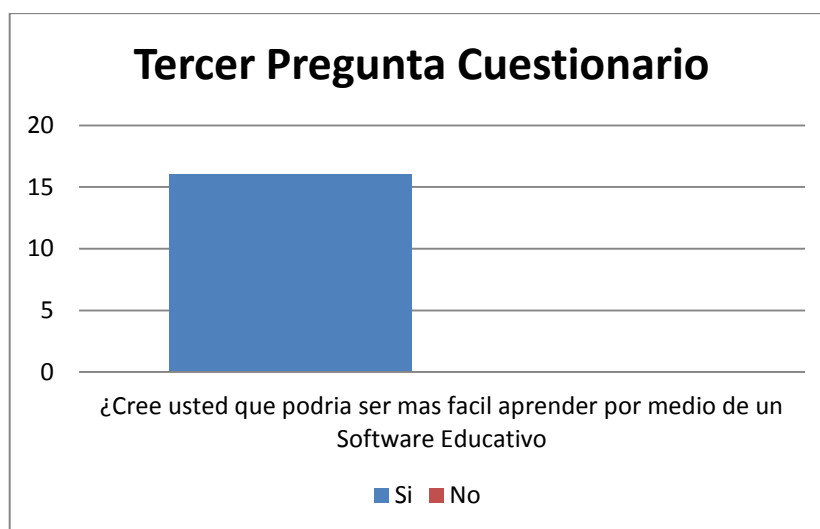
Según esta información es claro que la experiencia pedagógica como tal fue apropiada y bien recibida por los estudiantes, ya que al ser una propuesta multimedia de aprendizaje, los estudiantes se involucraron tanto con los temas y la herramienta, y se puede ver referenciado en el alto porcentaje de estudiantes que califico la experiencia como excelente, siendo este ítem la calificación más alta que se tiene dentro del cuestionario.

Tabla 3



El segundo punto se hace referencia a la perspectiva estética del Software ya que se trabajo con niños y niñas es importante generar una herramienta que visualmente sea del agrado de los participantes de la experiencia, una vez obtenidos los resultados, se puede interpretar que el software fue del agrado de cada uno de los estudiantes, para unos más que otros, se llega a esta conclusión ya que el ítem que hace referencia a una negativa frente a la herramienta no posee porcentaje.

Tabla 4



En este punto el objetivo fue obtener de cada uno de los estudiantes una respuesta hacia la posibilidad de involucrar Software Educativo a los procesos pedagógicos de las instituciones educativas, Observando el grafico podemos deducir que todos los estudiantes que participaron de la experiencia, opinan y comparten la idea de que una herramienta informática diseñada para los procesos de enseñanza y aprendizaje, puede significar una mejor apropiación de los contenidos. Además del cuestionario el Software Educativo antes de finalizar la sesión digital presenta una evaluación que brinda la posibilidad a los investigadores de tener un porcentaje del éxito de la evaluación, obteniendo un resultado por medio de una evaluación durante la experiencia con la herramienta informática, esta evaluación presenta preguntas que se relacionan

directamente con el contenido del software, es decir, Folclor de la región andina colombiana, se calificó de 0 a 100 (siendo 0 menor estándar de calificación y 100 el máximo), en la siguiente imagen podremos apreciar los resultados.

Porcentaje por estudiantes

Katherine – Mariana	25 %
Manuela – Luisa	100 %
Bryan – Jeampier	75 %
Valentina – Paola	100 %
Luis – Ricardo	100 %
Alexandra – Luisa V.	100 %
Jhonatan – Jefry	100 %
Luisa C. – Vanessa	100 %

Tabla 5



9.1 Análisis de los resultados

Una vez obtenidos estos resultados es importante generar una idea general del resultado del Software, para empezar notamos que dicha herramienta tuvo una gran acogida por los estudiantes quienes con una buena actitud y una excelente herramienta, lograron sacar este proyecto pedagógico mediatizado con éxito.

Si analizamos las gráficas del cuestionario, podemos observar que en cada pregunta el porcentaje se inclina hacia la respuesta que para los investigadores representa el cumplimiento del objetivo de la herramienta, ya que se inicia preguntando por la experiencia pedagógica con software educativo mediado por los docentes/investigadores y el 90% de los estudiantes respondieron excelente, un 10% bueno y 0% respondieron que malo, lo que podemos interpretar como un logro al transformar y enriquecer las experiencias educativas de los estudiantes. También si analizamos los porcentajes que se obtienen de la evaluación del software podemos identificar que existe un mayor porcentaje de estudiantes que obtuvieron un porcentaje de 100% lo que significa que la herramienta pedagógica o software educativo, cumplió los objetivos tanto de aprendizaje como investigativos que se proponen.

10Conclusiones

- Es necesario y primordial generar una información inicial de los momentos y de las experiencias del proceso como se encuentran en el salón de clases antes de la implementación del software si se desea hacer un análisis de los resultados que se obtienen al finalizar el proceso investigativo.
- Cuando se tiene una información y un perfil de la población, ya se tiene un punto de partida para diseñar la herramienta pedagógica o software educativo. Para este diseño es indispensable, el trabajar ¿Qué se va enseñar? ¿De qué manera lo voy a enseñar? y ¿para qué lo voy a enseñar?, el investigador al responderse estos argumentos tiene las base y el desarrollo temático de su herramienta pedagógica, lo que representa orden y organización en cada una de las experiencias con la herramienta. Además es necesario generar un diseño Multimedia el cual tenga como objetivo atraer y motivar al niño durante la práctica con el software, dicho diseño se encuentra influenciado por la información inicial, de la cual se extrae información que pretenda brindar aportes para la construcción de la herramienta.
- En todo proceso educativo que tenga como objetivo una intervención directa a los contenidos de los estudiantes, el estado brinda unos parámetros y estándares curriculares establecidos, estos representan para un proceso investigativo una claridad sobre lo que institucionalmente se ha establecido, si es correcto y relevante según los parámetros nacionales el saber que se propone enseñar, y de qué manera el estado evalúa dichos contenidos. Teniendo claro esto se especifica el área y el grado adecuado para cada aprendizaje y en este caso la aplicación de una herramienta pedagógica informática.

- Uno de los momentos más importantes para el proceso investigativo es la aplicación de la herramienta ya que es el momento de hacer práctico, todo lo que se diseñó y planeó. Las experiencias educativas son enriquecedoras tanto para docentes como para estudiantes, es esencial presentarse con responsabilidad y profesionalismo en todo momento, cada elemento de estar pensado y dirigido en pro de la motivación y la adaptación de los estudiantes frente a lo que se propone por parte de los Profesores (en este caso específico los investigadores), el Software Educativo se presenta como uno de los elementos más efectivos educativamente, y atractivos visualmente, es decir, los estudiantes en la actualidad presentan una gran influencia por parte de los medios informáticos y la educación de aprovechar esto para su beneficio y transformar algunos de los procesos educativos, los estudiantes frente a un software educativo y un profesor que guíe el proceso correctamente encuentran una satisfacción que se ve representada en la apropiación de los contenidos, y en el nivel de aprendizaje que se pudo identificar por medio de la experiencia.
- Para el análisis de los resultados con objetividad se debe hacer un contraste con la información que se ha obtenido durante todo el proceso, y así poder llegar a una conclusión general de la experiencia, por eso durante todo el proceso es de suma importancia, hacer registros que formen una base de datos completa para el posterior análisis.

11. Referencias Bibliográficas

- ALONSO, Luis Enrique. Capítulo 2, Sujeto y Discurso: El Lugar De La Entrevista Abierta En Las Prácticas De La Sociología Cualitativa. En: La mirada cualitativa en Sociología. 2 ed. Madrid: 2003. p 66-88.
- CÉSAR COLL, JAVIER ONRUBIA, TERESA MAURI. Tecnología y prácticas pedagógicas: las TIC como instrumentos de mediación de la actividad conjunta de profesores y estudiantes, En: Anuario De Psicología, Número 3, Volumen 38. Barcelona: Diciembre 2007. P 377-401. GROSS SALVAT, Begoña. El Ordenador Invisible. Hacia la aproximación del ordenador en la enseñanza. Edición de la universitat oberta de Catalunya. Barcelona: Gedisa, 2000. 191 p.
- COLL, Cesar. Psicología de la Educación Virtual. Aprender y enseñar con las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Madrid: EDICIONES MORATA, S. L., 2008. 411 p.
- DUARTE D., Jakeline. AMBIENTES DE APRENDIZAJE: UNA APROXIMACION CONCEPTUAL. Estud. pedagóg., Valdivia, n. 29, 2003. Disponible en <http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052003000100007&lng=es&nrm=iso>. accedido en 06 feb. 2014. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052003000100007>.
- ESCOBAR, Cielo Patricia. Danzas Folclóricas Colombianas. Guía práctica para la práctica y enseñanza. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio, 1997. 150 p.
- GROSS SALVAT, Begoña. Del Software Educativo A Educar Con Software. Barcelona, Universidad de Barcelona, 2001. 6 p.
- GRUPO DE MUSICA Y DANZAS, Etnias. SOPINGA El Folclor De La Virginia. Trabajo De Investigación Concurso Zonal Universitario De Danzas Folclóricas. Pereira: Universidad Tecnológica De Pereira, 2002. P26.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Estándares básicos de competencias en ciencias sociales. Lo que necesitamos saber y saber hacer, Colombia, Espantapájaros taller. 2004.

12. Anexos

Digital

- Software Educativo “Tecno-Cultura y Aprendizaje” (CD-Room)
- Entrevista a Álvaro Montero Magister en Folclor de la universidad de Antioquia y director del Grupo Folclórico Tri-Etnias de la universidad tecnológica. (CD-ROM)
- Fotografías de Archivo de las intervenciones pedagógicas.