



**Estrategia Metodológica Educativa Basada en el Modelo B-Learning, Mediante una Secuencia Didáctica Para la Asignatura de Español y el Área Técnica con Estudiantes de Grado Décimo de la IEDTA Martín Romero del Municipio de Gama, Cundinamarca.**

Gersson Bernal De León

Universidad de Cartagena

Facultad de Ciencias Sociales y Educación

Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación

Nancy Merchán Rangel

Gama – Cundinamarca - Colombia

19 de mayo de 2022

## **Dedicatoria**

Al Todopoderoso por mantenerme en este mundo haciendo lo que me gusta. A Efraín y Nidys por darme la vida y sentirse orgullosos de mí en cada instante. A mis hermanas porque siempre han creído en mi ejemplo y a Magda por ser mi cayado en los momentos de oscuridad...

Gersson Bernal De León

### **Agradecimientos**

Quiero agradecer en primer lugar a la Universidad de Cartagena por permitirme ser parte de una gran experiencia de aprendizaje. A la IEDTA Martín Romero por tener siempre en cuenta mis propuestas y mis ideas para crecer como institución. A los estudiantes del grado Undécimo 2022, porque siempre tienen la voluntad de aprender y están prestos a colaborar en lo que sea. A Iván por el apoyo que me dio en su tiempo libre y la solidaridad que tuvo conmigo y mis locuras.

Y un agradecimiento especial a mi respetada y admirada tutora, Mg. Nancy Merchán porque gracias a sus palabras y apoyo, no fallé en mi intento por ser un mejor profesional y una mejor persona.

## Contenido

<b>Introducción .....</b>	<b>14</b>
<b>Capítulo 1. Planteamiento del Problema .....</b>	<b>16</b>
Formulación del Problema .....	17
Antecedentes .....	17
Justificación .....	19
Objetivo General .....	20
Objetivos Específicos.....	20
Supuestos y Constructos .....	21
Alcances y Limitaciones .....	23
<b>Capítulo 2. Marco Referencial.....</b>	<b>24</b>
Marco Contextual.....	24
Provincia del Guavio, Cundinamarca .....	25
Municipio de Gama, Cundinamarca .....	26
Ubicación y Características Geográficas .....	26
Origen Histórico.....	27
Administración Municipal .....	27
Características Culturales del Municipio .....	28
Institución Educativa Departamental Técnica Agropecuaria Martín Romero .....	30
Modelo Pedagógico “PODER MARTINIANO” .....	32
Marco Legal .....	33
Marco Teórico.....	38

Marco Conceptual .....	43
Esquema Conceptual .....	48
<b>Capítulo 3. Metodología .....</b>	<b>50</b>
Introducción .....	50
Metodología de la Investigación.....	51
Tipo de Investigación.....	51
Participantes .....	52
Narraciones Escritas de Manera Horizontal Para Cada Objetivo Específico con Relación a los Conceptos Claves del Problema.....	54
Categorías de Estudio Desde el Modelo IAP.....	56
Descripción de Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	60
Encuesta .....	60
Cuestionario .....	61
Diario de Campo .....	61
Observación participativa.....	62
Escala Valorativa .....	62
Valoración por expertos de instrumentos: Objetividad, Validez y Confiabilidad.	63
Ruta de Investigación.....	63
Modelo de Investigación: Investigación Acción Pedagógica: IAP.....	64
Fases del Modelo .....	65
Técnicas de Análisis de la Información Usadas .....	68
Conclusiones del Capítulo Sobre Metodología.....	70

<b>Capítulo 4. Intervención Pedagógica .....</b>	<b>72</b>
Estrategia Metodológica .....	72
Enfoque competencial .....	73
<i>Saber Ser:</i> .....	73
<i>Saber Conocer:</i> .....	74
<i>Saber hacer</i> .....	74
Autonomía: .....	74
Toma de decisiones: .....	75
Análisis .....	75
Cooperativismo .....	75
Interpretación .....	75
Argumentación .....	75
Producción textual .....	75
<b>Capítulo 5. Análisis, Conclusiones y Recomendaciones .....</b>	<b>81</b>
Análisis .....	81
Conclusiones .....	107
Recomendaciones .....	110
<b>Referencias bibliográficas .....</b>	<b>112</b>
<b>Anexos .....</b>	<b>122</b>

**Lista de Tablas**

<b>Tabla 1.....</b>	<b>56</b>
---------------------	-----------

**Lista de figuras**

<b>Figura 1</b> .....	26
<b>Figura 2</b> .....	49
<b>Figura 3</b> .....	68
<b>Figura 4</b> .....	77
<b>Figura 5</b> .....	79
<b>Figura 6</b> .....	82
<b>Figura 7</b> .....	83
<b>Figura 8</b> .....	83
<b>Figura 9</b> .....	85
<b>Figura 10</b> .....	86
<b>Figura 11</b> .....	87
<b>Figura 12</b> .....	90
<b>Figura 13</b> .....	107

**Lista de Anexos**

<b>Anexo A.</b> .....	122
<b>Anexo B.</b> .....	122
<b>Anexo C.</b> .....	123
<b>Anexo D.</b> .....	128
<b>Anexo E.</b> .....	129
<b>Anexo F.</b> .....	130
<b>Anexo G.</b> .....	146
<b>Anexo H.</b> .....	185

## Resumen

**Título:** Estrategia Metodológica Educativa Basada en el Modelo B-Learning, Mediante una Secuencia Didáctica Para la Asignatura de Español y el Área Técnica con Estudiantes de Grado Décimo de la IEDTA Martín Romero del Municipio de Gama, Cundinamarca.

**Autor:** Gersson Bernal De León

**Palabras clave:** B-Learning, Competencias comunicativas, Enseñanza-Aprendizaje, Recursos digitales, Secuencias didácticas.

La presente investigación tuvo como objetivo principal intervenir las competencias comunicativas de los estudiantes de grado décimo de la IEDTA Martín Romero del municipio de Gama, Cundinamarca, por medio del diseño y ejecución de una estrategia metodológica basada en secuencias didácticas y con un modelo de aprendizaje mezclado (B-Learning) para mejorar sus procesos lecto-escritores y que de esta forma, ellos pudieran plasmar de manera coherente, precisa y pertinente sus experiencias de aprendizaje en el Área Técnica, por medio de la creación de recursos digitales que fueron construidos a partir de la información consignada en sus proyectos de grado y la capacitación en el uso apropiado de varias aplicaciones de generación de contenido y otras de carácter pedagógico.

Por otra parte, se sensibilizó a la población en cuanto al respeto por los derechos de autor y la propiedad intelectual, generando así material original, fruto de la interpretación, el análisis y la proposición de los mismos estudiantes. En principio se proyectó un impacto limitado al mercadeo de sus ideas de negocio productivo y como un requisito para una de las fases del trabajo final, sin embargo fue tanta la acogida y lo inusitado de la propuesta, que dichos recursos

fueron alojados en un piloto de repositorio institucional que se creó a partir de la intervención pedagógica.

### **Abstract**

**Title:** Educational Methodological Strategy Based on the B-Learning Model, Through a Didactic Sequence for the Subject of Spanish and the Technical Area with Tenth Grade Students of the IEDTA Martín Romero of the Municipality of Gama, Cundinamarca.

**Author:** Gersson Bernal De León

**Keywords:** B-Learning, Communication skills, Teaching-Learning, Digital resources, Didactic sequences.

The main objective of this research was to intervene the communication skills of tenth grade students of the IEDTA Martín Romero in the municipality of Gama, Cundinamarca, through the design and execution of a methodological strategy based on didactic sequences and with a blended learning model ( B-Learning) to improve their reading-writing processes and this way, they could portray their learning experiences in the Technical Area by means of a coherent, precise and pertinent way, through the creation of digital resources that were built from the information written in their degree projects and the training in the appropriate use of various content generation apps and some others of a pedagogical nature.

On the other hand, the population was made aware of respect for copyright and intellectual property, consequently generating original material, resulted of the interpretation, analysis and proposal of the students themselves. In principle, a limited impact was projected just for the marketing of their productive business ideas and as a requirement for one of the phases of their final work; however, the reception and the unusualness of the proposal were so great that these

resources were uploaded in a pilot of institutional repository that was created from the pedagogical intervention.

## **Introducción**

Mediante esta propuesta se presenta una estrategia metodológica aplicada a alumnos de grado décimo de la IEDTA Martín Romero, en el área de Lenguaje, a partir de la observación de limitantes en sus competencias comunicativas y de la reflexión pedagógica que conduce a la formulación de herramientas de intervención y de mejoramiento por medio de las TIC y los RED, con el fin último de impactar positivamente en las prácticas agropecuarias de la comunidad del municipio de Gama en primera instancia y servir como material pedagógico de consulta a nivel global.

Esta iniciativa parte de modelos definidos como el Constructivismo, el Cognitivismo y el Conectivismo y se enmarca dentro del enfoque de formación por Competencias que incluye los tres saberes y presenta entre otras ventajas y características, la flexibilidad, ya que fue pensado en los cambios permanentes del contexto; y se centra en la formación a nivel integral, desde los múltiples saberes abarcando no solo lo cognitivo (saber conocer) sino lo comportamental, lo cooperativo, lo axiológico (saber ser) y lo procedimental (saber hacer), además de otras competencias como la interpretación, la argumentación, la autonomía, la toma de decisiones y la construcción de textos.

Se toma como muestra a cuarenta y cinco (45) estudiantes de grado décimo de la IEDTA “Martín Romero” y se analiza a través de la investigación el problema y la propuesta que tenga impacto en la comunidad educativa de Gama, por medio de la transferencia de conocimiento con el uso adecuado de Lenguaje. Se plantean objetivos alcanzables y se prevé limitaciones posibles, en aras de alcanzar el máximo grado de resultados positivos en los procesos de formación en el marco de una nueva realidad.

La relación alumno-maestro-contexto es dialógica, basada en el planteamiento de problemas contextuales por parte del estudiante, su iniciática e investigación y el aporte y apoyo del maestro en la orientación y en el suministro de material a través del repositorio.

Se plantea una evaluación formativa a lo largo del proceso desde la objetividad, se evalúan las evidencias de la trazabilidad y un escrito final y se define la estrategia metodológica a través de un drive y del planeamiento de una malla curricular ajustada a las condiciones de la propuesta.

## Capítulo 1. Planteamiento del Problema

El municipio de Gama está situado en la provincia del Guavio, Cundinamarca, zona que se caracteriza por grandes reservas forestales e hídricas que alimentan una de las hidroeléctricas más importantes del país. La actividad económica principal está basada la agricultura, con escasas microempresas. El proceso formativo que imparte la IEDTA Martín Romero se ha visto afectado por la Pandemia de Covid - 19, no sólo por las implicaciones de salud y económicas, sino por la falta de conectividad y en esta coyuntura se han hecho visibles todas aquellas necesidades educativas en las que se debe reflexionar, para lograr el mayor impacto posible en la formación de los jóvenes con miras a la integralidad, la iniciativa y solución de sus problemas contextuales a través de lenguaje como el aprovechamiento de sus competencias comunicativas en un mediano y largo plazo.

Los estudiantes del grado décimo de la IEDTA Martín Romero son jóvenes en edades entre 15 y 18 años. Del grupo total (45 estudiantes) 29 estudiantes viven en la zona rural del municipio y los 16 restantes habitan el casco urbano, sin embargo, no existe una gran diferencia entre estos dos grupos en cuanto a su proceso formativo primario y sus competencias académicas. Hablando de las comunicativas, se evidencian problemas generales en la forma en cómo se expresan verbal y escrituralmente, errores de ortografía y en algunos casos, fallas en interpretación, análisis y producción textual.

Con este proyecto se busca intervenir las falencias anteriormente mencionadas por medio de la implementación de una estrategia curricular mixta que contempla el desarrollo de ejercicios prácticos de comunicación como técnicas avanzadas de lectura, interpretación y producción de hipertextos y ensayos, sesiones de retórica, concursos ortográficos, entre otros. Todo llevado a

cabo por medio de encuentros sincrónicos, el uso de plataformas educativas, RED y REDA y sesiones presenciales, todo esto con el fin de propiciar contextos autónomos y controlados de aprendizaje, que potencien las competencias de los estudiantes, para finalmente desarrollar recursos que hablen e impacten positivamente en la comunidad.

### **Formulación del Problema**

La pregunta que orienta la investigación es:

¿Cómo implementar una estrategia metodológica contextualizada desde la asignatura de Lenguaje, basada en el modelo de B-Learning, que responda a la necesidad comunicativa de los alumnos de grado décimo y su entorno en el marco de las circunstancias actuales de pandemia y el ingreso de la virtualidad, como una alternativa que transforme su realidad con un aprendizaje que se evidencie en su propia narrativa?

### **Antecedentes**

Aunque en Colombia se habla fuertemente de innovación educativa desde el año 2014 con el libro propuesto por el Ministerio de Educación *Buenas Prácticas Para la Innovación y las TIC en Educación*, en el cual se contemplan contextos educativos y sociales, estrategias metodológicas y presupuestos estimados de inversión en este campo, y que sugieren la adopción de nuevas políticas y tendencias educativas en los establecimientos oficiales de educación primaria, básica secundaria y media técnica; y a pesar de que se haya creado programas estatales para llevar computadores y conectividad a establecimientos educativos oficiales de difícil acceso, apoyados por grandes universidades del país que sí cuentan con la articulación TIC y el E-Learning, lo cierto es que en los territorios rurales son muy pocas las instituciones que han

logrado articular sus programas de educación con el uso de las tecnologías de la información y los modelos de educación virtual, incluso ahora que la crueldad de la pandemia casi que obliga su adopción e implementación inmediata porque no hay dispositivos electrónicos, no hay internet, o no se sabe navegar ni usar el computador.

Según el Laboratorio de Economía de la Educación de la Universidad Javeriana, aproximadamente, el 63% de los estudiantes en educación media de colegios públicos de Colombia no tiene acceso a Internet ni computador en su hogar” y “De los más de 2’400.000 de estudiantes de colegios rurales del país, solo el 17 por ciento de ellos tiene acceso a Internet y computador. (El Tiempo, 2020. p. 1).

En el caso de la IEDTA Martín Romero del municipio de Gama Cundinamarca, hasta el momento (año 2021) no se ha desarrollado ningún PEI o estrategia metodológica que articule e involucre de manera directa el uso de TIC o el Modelo de Educación Mezclada, tampoco se ha desarrollado en los colegios de pueblos vecinos como Gachetá, Gachalá o Ubalá. En el departamento de Cundinamarca, las instituciones educativas de los municipios no certificados se encuentran en un proceso de transición entre la presencialidad y la virtualidad. Sin embargo, en el sector privado se ha podido articular e implementar la educación virtual y las TIC en los PEI, por tanto, desde varios años existen muchos colegios que ofrecen al público la posibilidad de ingresar al sistema educativo.

En Latinoamérica se han desarrollado diferentes estudios comparativos entre los posibles modelos educativos virtuales que pueden ser viables al momento de implementarse en las instituciones de los países de la región y según el BID, (2020).

En la región hay experiencias exitosas como el caso de CEIBAL en Uruguay, en el cual se ha usado clases en línea dentro del aula para la instrucción del inglés y pensamiento

computacional desde el 2014 y 2018, respectivamente, con el apoyo de docentes desde otros países. Sin embargo, este modelo no puede convertirse únicamente en una forma de llevar y recoger información, sino que debe ser una experiencia enriquecedora del proceso de enseñanza-aprendizaje para los actores educativos, asimismo, *“La oferta de contenido debe integrar otras estrategias que no sean necesariamente digitales y adecuarse a las condiciones de acceso a conectividad y dispositivos en particular para estudiantes más vulnerables”* (Rieble-Aubourg & Viteri, 2020, en Arias et al 2020).

## **Justificación**

Contemplando los paradigmas del siglo XXI: un mundo globalizado, conectado, polarizado, de información múltiple pero dispersa, de emancipaciones, de inversión de conceptos y creencias, donde impera la complejidad, entendida como la divergencia de múltiples pensamientos y posturas, la incertidumbre y los cambios abruptos a nivel económico, político, cultural y ecológico, en el marco coyuntural de una pandemia mundial y de la pos-pandemia en un plazo incierto y los múltiples impactos que de ello se derivan, sujetos a un mediano o cercano futuro a la adaptación de una nueva normalidad, pero además con el imperativo de sostener la economía y lograr niveles de vida satisfactorios con un mínimo de consensos de convivencia, en este orden se crean nuevas e imperiosas necesidades, exigencias y expectativas educativas y la práctica pedagógica asume entonces el reto más grande de la historia.

No se puede continuar bajo la rigidez de un modelo, un currículo y una didáctica pensados para la presencialidad y para generaciones pasadas, se debe adaptar a las situaciones para que la pedagogía y la educación muestre su impacto en la sociedad, la economía, la democracia y la cultura y no se limiten a acumular aprendizajes sin pertinencia, todo esto con el

uso ineludible e imperioso de las TIC, y el compromiso estatal de las condiciones de conectividad y acceso a las redes. Se busca que esta estrategia resuelva problemas comunicacionales desde la meta cognición y desde una perspectiva panorámica que abarque las problemáticas actuales, eso implica redefinir metas, metodologías, relaciones alumno- maestro-entorno, desde la transformación curricular y análisis de lineamientos pertinentes, razones suficientes para proponer esta estrategia metodológica, tomando como base el grado décimo Institución Educativa Martín Romero”, (se creería que al igual que en todas las instituciones educativas del país) y hace falta una reestructuración curricular, un rediseño y propuesta de modelo pedagógico adaptado a las circunstancias actuales y regionales que responda a exigencias de formación en el marco de la complejidad , la diversidad y la situación actual, fortalecido en la transversalidad desde el enfoque competencial.

### **Objetivo General**

Implementar una estrategia metodológica basada en el modelo combinado B-Learning con estudiantes de grado décimo de la IEDTA Martín Romero del municipio de Gama Cundinamarca, consistente en el uso del lenguaje y temas de interés académico, para fortalecer su conocimiento agropecuario y transmitirlo a través de distintos recursos y canales de comunicación.

### **Objetivos Específicos**

1. Realizar un diagnóstico de las habilidades comunicativas de los estudiantes del grado décimo por medio de la aplicación de una prueba estándar de lenguaje, asimismo del acceso que tienen a las TIC y dispositivos electrónicos.

2. Diseñar recursos digitales que resalten la cultura y el trabajo agropecuario del municipio de Gama, Cundinamarca y un manual técnico de Buenas Prácticas Agropecuarias que se alojen en una página virtual para su consulta posterior.
3. Fomentar procesos de innovación en el aula apoyados por las TIC, a través de la implementación del B-Learning como herramienta metodológica en el desarrollo de las clases de Lenguaje.
4. Evaluar la participación de los estudiantes a través de la socialización de la estrategia planteada y los productos finales.

## **Supuestos y Constructos**

### **Supuestos**

El impacto que se busca es el de formar ciudadanos autónomos, dialogantes, informados que contribuyan con la sana convivencia, que reconozcan sus derechos y asuman sus deberes como ciudadanos proponentes, con sentido de pertenencia social, mediante la curiosidad investigativa y el emprendimiento, donde la ecología trascienda el discurso y se convierta en un principio, pero que además sea artífice de un economía sostenible y dinámica sintiéndose parte de su engranaje, donde las ideas e investigaciones se confronten para salir del círculo institucional a la vida pública.

Un ejemplo de actividad que se puede realizar con este modelo: Juan Beltrán es un estudiante del grado noveno, es hijo de campesinos y ha vivido siempre en la zona rural del municipio de Gama, Cundinamarca. Sus padres le han enseñado todo lo que saben sobre prácticas agrícolas y la explotación de la tierra. Entre esos conocimientos está la premisa de que “en Gama no se da el melón porque el clima es muy frío”. En Clase de Exploración Agrícola el

profesor dijo que “bajo ciertas condiciones es posible que el melón (*Cucumis Melo*) se pueda producir en el municipio. Esto llamó la atención de Juan y en seguida le dijo a toda la clase que no se podía. El docente le preguntó por qué decía eso, a lo que el joven respondió que porque sus papás llevaban mucho tiempo cultivando la tierra y se lo habían dicho.

Y es aquí donde se da cabida a la estrategia: El docente le pide al estudiante que les pregunte a sus padres en casa los por qué y haga una lista para discutirlos en clase (pre saberes). Luego de la discusión el docente le pide al estudiante que para la próxima clase averigüe en internet las características de la planta en cuestión y las condiciones agroecológicas del municipio, mediante la lectura comprensiva le sugiere, páginas especializadas y espera para ver los resultados de la consulta. El estudiante llega con la nueva información y se hace un debate con toda la clase al respecto y se determina que es posible establecer un cultivo de melón en el municipio. El docente le pide al estudiante que desarrolle un proyecto de evaluación a partir de una pregunta problema.

A partir de ese momento, la construcción del conocimiento está totalmente a cargo del estudiante, quien de manera autónoma busca la información pertinente para crear las condiciones ambientales necesarias, conseguir las plántulas adecuadas y así poder establecer el cultivo en la finca de sus padres, a su vez que se va documentando y lee acerca de casos de éxito del cultivo de cucurbitáceas en condiciones atípicas, además participa en chats agrícolas en los que expone sus dudas y pide recomendaciones para que su iniciativa tenga éxito. Además, el estudiante lleva un registro (diario de campo) de la actividad de su piloto y le comparte al docente sus avances y los datos recogidos, los discuten y sacan conclusiones para aplicar en el cultivo, entre los dos proponen cambios y mejoras de tipo técnico y orgánico.

Cumplido el tiempo estimado de cultivo del melón y con todos los datos recogidos, además de los cambios y adecuaciones realizadas y las buenas prácticas agrícolas aplicadas, el estudiante puede determinar bajo un criterio técnico si es posible o no, cultivar con éxito el melón en Gama. Así las cosas, es capaz de emitir un juicio de valor acerca de la veracidad del pensamiento colectivo y tradicional al respecto de los cultivos y mejorar de manera sustancial las prácticas agrícolas de su municipio y es capaz de comunicarlo verbalmente o por escrito.

### **Constructos**

Se espera como uno de los logros a propiciar un espacio virtual o en drive a través de un repositorio institucional que fomente, dinamice, movilice y motive a la construcción del conocimiento, la investigación en el ámbito académico, creativo y productivo, desde una propuesta lúdico pedagógica, en el marco del área de lenguaje y en la transmisión de saberes construidos, para la generación del conocimiento donde la comunidad educativa autorizada tenga acceso.

### **Alcances y Limitaciones**

#### **Alcances**

Con esta estrategia metodológica se busca mejorar las competencias comunicativas de los estudiantes del grado décimo de la IEDTA Martín Romero, por medio de la práctica de ejercicios análogos y virtuales de análisis, interpretación, proposición textual y de ortografía, además de la intervención del docente del área de Lenguaje en la orientación de sus procesos escriturales e hipertextuales para que puedan plasmar sus experiencias académicas y el conocimiento técnico

agropecuario y turístico que tienen por medio de la creación de recursos digitales que impacten en toda la comunidad. A nivel institucional, esta propuesta busca ser un piloto en el proceso de articulación de las TIC y nuevos modelos pedagógicos al PEI, y se espera que, de acuerdo con los resultados, se pueda desarrollar e implementar en todas las áreas del conocimiento.

### **Limitaciones**

Esta propuesta enfrenta varios limitantes que son:

- El analfabetismo digital de la población en general.
- La falta de dispositivos electrónicos para la realización de los ejercicios en línea y la creación de los recursos digitales.
- La baja o nula conectividad dadas las condiciones geográficas del municipio y el servicio limitado que ofrecen las compañías de telecomunicaciones en la zona.
- El presupuesto limitado de la institución para la adquisición de dispositivos y planes de internet que permitan el trabajo en línea.
- El periodo limitado de tiempo para realizar la recolección de la información y las actividades propuestas.

## **Capítulo 2. Marco Referencial**

### **Marco Contextual**

El Marco Contextual puede definirse, desde la perspectiva de Isabel Castillo (2018), como: “... *El escenario físico, condiciones temporales y situación general que describen el entorno de un trabajo investigativo... este puede contener aspectos sociales, culturales, históricos, económicos y culturales que se consideren relevantes para hacer una aproximación*

*al objeto del estudio*” (p. 1). Así las cosas, este apartado constituye la contextualización y aterrizaje de esta y cualquier propuesta investigativa.

Es importante enmarcar la propuesta y todos sus componentes, dentro de la caracterización de la región para adoptar su planteamiento, análisis y objetivos a las necesidades específicas y las condiciones vivenciales del territorio donde reside la población objetivo, que en el caso de este trabajo de investigación son los estudiantes de grado décimo de la Institución Educativa Martín Romero de Gama, Cundinamarca, quienes han vivido siempre entre la zona rural y urbana del municipio, uno de los ocho municipios que conforman la Provincia del Guavio.

### ***Provincia del Guavio, Cundinamarca***

Este terruño se encuentra localizado en el oriente del departamento y está conformado por ocho municipios, los cuales son La Calera, Guasca, Guatavita, Gachetá, Junín, Ubalá, Gama y Gachalá. Se caracteriza por su gran riqueza hídrica y forestal, a tal punto que sus ríos y quebradas alimentan algunos de los proyectos energéticos más importantes del país, como lo son la Hidroeléctrica del Guavio y el Embalse San Rafael, fuente hídrica importante de la capital del país. Asimismo, en esta región se cuenta con el potencial vital del PNN Chingaza que, según Parques Nacionales Naturales,

Es un tesoro natural y cultural del centro de Colombia, la magia de sus montañas guarda secretos y pensamientos heredados de los Muiscas y los Guayupes, pueblos indígenas que resguardaban este territorio, así como de comunidades campesinas que habitaron la región hace menos de 40 años. En la actualidad es refugio de fauna y flora de los Andes que revelan al visitante el secreto de la vida. Sus ecosistemas predominantes, bosques alto

andinos, subandinos y páramos, son refugio de relictos majestuosos de fauna y flora.

(PNN, 2016, p. 1)

### *Municipio de Gama, Cundinamarca*

#### **Figura 1.**

*Escudo de Gama, Cundinamarca*



Fuente: Portal Web del Municipio en <http://www.gama-cundinamarca.gov.co/municipio/escudo-del-municipio> (2021)

Gama está ubicada en el centro la Provincia del Guavio (Cañón del Guavio), se encuentra a una distancia 118 km de Bogotá y para llegar allí se puede viajar en automóvil, atravesando los municipios de La Calera, Guasca y Gachetá. El municipio está integrado, político-administrativamente, por ocho veredas: Palenque Primero, Palenque Segundo, Pauso, Naranjos, La Unión o Centro, Santuario, Siatala y Guavio. Cuenta además con una inspección en la vereda Guavio, llamada San Roque. El casco urbano está a una altura de 2335 msnm y tiene una temperatura promedio de 17°C, aunque en las veredas de Pauso y Naranjos se goza de un clima más cálido. Su territorio abarca aproximadamente 123 km<sup>2</sup>. Limita al norte con el municipio de

Gachetá, al sur con los municipios de Junín y Gachalá, al oriente con Ubalá y al occidente con Junín.

### ***Origen Histórico***

En principio, el territorio de Gama estaba poblado por indígenas chíos, pertenecientes a la tribu Muisca (08 de mayo de 1903) ubicados en Pauso, hoy Pueblo Viejo. Existen dos teorías acerca del origen de la palabra Gama, como nombre puesto a este municipio: La primera hace alusión a la visita que realizara Alejandro de Humboldt y que al ver una cierva de manchas blancas que asemejaba más a una gama, hembra del gamo y decidió llamar así esas tierras. Gama significa “A vuestra espalda”, fue territorio Chibcha, donde los Muiscas tenían un pueblo llamado Pauso. Fue fundada en 1870 por Juan Martín Romero y el padre Leonardo Fernández. Por Ordenanza No. 14 de 1903 se creó el municipio y se dieron sus límites; esta Ordenanza fue aprobada por Ley 58 de 6 de diciembre de 1904. Por Decreto Departamental 1031 de 10 de diciembre de 1904, aprobado por Decreto Nacional No. 11 de 5 de enero de 1905, se dispuso su funcionamiento a partir del 1 de enero de 1905. El primer alcalde fue Francisco Romero Aguilera. Se erigió en Vice parroquia en 1911, de la cual fue primer titular el padre Eliseo Sabogal Herrera. Bajo su administración se construyó el actual templo por los maestros Fabián Garavito y Saturnino Velásquez.

### ***Administración Municipal***

El municipio cuenta con una administración dirigida actualmente por el alcalde electo Juan Pablo Linares, un Concejo municipal y Juntas de Acción Comunal. Cabe destacar que Gama es el municipio menos violento de Cundinamarca y que desde hace doce años no se reporta ninguna muerte más allá de causas naturales. Según la revista semana,

La muerte en Gama llega de vez en cuando, como hoy, solo de manera natural: han pasado más de 12 años sin que ocurra un homicidio y este hecho lo convierte en el municipio de Cundinamarca con menor número de muertes violentas, según el Observatorio de Seguridad y Convivencia de la Secretaría de Gobierno. Es un “territorio referente de seguridad, convivencia y paz en el país”. La última víctima fue una mujer que recibió más de 30 puñaladas a comienzos de 2007 (Garzón, s.f)

### ***Características Culturales del Municipio***

***El comercio.*** Aunque genera algunos empleos, es muy precario y se basa en pequeños establecimientos familiares representados en cafeterías, restaurantes, misceláneas, pequeños minimercados que abastecen de una manera parcial la demanda alimentaria de los habitantes del municipio, siendo necesario el desplazamiento hasta otros municipios del Guavio (Gachetá y Gachalá) para satisfacerla.

***El sector agropecuario.*** Es la base productiva del municipio, siendo los principales cultivos la granadilla, mora, lulo, papa, frijol, arveja, como los principales.

***La ganadería.*** Es otro aspecto fundamental en la economía del municipio, aunque la población de este tipo de animales no es muy grande, si es importante y representativa para la economía de Gama, dentro de las especies, sobresalen los bovinos de doble propósito.

***Empleo.*** El municipio de Gama tiene como actividades centrales la agricultura, esencialmente de pan coger, y la ganadería, además de otros renglones pecuarios que se dedican para el consumo de la familia campesina, tales como gallinas y cerdos. Se producen algunos excedentes de ciertos productos agropecuarios (caso del café, fique, arveja, frutales, ganado, cerdos, entre otros) que son comercializados en el mercado local de Gachetá y Gachalá, muy pocos son los productos vendidos en el mismo municipio.

El oficio de campo y labores varias es el modo más común de ocupación de la población gamense, le sigue el trabajador familiar sin remuneración y el trabajador por cuenta propia. En un cuarto lugar se encontrarían los empleados del gobierno, seguido de los empleados domésticos y el patrón empleador. Se pretende fortalecer la formación en actividades agropecuarias con buenas prácticas de manejo y preparación de abonos orgánicos y ampliar las áreas de producción a otros cambios de habilidades manuales y artesanales para fomentar el emprendimiento empresarial con el apoyo y acompañamiento en la formación de nuevos empresarios para disminuir el empleo en el municipio.

**Vías de Comunicación:** El municipio no cuenta con acceso directo por vía aérea, pero se encuentra a 3 horas del aeropuerto internacional de Bogotá. La comunicación con la capital del departamento se hace a través de la Autopista Norte a una distancia de 113 Km. la carretera se encuentra en buen estado hasta el municipio de Gachalá, desde allí se encuentra en regular estado sin pavimentar en algunos tramos.

**Turismo:** El municipio tiene grandes atractivos como el Alto de los gavilanes o alto de la Virgen, el cual es un mirador donde se puede disfrutar de la panorámica del municipio y realizar caminatas ecológicas. También el embalse de la Central hidroeléctrica del Guavio, las artesanías, los tejidos en tapiza, lana virgen y fique. Entre otros lugares está el Puente Miraflores, la Cascada los Tres Chorros en la vereda la Unión y la laguna de Chinchorro y el mirador ambiental pico de los Buitres en la cantera vereda la unión

**Creencias:** En un porcentaje mayoritario la población Gamense practica la Religión Católica Cristiana.

**Costumbres:** La población es en mayor porcentaje rural y por lo general las familias son muy numerosas, pues cada hogar se constituye en promedio por cinco hijos y se presenta con

frecuencia hogares o parejas formadas por familiares de segundo, tercer grado de consanguinidad, de ahí que predominan algunos apellidos como Beltrán, Bejarano y Garzón.

***Institución Educativa Departamental Técnica Agropecuaria Martín Romero***

**Figura 2**

*Fachada de la IEDTA Martín Romero*



Fuente: Bernal (2021)

Fundada en 1972 con el objetivo de lograr el desarrollo integral de los jóvenes gamenses. Su sede encuentra ubicada en el municipio de Gama Cundinamarca en la Carrera 2 No. 5-20. Cuenta con educación preescolar, primaria, secundaria y jornada de fin de semana para actualización de adultos. Su especialidad es la Técnica Agropecuaria y para optar este título, los alumnos realizan un proyecto que es sustentado posteriormente. Además, se cuenta con un convenio de articulación con el SENA.

Cabe resaltar que la IEDTA Martín Romero es la única institución educativa del municipio y tiene influencia en las circunscripciones vecinas por cuanto recibe estudiantes de los municipios de Junín, Gachetá y Gachalá. Actualmente el número de estudiantes es de 568 en la sede de bachillerato, 28 de la jornada de fin de semana y los demás, distribuidos entre las sedes urbanas y rurales de preescolar y primaria.

Con respecto al PEI,

La Institución Educativa Departamental Técnica Agropecuaria Martín Romero del municipio de Gama Cundinamarca ha desarrollado un modelo pedagógico a partir del análisis de las características y necesidades educativas de la población gamense, el cual compendia postulados importantes de otros modelos modernos como el Aprendizaje Significativo y Cooperativismo, además de las premisas de los modelos tradicionales, todo en aras de fusionar lo mejor de las épocas pedagógicas, poder atender de manera integral y brindarle una educación de calidad a los niños, niñas y adolescentes del municipio. Los modelos base del nuevo modelo pedagógico son la Escuela Nueva, el Modelo Pedagógico Tradicional (IEDTAMR, 2020).

***Modelo Pedagógico “PODER MARTINIANO”***

El modelo propuesto por la institución estima dos estadios para su ejecución, el primero expone las acciones pedagógicas para lograr seres integrales y el segundo plantea las características de sus egresados.

***Etapas y Acciones que se Implementan en Todos los Procesos Pedagógicos:***

- P** PLANEAR
- O** ORIENTAR
- D** DESARROLLAR
- E** EVALUAR
- R** REALIMENTAR

***Características del Egresado de la IEDTA Martín Romero***

- M** MOTIVADO
- A** AUTONOMO
- R** RESPONSABLE
- T** TALENTOSO
- I** INGENIOSO
- N** NOBLE
- I** ÍNTEGRO
- A** AMADO
- N** NOTABLE
- O** OPTIMIZADO

Con este nuevo PEI y modelo educativo, La IEDTA Martín Romero propende la formación integral de los niños, niñas, adolescentes y adultos del municipio de Gama, además se

adapta a los cambios emergentes por la pandemia de Covid 19, se reinventa y plantea la atención remota de la población estudiantil por medio del modelo mezclado en aras de lograr el cien por ciento de cobertura y acceso a los contenidos curriculares, como una medida para evitar la mortalidad y la deserción académica.

### **Marco Legal**

La educación como un derecho fundamental de la humanidad ha sido abordada desde varios enfoques como el social, el económico y el filosófico, con el fin de garantizarlo desde edades tempranas y en cualquier contexto, además, orientada hacia la generación y tenencia de una herramienta para abolir la inequidad social y la pobreza. Es así como en 1948 se realiza la Declaración Universal de los Derechos humanos y en su Artículo 28 se establece que “Toda persona tiene derecho a la educación” y que “La educación tendrá por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana y el fortalecimiento del respeto a los derechos humanos y a las libertades fundamentales (ONU, 1948), mandato que es punto de partida en la creación e implementación de las políticas educativas públicas a nivel global y Colombia no es la excepción por pertenecer a esta organización.

Por otra parte, El 25 de septiembre de 2015, esta misma organización (ONU) establece “17 Objetivos de Desarrollo Sostenible” dentro de los cuales, el número 4 sugiere la “Educación de Calidad” para garantizar el acceso de los niños, niñas y adolescentes a los sistemas educativos, puesto que aún existe un número considerable de ellos sin acceso a este derecho y es deber de los Estados garantizarlo. Está demostrado que los países mejor educados son los más fuertes económicamente hablando, según De la Ossa (2017) la educación es un pilar fundamental en el desarrollo y fortalecimiento de las economías locales y mundiales y es uno de los factores

que determina las diferencias entre los países desarrollados y los que están en vía de desarrollo. (pp. 21-22).

La UNESCO por su parte, en concordancia con la Declaración Universal de los Derechos Humanos, establece en 2015 “Las Leyes Generales de Educación en América Latina” como un mandato a los Estados regionales para que desarrollen políticas educativas públicas tendientes a abolir la discriminación que se genera en la sociedad por cuenta del analfabetismo, la vulneración de otros derechos fundamentales, la desigualdad a la hora de acceder tanto a los sistemas educativos como a los laborales y lograr así el desarrollo económico de las naciones por medio del establecimiento de proyectos políticos y su ejercicio.

Consabido el impacto que ha tenido las TIC en todos los aspectos del existir humano, incluido el educativo y la necesidad de seguirlas implementando en las instituciones para que, dadas las condiciones, se amplíen los alcances de la academia y así la generación de conocimiento no se limite a la presencia de estudiantes y docentes dentro de un espacio físico, sino que de manera ubicua se pueda acceder a la ciencia y asimismo dar a conocer experiencias y aprendizajes a todo el mundo. Así las cosas, a lo largo del tiempo se ha desarrollado políticas que buscan la estandarización, el uso regulado, responsable y productivo de las TIC en todas las esferas sociales y la VI Cumbre de las Américas,

Formuló mandatos concretos con respeto al acceso y uso de las TIC, reconociendo su enorme potencial para la reducción de las desigualdades económicas, regionales y sociales, y la democratización de las oportunidades de acceso a la información y al conocimiento. En la construcción de los consensos políticos alcanzados en la Cumbre se han considerado los siguientes elementos de juicio: (i) las TIC se han convertido en un elemento esencial para la modernización de las empresas, en especial de las pequeñas y medianas, pues generan un

ambiente innovador, mejorando la productividad y competitividad, y facilitando el acceso a las oportunidades de la economía globalizada; (ii) las TIC permiten a los gobiernos de la región desarrollar sus programas de modernización del Estado, ampliar el acceso a los servicios de gobierno electrónico, tales como trámites en línea, educación y salud a distancia, calificación profesional, empleo y seguridad pública; (iii) las TIC sirven además como un insumo esencial para el desarrollo de la ciudadanía, facilitando la participación ciudadana mediante acceso a nuevos servicios y posibilidades en línea como: voto electrónico, búsqueda de empleo, teletrabajo, pago de impuestos, servicios de educación y salud a distancia, y trámites. (VI Cumbre de las Américas, 2013)

En Colombia se establece una legislación para el sector educativo y la Constitución Política de 1991 en su Artículo 67 establece que la educación es un Derecho Fundamental de las personas y es deber del Estado garantizarlo y financiarlo, permitiéndole a todos los colombianos acceder a la ciencia y a la tecnología de manera equitativa. (Constitución Política de Colombia, 1991. p, 12)

A través del Ministerio de Educación Nacional en el año 1994 se falla la Ley General de Educación (Ley 115), que

Señala las normas generales para regular el Servicio Público de la Educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad. Se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público. (Ministerio de Educación de Colombia, 1994).

Esta carta magna colombiana es el principio y el fin legal de toda actividad educativa que se desarrolle dentro del territorio nacional y sin su implementación se desvirtúa el mandato constitucional de garantizar el Derecho a la Educación y sus fines.

Antes que la Ley 115 de 1994 y en busca de aprovechar y potenciar las TIC se crea la Ley 29 de 1990, que nomina al Estado colombiano como el responsable de promover la ciencia y la tecnología en todo el territorio y lo exhorta a desarrollar estrategias sociales para el desarrollo del país en estos dos campos, por demás imprescindibles si se quiere hablar de progreso y equidad. Es necesario anotar que esta Ley no fue la única implementada en este ámbito, pero sí una de las más impactantes en el ejercicio de hacer posible el acceso de los colombianos en el campo científico y tecnológico.

Por otra parte, la Ley 1286 de 2009, más conocida como Ley de Ciencia, Tecnología e innovación establece los parámetros para crear modelos de producción con base en estos dos ámbitos, que sean protagonistas del desarrollo de Colombia por medio de la ejecución de proyectos que impulsen las iniciativas tecnológicas desde las instituciones educativas y los sectores productivos y se genere una articulación entre ellos, como se lee en su Artículo 2, objetivo 8 “Articular y optimizar las instancias de liderazgo, coordinación y ejecución del Gobierno y la participación de los diferentes actores de la política de Ciencia, Tecnología e Innovación” (Congreso de Colombia, 2009, p. 2). Esta ley tiene mucho que ver con la anteriormente citada, puesto que también establece que el Gobierno debe ser el mayor promotor del desarrollo científico y tecnológico en el país. En este orden, se comienza con la implementación de políticas educativas para la alfabetización digital de la población estudiantil y productiva del país.

Durante el mismo año 2009, el Congreso de Colombia genera la Ley 1341 que de ahí en adelante regiría las políticas públicas de las TIC en el territorio nacional, permitiendo el acceso irrestricto a las sociedades de la información (Artículo 1) y contempla además los sistemas de protección de los usuarios y la formación en estas tecnologías, abriendo aún más las posibilidades de que las escuelas colombianas establezcan sus propios programas tecnológicos. Nace el Ministerio TIC y de ahí en adelante, todas las leyes, decretos y políticas que hoy en día rigen el ejercicio de la tecnología y la comunicación en Colombia.

Así las cosas, por parte de este ente estatal se emana la Ley 1341 de 2009, que establece los parámetros de gestión y planeación de las TIC en Colombia, asimismo les da un nuevo enfoque a las políticas públicas concernientes a este tema y también genera pautas en cuanto al manejo de las telecomunicaciones para afrontar los desafíos de la era digital y cita, además,

La Ley de TIC constituye el reconocimiento por parte del Estado de que la promoción del acceso, uso y apropiación de las tecnologías de la información y las comunicaciones, el despliegue y uso eficiente de la infraestructura, el desarrollo de contenidos y aplicaciones, la protección a los usuarios, la formación de talento humano en estas tecnologías y su carácter transversal son pilares para la consolidación de las sociedades de la información y del conocimiento e impactan en el mejoramiento de la inclusión social y de la competitividad del país. (pp. 3, 4,5)

Se puede evidenciar la clara intención del Estado Colombiano de hacer de las TIC una herramienta para el progreso y la igualdad social, por medio del desarrollo de políticas públicas contextualizadas que estiman las particularidades y singularidades de las diferentes regiones del país, entre ellas, el Departamento de Cundinamarca, que a su vez desarrolla a través de la Secretaría de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, políticas de Gobierno Digital

para capacitar a todos los cundinamarqueses en el uso responsable de las TIC y además las define como uno de los pilares de la educación del siglo XXI.

### **Marco Teórico**

Benítez (2013, diapositiva 4) define el marco teórico como un grupo central de teorías y conceptos que ayuda al investigador a crear argumentos, que se constituyen como la base de respuesta a los interrogantes de cualquier proyecto y la forma expresa del razonamiento del investigador.

Según Aparici (2000),

La educación debe convertirse en un proceso cooperativo entre profesores y alumnos, donde ambos, asumen una mayor responsabilidad individual y colectiva. Al no estar los conocimientos en un lugar determinado, sino distribuidos fundamentalmente en redes, todos deben aprender a buscarlos, analizarlos, elaborarlos y aprovecharlos. (p. 16)

De este modo, es imperante que tanto docentes como estudiantes desarrollen competencias cooperativas que se encaminen hacia la construcción de un conocimiento colectivo por medio de la sistematización de experiencias individuales que puedan ser contrastadas y compartidas para su verificación, es decir que toda práctica del saber debe ser evaluada y probada antes por los estudiosos, llámense estudiantes o profesores para que pueda ser compartida y llevada al ejercicio en otros contextos del aprendizaje.

Asimismo, la enseñanza de la lengua se convierte en una base infalible para el desarrollo de las competencias sociales de una persona por cuanto le da las bases, comunicativas para que pueda expresar sus ideas, pensamientos (analíticos, críticos y argumentativos) y sus sentimientos, de tal manera que se haga entender y el mensaje que quiere transmitir llegue a sus receptores con

éxito. En este proceso es importante permitirles a los estudiantes que exploren su lengua, que se vayan abriendo camino en las letras y que poco a poco perfeccionen sus técnicas de oralidad y escritura. Al respecto, Whorf (s.f.), afirmaba que,

Además de ser el vehículo de comunicación con el medio cultural y social en el que se halla inmerso el individuo, el sistema lingüístico de cada lengua constituye un programa y una sola guía para la actividad mental del individuo, para el análisis de sus impresiones, para la síntesis de su fondo interior. (p. 7)

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación han hecho cambiar las perspectiva sobre los modelos de enseñanza-aprendizaje, porque ahondan en los procesos comunicativos y la colaboración de las personas y dejan claro que las aulas pueden llegar a convertirse en las mayores transmisoras de conocimiento, ya sea que éste salga de una escuela física o de alguna plataforma desarrollada por cualquier institución y de acuerdo con lo que se mencionaba anteriormente, si el conocimiento es probado antes de sacarlo a la luz pública, se tejerá una red del saber muy fuerte con muchos criterios de comprobación y miles de canales de transmisión.

En estos contextos se interiorizan conceptos fundamentales para la organización del aprendizaje: el valor de uso del tiempo y su organización, el uso de los espacios o las nociones de lo que se entiende por trabajo o trabajar, de lo que es enseñar y de lo que significa aprender. (Alfageme, s.f, p 7)

De acuerdo con Coll, et al. (2008) en el marco de la tecnología, el aprendizaje por medios virtuales es una reelaboración profunda que es mediada por la actividad cognitiva del aprendiz. Desde la perspectiva del constructivismo social, el estudioso hace nuevas conexiones, se encarga de reflexionar acerca del saber y saber hacer, procurando vías metacognitivas hacia sus propias construcciones, con ayuda de pares más avanzados.

Esto significa que ya la escuela ha salido del aislamiento geográfico o contextual, para embarcarse en un mundo globalizado, determinado por la comunicación, en el que de hecho ningún modelo o tendencia pedagógica se antepone a otro, sino que más bien se juntan para crear uno más completo, fruto de sus componentes más fuertes y significativos, esto es lo que hoy en día se conoce como aprendizaje mezclado, un sistema en el que se desarrollan actividades de manera presencial en las aulas y se complementan con experiencias reales de aprendizaje, ejercicios y recursos en línea, lo que en gran medida complementa los limitantes de los modelos tradicionales, aunque de ninguna manera los reemplaza o los trata de eliminar del ejercicio pedagógico. (Downes, 2008).

Sin embargo, el contacto del estudiante con los contenidos a través de su propia actividad cognitiva, no es garantía de aprendizaje, porque en dados casos, los aprendices no tienen las competencias para entrar en tal o cual temática de manera autónoma, ya se deba a que no tienen hábitos de estudio lo suficientemente fuertes y operantes o simplemente no cuentan con los saberes previos necesarios para abordarla. Por tanto, los docentes deben propender el diseño de situaciones retadoras que propicien el aprendizaje.

Coll, et al (2008), también hacen mención a que los docentes son quienes deben proponer el contenido que curricularmente se debe abordar y aprender, que éste debe estar mediado por actividades que ofrecen ayudas contingentes y ajustadas, acompañamiento, preguntas y demás soportes necesarios para lograr la interactividad y por tanto, el aprendizaje.

El elemento distintivo de este tipo de usos es la vinculación entre la utilización de las TIC y la regulación del proceso de enseñanza y aprendizaje y, por tanto, entre utilización de las TIC y evaluación – sumativa, pero también y especialmente formativa y formadora– de dicho proceso. Así, en este caso, las TIC se utilizan para ayudar al profesor a seguir,

regular y controlar los progresos y las dificultades de los alumnos en la realización de las tareas y en el aprendizaje de los contenidos, para apoyar a los alumnos a seguir, regular y controlar sus propios procesos de aprendizaje, y para que lo puedan solicitar y recibir retroalimentación, guía y asistencia por parte del profesor en la realización de las tareas y el aprendizaje de los contenidos.

Consecuentemente, el docente no entrega contenidos, su papel es ofrecer herramientas de base para que el estudiante interactúe con el objeto de aprendizaje y se sienta motivado a aprender. La actividad colaborativa es orientada por el docente y de acuerdo con el proceso de los aprendices, ofrece las ayudas pertinentes para promover en ellos, la conciencia y el sentido orientador acerca de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por medio de la interactividad en los ambientes virtuales, los estudiantes no sólo aprenden contenidos propios de cierta área, sino que se forman en la práctica de saberes transversales que operan sincrónicamente para generar conocimientos significativos aplicables a cualquiera de los estadios de sus vidas, en este caso y dado el contexto, ambientes de aprendizaje que contemplan a los demás y al entorno de maneras iguales, lo que quiere decir que por medio de las experiencias de aprendizaje, una persona es capaz de reconocerse a sí misma y reconocer a los demás, como ejes y constructores del aprendizaje.

McCarthy y McMahon (1992) estiman la colaboración entre iguales y el aprendizaje cooperativo, sobre la base de tres dimensiones, el rol de los alumnos, la estructura interactiva y la tarea como un todo que permite la interacción entre los estudiantes y los saberes de manera interactiva e igualitaria, grosso modo, el fin último de la educación. Además, abordan el lenguaje como una herramienta que puede acabar con la desigualdad que existe entre los estudiantes dentro y fuera de los contextos educativos por cuanto promueve la extrapolación de las ideas, la

comunicación de las dudas y los sentimientos. Entonces, haciendo énfasis en su desarrollo y uso efectivo, las personas pueden llegar a desarrollar las competencias sociales que en cierta medida les garanticen armonía y relaciones sociales aceptables.

Por otra parte, Freire (1973, pp 61-62) asegura que,

El diálogo y la problematización no adormecen a nadie. Concientizan. En la dialoguicidad; en la problematización, educador-educando y educando-educador desarrollan ambos una postura crítica, de la cual resulta la percepción de que todo este conjunto de saber se encuentra en interacción. Saber que refleja al mundo y a los hombres, en el mundo y con él, explicando al mundo, pero, sobre todo, justificándose en su transformación.

Así las cosas, el proceso comunicativo genera espacios de reflexión e intercambio de saberes en los que las personas deben ser capaces de recrear sus experiencias de conocimiento y nutrir las de los demás, pero no se trata únicamente de charlas que pueden caer en el olvido o quedarse en comentarios, se trata de hacer del diálogo, una filosofía del existir y del saber, una herramienta con la que las personas se mejoren a sí mismas, y luego a su entorno, fruto de la interacción de sus experiencias con las de los demás y la utilización del lenguaje como el medio de emisión y recepción de los mensajes.

Finalmente, es trascendente afirmar que el lenguaje es un integrador de saberes y realidades y el canal por el cual el mundo se llena de significados. Según Rosenblat (1981), la enseñanza de la lengua debe orientarse hacia la práctica de la lectura, la escritura y la oralidad teniendo como escenarios, los contextos propios de los estudiantes. La gramática, aunque importante, no debe ser el eje de la enseñanza de la lengua, más bien, se debe orientar hacia su aplicación pragmática.

Leer y escribir, hacer señas o gestos pintar o cantar, implica más que descifrar y proponer símbolos y códigos, representa la búsqueda de las verdades, orígenes y finalidades de las cosas, la creación de mundos, la argumentación de lo que experimentan los sentidos en el día tras día y la huella que se pretende dejar a los demás al final del existir. Entonces, la enseñanza del lenguaje es imprescindible cuando se quiere formar seres sociales, capaces de mejorarse a sí mismos y mejorar sus entornos, seres que conocen su historia y que desean escribir la propia.

Desde esta perspectiva, el diálogo es entendido como un encuentro con el otro donde el conocimiento no se ofrece si no se reflexiona hasta su comprensión. Los maestros no consideran tener la propiedad absoluta del saber, desde su rol animan y generan espacios de reflexión en los que los estudiosos emprenden un proceso más profundo para pensar, cuestionar, criticar y buscar con otros, transformaciones en el contexto.

### **Marco Conceptual**

Lucy María Reidl-Martínez (2012) afirma que,

El marco conceptual es en realidad una investigación bibliográfica que habla de las variables que se estudiarán en la investigación, o de la relación existente entre ellas, descritas en estudios semejantes o previos. Hace referencia a perspectivas o enfoques teóricos empleados en estudios relacionados, se analiza su bondad o propiedad. Su pertinencia para el estudio actual, proporciona información del tipo de sujetos, de la forma de recolección de los datos, de los análisis estadísticos utilizados, de las dificultades que se pueden encontrar y las maneras de resolverlas (p. 1).

Así las cosas, a continuación se realiza un compendio de las variables que le atañen a la presente propuesta de investigación, las cuales tienen una estrecha relación con su objeto de estudio, el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el fin de determinar el impacto que tiene la implementación de una estrategia metodológica, entendida como el conjunto de actividades pedagógicas encaminadas a generar conocimiento en un área específica y que hace parte del currículo, basada en modelo de educación mezclada, **B-Learning**, que estima en su didáctica, la instrucción presencial en el aula y el desarrollo de actividades virtuales autónomas, por parte de los estudiantes de la IEDTA Martín Romero del municipio de Gama, en aras de transformar su forma de construir el conocimiento y la manera en cómo lo comunican.

Entendida la educación como una práctica que permite no sólo la comprensión del mundo, sino el desarrollo de las competencias para vivir en sociedad y mejorarla a partir del ejercicio responsable de la ética, la ciencia, la política y la participación en sus diferentes estadios y situaciones (Freire, 1993, pp. 11-17), se hace necesario que desde la escuela, las personas reciban o por lo menos perciban las herramientas que propendan estos ideales, y, ¿Cómo es posible hacerlo?, por medio de la humanización del conocimiento, es decir que los saberes se pongan al servicio de las personas comunes y su ejercicio no se limite al mero cumplimiento de las actividades asignadas por el currículo. Entonces, la educación debe ser vista como la forma en que una persona se vuelve a sus semejantes y pone a su servicio todas sus experiencias con el saber, a fin de contribuir con el mejoramiento de su propia vida y la de los demás.

*“El hombre sólo por la educación puede llegar a ser hombre”.* (Kant, 1776)

Pero, ¿Cómo lograr que los saberes sean útiles y operantes para que puedan ser puestos al servicio de todos? Es un interrogante que ha tenido muchos espacios de discusión y que en otras

épocas quedaría resuelto aludiendo a la buena memoria de las personas. Ahora, es bien conocido que el saber que no se practica se olvida y esta es la causa de la desaparición de muchas prácticas y conocimientos. Por tanto, es necesario que desde la escuela se tenga en cuenta como parte importante del proceso de enseñanza-aprendizaje, todo lo que el estudiante sabe, es decir, las nociones que tiene sobre ciertos temas para que las relacione con lo que debe aprender sistemáticamente y que, de esta manera, la nueva información y la ya existente puedan interactuar y se genere un conocimiento que prevalezca en su estructura cognitiva.

Para Ausubel (1983),

La característica más importante del aprendizaje significativo es que, produce una interacción entre los conocimientos más relevantes de la estructura cognitiva y las nuevas informaciones (no es una simple asociación), de tal modo que éstas adquieren un significado y son integradas a la estructura cognitiva de manera no arbitraria y sustancial, favoreciendo la diferenciación, evolución y estabilidad de los subsunsores pre existentes y consecuentemente de toda la estructura cognitiva. (p. 2)

Ya está entendido que la educación y el aprendizaje significativo son dos de los pilares en los que recae el peso de mejorar a las personas y al mundo; que, desarrollando aprendizajes con enfoques sociales e igualitarios, basados en el descubrimiento, la crítica, las experiencias se logra sociedades más justas. Sin embargo, también se hace necesario mencionar las formas en cómo se logra desarrollar esas competencias en los estudiantes desde las aulas y los contextos educativos, por tanto, los métodos de enseñanza tienen un rol trascendental en esto y deben ser abordados pertinentemente.

En principio, la palabra método se define como el camino hacia un objetivo o meta, lo que implica tener en cuenta los modos sin desorientarse de los objetivos. En un sentido global se

pueden entender como “Un sistema de acciones sucesivas y conscientes del hombre, que tiende a alcanzar un resultado, que se corresponde con el objetivo trazado” (Rosell y Paneque, 2009). En educación, el concepto se complementa con los roles de docentes y estudiantes en cuanto a sus actuaciones dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Así pues, los métodos de enseñanza están naturalmente relacionados con sus objetivos epistemológicos y su propio quehacer, contemplan la participación gradual de los actores en el proceso de generación de conocimiento, mediante el ejercicio de acciones intelectuales como el análisis, la interpretación y la argumentación, a nivel individual y colectivo. Según Rosell y Paneque, 2009,

No existe un método de enseñanza universal y muchas son las posibilidades de combinarlo, en dependencia de diversos factores, como las particularidades de los alumnos y la etapa del proceso de aprendizaje que se desarrolla, los objetivos y contenidos de enseñanza, los medios disponibles, la forma organizativa de la actividad docente y, por supuesto, el trabajo creador del profesor.

Dadas las circunstancias vigentes por las que la educación presencial dejó de ser la única opción de enseñanza para casi todas las personas del mundo, al no permitirse el desplazamiento a las aulas por la pandemia de Covid, y con la imperante necesidad de seguir garantizando el acceso a la educación de los niños y adolescentes, fue ineluctable comenzar a implementar modelos de enseñanza mezclada en los currículos, en las metodologías y la didáctica, que permitieran la alternancia entre las orientaciones remotas de los docentes y el trabajo autónomo desarrollado por los estudiantes desde sus propios sitios de residencia, por medio del uso de TIC, entendidas por Vaquero (1995) en Zambrano, D. y Zambrano L. (2018) como “Las propuestas electrónicas comunicativas que organizan el entorno pedagógico diseñando propuestas educativas

interactivas y que trascienden los contextos físicos, fijos, institucionales, a fin de hacerlos asequibles a cualquiera, en cualquier tiempo y lugar”.

Por otra parte, aunque los conceptos de educación virtual varían con el punto de vista de cada autor y el abordaje que les dan a sus estudios, está claro que este tipo de educación está precisada por el medio que se utiliza para su desarrollo. Según (Alcázar, 2006) en Copari 2014, ésta “se define como el uso de las tecnologías multimediales para desarrollar y mejorar nuevas estrategias de aprendizaje. Supone la utilización de herramientas informáticas, tales como CD-ROMs, Internet y otros dispositivos móviles”, estima, además, el desarrollo de ciertas competencias que garanticen que el uso que se le dé a los dispositivos y a la información sea de uso pedagógico, es decir valores como la responsabilidad, la autonomía, la autorregulación y el cooperativismo deben practicarse en sus diferentes procesos para que se cumpla su objetivo de garantizar el derecho a la educación.

Con lo anterior se puede afirmar que la interacción que promueve la educación virtual no sólo entre estudiante-docente, sino estudiante-contenidos, estudiante-estudiante, a pesar de que sea en muchos casos meramente virtual y las personas nunca lleguen a verse, debe conservar sus matices de humanidad para que el conocimiento sea conseguido éticamente y propenda la igualdad y el desarrollo común.

Finalmente, la web ofrece una serie de herramientas que permiten la extrapolación de las ideas de las personas y su publicación, para que de manera libre puedan ser consultadas, modificadas, reproducidas y mejoradas, dentro de la misma red de conocimiento generada por quienes estudian un tema, eso sí, manteniendo el respeto y cumpliendo las leyes de derechos de autoría. Además, con la creación de recursos digitales se promueve la evaluación objetiva constante de los procesos educativos, puesto que trascienden el plano teórico para situarse en el

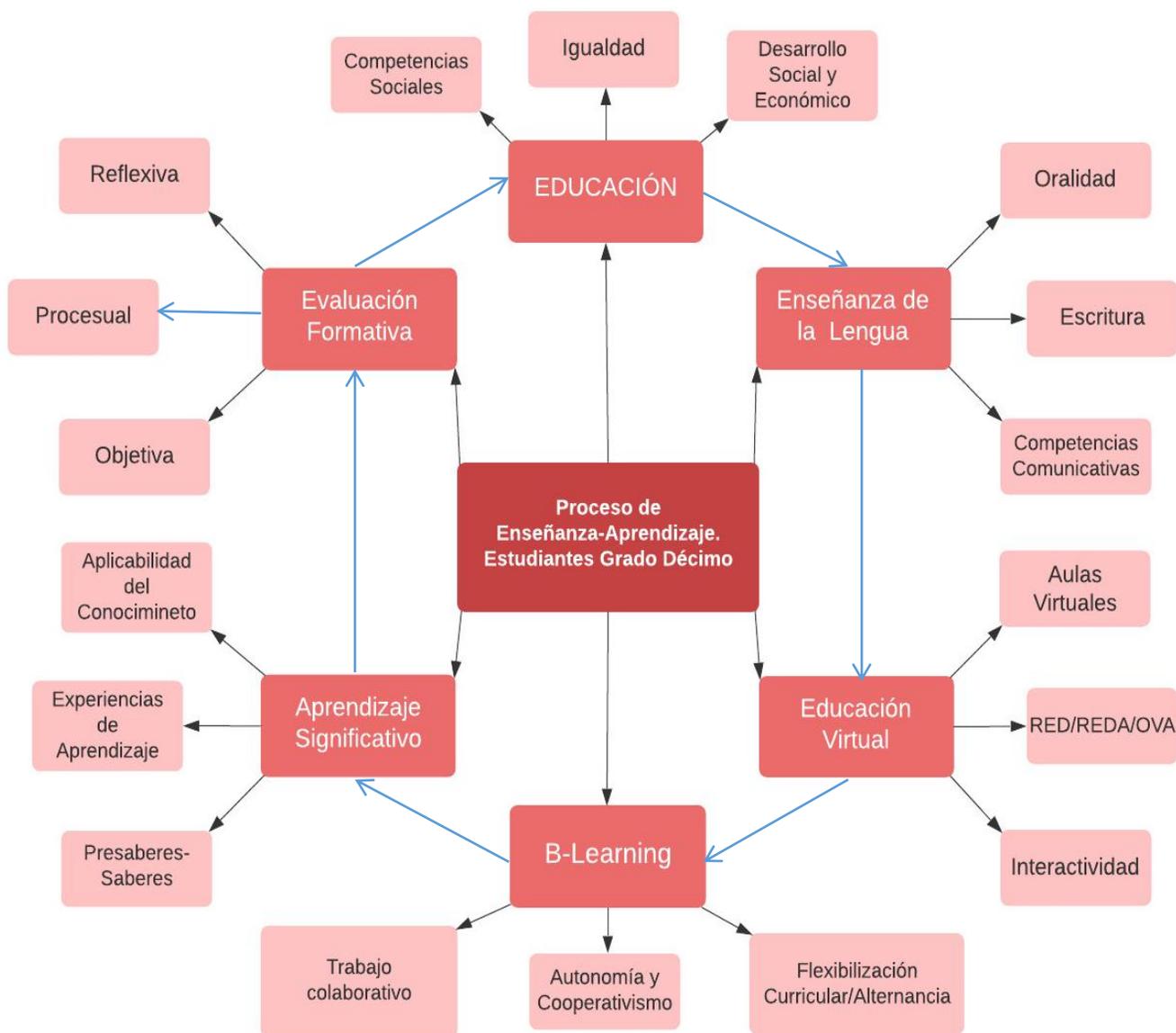
pragmático y constatar la significancia del conocimiento. Es así que los RED se convierten en un canal casi inagotable de conocimiento y en este caso, la forma en como los estudiantes llegarán a su comunidad y al mundo entero para compartir su conocimiento, dada la transición entre presencialidad y virtualidad.

### *Esquema Conceptual*

Estrategia Metodológica Educativa Basada en el Modelo B-Learning, Mediante una Secuencia Didáctica Para la Asignatura de Español con los Estudiantes de Grado Décimo de la IEDTA Martín Romero del Municipio de Gama, Cundinamarca. A continuación, se observa un esquema que resume los constructos, categorías, procesos e ideas que rodean al objeto de estudio de esta investigación.

**Figura 2**

*Procesos y métodos de la estrategia pedagógica basada en B-Learning*



Nota: El presente diagrama describe la dinámica cíclica que tienen los diferentes ejes articuladores de la estrategia didáctica, los cuales están interconectados procesual, metodológica o teóricamente. Fuente: Bernal (2021)

## Capítulo 3. Metodología

### Introducción

Estimados los aspectos teóricos y conceptuales de la presente propuesta de investigación, se hace necesario desglosar la forma en cómo se va a llevar a cabo la parte práctica, quiénes van a participar y de qué manera se van a analizar los datos que se recolecten, con el fin de obtener un informe descriptivo de los resultados que permitan más adelante, estimar, puntualizar y teorizar las conclusiones finales de la investigación.

En este caso, dado que se busca intervenir las competencias comunicativas de los estudiantes y generar en ellos, espacios de autoevaluación, reflexión y creatividad que desemboquen en la generación de recursos educativos digitales que trasciendan las instalaciones de la Institución Educativa y aporten a la generación de nuevas Buenas Prácticas de Manejo en el ámbito agropecuario del municipio, se tomarán como referentes el método cualitativo y el modelo de investigación acción pedagógica (IAP) con los cuales el investigador puede adentrarse en la realidad de la comunidad, observarla y obtener datos concretos, para luego determinar qué acciones se deben llevar a cabo para mejorar su realidad o sugerir propuestas que influyan positivamente a corto o mediano plazo. Este proceso no implica realimentar una relación hegemónica entre el investigador y los participantes, sino que a través de la interacción y la concertación se encaminan acciones que al final son totalmente observables.

Por otra parte, el hecho de saber cuáles son las fortalezas y las debilidades de una comunidad educativa, en cualquiera que sea el caso, es el primer paso para generar contextos escolares que propendan la transformación y el mejoramiento de los currículos (para el caso en

particular, la articulación de un modelo pedagógico mezclado), las acciones pedagógicas y naturalmente, los quehaceres tanto de estudiantes como de los docentes de una institución.

### **Metodología de la Investigación**

La presente investigación está soportada por el enfoque cualitativo que según Johnson (2016), comprende una larga serie de opciones metodológicas que aplicadas de manera sistemática pueden llegar a representar la evolución o por lo menos, una transformación epistemológica de cualquier campo de estudio, por cuanto intervienen los procesos de generación de conocimiento.

En este sentido, Hernández (2003), explica que el método cualitativo es inductivo, que parte de premisas individuales y una inmersión inicial en el campo para determinar, por medio de la observación, los objetos de investigación a partir de la interpretación contextual, lo cual implica flexibilidad en la generación de preguntas e instrumentos de recolección de datos que prueban las hipótesis de orden comportamental. Así las cosas, a esta propuesta es aplicable totalmente el enfoque mencionado, puesto que su objeto de estudio es el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de grado décimo y la finalidad es intervenir una necesidad contextual y generar datos descriptivos, con el fin último de mejorar el desempeño académico y ontológico en principio de un solo grado de la IEDTA Martín Romero de Gama, Cundinamarca y luego, de toda la comunidad educativa.

### **Tipo de Investigación**

Este trabajo implementa como su eje epistemológico, la Investigación Acción Pedagógica al ser ésta, parafraseando a Latorre (2003), un estudio profundo del quehacer pedagógico

(metacognición), realizado por los mismos docentes y dentro de un marco colaborativo, para optimizar las prácticas pedagógicas, por medio de la intervención de las realidades educativas y espacios de reflexión, como una forma de innovar y construir mejores prácticas educativas.

En este mismo sentido, Pérez (2005), afirma que esta variante de investigación representa la evolución de la educación, porque en contextos educativos en los que docentes y estudiantes pueden interactuar colaborativa e igualitariamente para abordar los problemas y necesidades del aula, se generan momentos critico-reflexivos que aportan significativamente a la hora de contrastar los paradigmas con las realidades contextuales y de esta manera, adaptarlos y mejorarlos de acuerdo con las particularidades de la población.

Por tanto, la IAP sugiere en este caso, el camino más seguro para mejorar las competencias comunicativas de los estudiantes de grado décimo de la IEDTA Martín Romero del municipio de Gama, la generación de conocimiento y la creación de RED que impacten positivamente en el turismo y las prácticas agropecuarias de su comunidad.

## **Participantes**

Los participantes de la investigación son diez (10) estudiantes: 5 de género masculino y 5 de género femenino del grado décimo de la IEDTA Martín Romero del municipio de Gama, Cundinamarca, que fueron escogidos a partir de los resultados de un instrumento que recogía información acerca de la accesibilidad a internet y dispositivos electrónicos para realizar sus tareas y otras preguntas de carácter académico. La totalidad de la población del grado décimo son 43 jóvenes que tienen edades entre los 15 y 20 años, quienes se encuentran en los estratos 0, 1, 2 y 3. 20 de ellos viven en las zonas rurales del municipio y sus padres se dedican a las labores propias del campo, como lo es la ganadería y la agricultura. Los demás habitan el casco urbano

de Gama y sus padres se dedican al comercio o a oficios informales como las labores domésticas, la construcción y el jornaleo.

Estos estudiantes hacen parte de la institución debido en principio es la única I.E. que existe en el municipio, por tanto, en la mayoría de los casos, han recibido toda su formación en ella y en segundo lugar, porque con el tiempo han desarrollado valores y competencias agropecuarias que hacen que se identifiquen con su PEI (PODER MARTINIANO), el cual es producto de la reflexión pedagógica de los integrantes de la comunidad educativa, en el afán de satisfacer las necesidades educativas de los gamenses de manera contextualizada y formar egresaos integrales que propendan el cumplimiento de un proyecto de vida sólido que conlleve éxito para sus vidas.

En ese orden de ideas, la institución a la que se adscribe la población y muestra de la presente propuesta fue Fundada en 1972 con el objetivo de lograr el desarrollo integral de los jóvenes gamenses. Su sede encuentra ubicada en el municipio de Gama, Cundinamarca en la Carrera 2 No. 5-20. Cuenta con Educación Preescolar, Primaria, Secundaria y Jornada de fin de semana para actualización de adultos. Su especialidad es la Técnica Agropecuaria y para optar este título, los alumnos realizan un proyecto que es sustentado posteriormente; además se cuenta con un convenio de articulación con el SENA.

De acuerdo con Hernández (2003), la muestra de esta propuesta es intencional no probabilística porque “La elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o los propósitos del investigador” (p. 176), y ésta fue escogida teniendo en cuenta los resultados de un instrumento de caracterización de la población, en la cual se perfilaba a los estudiantes de acuerdo con ítems como: acceso a internet, tenencia de dispositivos electrónicos, percepción de sus competencias

comunicativas, entre otros (ver anexo 1), además de los resultados obtenidos en Lectura Crítica de la prueba de Estado “Evaluar Para Avanzar” se tuvo en cuenta la experiencia pedagógica y los criterios de los docentes del área de Humanidades y el área Técnica, en cuanto al desempeño académico de los estudiantes. Así las cosas, si un estudiante presentaba problemas en sus competencias comunicativas y tenía la posibilidad de conectarse a internet y asistir de manera presencial a la institución, además de tener conocimientos Técnicos Agropecuarios pertinentes a su nivel educativo, se convertía en candidato para ser parte de la muestra.

### **Narraciones Escritas de Manera Horizontal Para Cada Objetivo Específico con Relación a los Conceptos Claves del Problema.**

Para desarrollar este apartado, se diseñó una matriz de consistencia cualitativa o cuadro de relaciones conceptuales con las categorías de estudio, las subcategorías, las fuentes de información y los instrumentos relacionados con cada objetivo específico. Así se obtuvo que:

#### **1. Realizar un diagnóstico de las habilidades comunicativas de los estudiantes del grado décimo por medio de la aplicación de una prueba estándar de lenguaje.**

De acuerdo con este primer objetivo específico, la primera intervención que se debe realizar se enfoca en las competencias comunicativas de los estudiantes del grado décimo, puesto que según reportes de los docentes de esta área, muchos de ellos no cuentan con las herramientas comunicativas necesarias para hacer llegar el mensaje de sus ideas, asimismo, sus niveles de interpretación se encuentran en básico, hecho que no les permite generar hipertextos o llevar su conocimiento y la narración del mismo a niveles más complejos y profundos. También se evidencia ausencia del hábito lector en muchos de ellos, por tanto, son visibles los problemas de

orden ortográfico y caligráfico, así como un corto acervo lexical que se reflejan en los trabajos escritos y presentaciones orales que realizan.

## **2. Fomentar procesos de innovación en el aula apoyados por las TIC, a través de la implementación del B-Learning como herramienta metodológica en el desarrollo de las clases de Lenguaje.**

Vivida la transición entre la pedagogía tradicional en la que el alumno no sabía nada y el docente era su luz, y una más dinámica, que permite la interacción entre estudiantes y docentes en la construcción del conocimiento, apoyada por el uso de TIC y ejecutada por modelos flexibles como el B-Learning, se puede constatar que en un ambiente educativo como el de la IEDTA Martín Romero es posible generar ambientes de aprendizaje novedosos en los que por medio de interrogantes, el trabajo por proyectos y colaborativo, se propenda el fortalecimiento de las estructuras cognitivas de los estudiantes, la dinamización de la didáctica y la evolución pedagógica. Sin embargo, debido a lo escabroso de la geografía municipal y los recursos económicos limitados de algunas familias gamenses, la conectividad muchas veces no es posible, para cual, en este caso, se recomienda que el proceso instruccional se realice de manera presencial en su mayor parte.

## **3. Diseñar recursos digitales y un manual técnico de Buenas Prácticas Agropecuarias que resalten los atractivos turísticos y la cultura del municipio de Gama, Cundinamarca.**

De acuerdo con Parques Naturales Nacionales (2016), Gama es uno de los municipios con mayor riqueza hídrica y ecológica en el departamento de Cundinamarca, realidad que ha sido vista por aventureros propios y foráneos que cada fin de semana se allegan a conocer las

maravillas de este territorio amado por las montañas, quebradas, flores, animales silvestres y las espectaculares vistas que ofrece del Embalse del Guavio, además de, según la Alcaldía de Gama (s.f) sus fiestas religiosas y culturales. Así las cosas, afianzado el conocimiento del territorio, por medio del uso de TIC y el desarrollo de RED, es posible mostrarle al mundo, las bondades de un sitio atractivo turística y ecológicamente hablando.

#### **4. Evaluar la participación de los estudiantes a través de la socialización de la estrategia planteada y los productos finales.**

Debido a que es una propuesta novedosa que involucra la reflexión pedagógica, se puede llegar a establecer el punto de partida para la articulación del trabajo por secuencias didácticas, el uso de TIC y el desarrollo de recursos digitales, que mejoren las prácticas y el desempeño educativo de sus actores. Si bien es cierto que esta propuesta es inusitada en la IEDTA Martín Romero, también es cierto que muchos estudiantes han desarrollado competencias digitales que dinamizarían los procesos de enseñanza aprendizaje, al mismo tiempo que las temáticas enfocadas de manera pertinente y buscando objetivos comunes, desembocarían en beneficios en campos como el educativo, el turístico y el económico.

#### **Categorías de Estudio Desde el Modelo IAP.**

Se aprecia en la Tabla 1, los objetivos específicos, categorías y subcategorías del estudio.

**Tabla 1**

*Categorías de Estudio*

<b>OB. ESPECIFICOS</b>	<b>CATEGORÍAS</b>	<b>SUBCATEGORÍAS</b>
------------------------	-------------------	----------------------

<p><b>1. Realizar un diagnóstico de las habilidades comunicativas de los estudiantes del grado décimo por medio de la aplicación de una prueba estándar de lenguaje, asimismo del acceso que tienen los estudiantes a las TIC y dispositivos electrónicos.</b></p>	<p><b>Competencia Comunicativa:</b> de acuerdo con UNIR (2021) “Es la capacidad de una persona para desenvolverse de forma adecuada y eficaz en una determinada comunidad de habla, es decir, en un grupo de personas que comparten la misma lengua y patrones de uso de esa lengua” (p.1).</p>	<p>Hablar Escribir Análisis Interpretación Proposición</p>
<p><b>2. Diseñar recursos digitales que resalten la cultura y el trabajo agropecuario del municipio de Gama, Cundinamarca y un manual técnico de Buenas Prácticas Agropecuarias que se</b></p>	<p>Para Guzmán (2018), los <b>PROCESOS DE INNOVACIÓN</b> implican o significan Mejorar, cambiar, transformar, lograr resultados, “abrir la mente”. En la educación, por qué no, innovar es tomar desde lo creado y crear nuevas experiencias de aprendizaje. Los docentes deben estar dispuestos a generar oportunidades para los distintos tipos de estudiantes que tienen en</p>	<p>Secuencia didáctica Gamificación B-LEARNING Plataformas: Canva Genially Youtube Repositorios Estándares</p>

---

<b>alojen en una página</b>	aula. (p. 1)	Mallas curriculares
<b>virtual para su consulta posterior.</b>	<p><b>TIC:</b> Según el MinTic (2009), “Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), son el conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios; que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de información como: voz, datos, texto, video e imágenes”.</p> <p><b>Herramientas metodológicas:</b> De acuerdo con Granados (2020) éstas son el conjunto de técnicas e instrumentos que se utilizan en investigación con el fin de analizar el objeto de estudio. La selección y ejecución de herramientas dependerá del tipo de método que se adapte mejor al fenómeno que se desea abordar. (p.4).</p> <p><b>Lenguaje:</b> Según la RAE (2020), éste se define como la Facultad del ser humano de expresarse y comunicarse con los demás a través del sonido articulado o de otros sistemas de signos.</p>	Lineamientos curriculares

---

<p><b>3. Fomentar procesos de innovación en el aula apoyados por las TIC, a través de la implementación del B-Learning como herramienta metodológica en el desarrollo de las clases de Lenguaje.</b></p>	<p><b>Recursos Digitales:</b> La Universidad de Navarra (2020) afirma que: Un recurso digital puede ser cualquier elemento que esté en formato digital y que se pueda visualizar y almacenar en un dispositivo electrónico y consultado de manera directa o por acceso a la red. Entre los recursos digitales están los vídeos, podcast de audio, pdfs, presentaciones, libros digitales, sistemas de respuesta remota, animaciones de procesos y modelos, simulaciones, juegos, información en páginas web, redes sociales, etc., (p.1)</p> <p><b>Manual Técnico:</b> Entre otros autores, el DNP (2020), lo define como un sistema de información que facilita la ejecución de cualquier operación, por cuanto en él se encuentran los procedimientos, actores e instrumentos necesarios para lograr las buenas prácticas.</p>	<p>Cultura agropecuaria del municipio de Gama. Buenas prácticas agropecuarias.</p>
--	--	--

---

<b>4. Evaluar la participación de los estudiantes a través de la socialización de la estrategia planteada y los productos finales.</b>	<b>Evaluación:</b> De acuerdo con García (1989) quien define este proceso como una actividad o proceso sistemático de identificación, recogida o tratamiento de datos sobre elementos o hechos educativos, con el objetivo de valorarlos primero y, sobre dicha valoración, tomar decisiones, se puede afirmar entonces que la evaluación es el principio y fin de todo proceso pedagógico.	Participación Coevaluación Heteroevaluación
--	---	---

---

Fuente: Elaboración Propia, Bernal (2021)

### **Descripción de Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.**

#### *Encuesta*

De acuerdo con García (1993), en Chiner (s.f), una encuesta es una indagación realizada sobre una muestra representativa de sujetos pertenecientes a una población de estudio, que se lleva a cabo en el contexto de la vida cotidiana, como el académico y el perceptual, en la cual, por medio de preguntas abiertas o cerradas se puede obtener mediciones cuantitativas de una gran variedad de características objetivas y subjetivas.

En este caso se desarrolló una encuesta de caracterización en la que se solicitaron datos personales de los estudiantes, asimismo, se pidió informar si contaban con acceso a internet y dispositivos electrónicos para la navegación en línea. Por otra parte, se plantearon preguntas de reflexión acerca de su proceso lecto-escritor y el estado de sus competencias comunicativas.

### ***Cuestionario***

Citando a Casas, Repullo y Donado, (2003), Bravo (s.f), quienes afirman que el cuestionario es un instrumento utilizado para recoger de manera organizada la información que permitirá dar cuenta de las variables que son de interés en cierto estudio, investigación, sondeo o encuesta. Generalmente, se compone de un conjunto de preguntas que permitirá obtener la información de manera estandarizada (de hecho, la palabra cuestionario proviene del latín *quaestionarius*, que significa “lista de preguntas”).

Para el caso, este instrumento fue la prueba de lectura crítica para grado Décimo del examen de Estado “Saber Para Avanzar 311, 2021” del Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior ICFES, puesto que ésta permite medir los niveles de análisis y comprensión lectora de los estudiantes de grado décimo, determinar sus fortalezas y debilidades y de acuerdo con los resultados se comenzó la intervención.

### ***Diario de Campo***

Según Valverde (s.f) El Diario de Campo puede definirse como un instrumento de registro de información procesal que se asemeja a una versión particular del cuaderno de notas, pero con un espectro de utilización ampliado y organizado metódicamente respecto a la información que se desea obtener en cada uno de los reportes, y a partir de diferentes técnicas de recolección de información para conocer la realidad, profundizar sobre nuevos hechos en la situación que se atiende, dar secuencia a un proceso de investigación e intervención y disponer de datos para la labor evaluativa posterior.

Este instrumento fue diseñado de manera propia para registrar los hechos más significativos durante la intervención. En éste se anotaron actividades, reacciones, actitudes y resultados durante cada una de las actividades planteadas. También se generó un espacio para la

reflexión en el que el observador pudo registrar sus conclusiones a partir de lo que observaba en cada sesión de intervención.

### ***Observación participativa***

En palabras de Campos y Lule (2012),

La observación es la forma más sistematizada y lógica para el registro visual y verificable de lo que se pretende conocer; es decir, es captar de la manera más objetiva posible, lo que ocurre en el mundo real, ya sea para describirlo, analizarlo o explicarlo desde una perspectiva científica; a diferencia de lo que ocurre en el mundo empírico, en el cual el hombre en común utiliza el dato o la información observada de manera práctica para resolver problemas o satisfacer sus necesidades (p. 49).

Este proceso se llevó a cabo durante todo el proceso de intervención y se registró en el diario de campo.

### ***Escala Valorativa***

Según el MEN (s.f) una escala valorativa o EV, es una herramienta que sirve para evaluar el desempeño demostrado en el proceso formativo de un estudiante evaluado. En las EV se manejan niveles de valoración que van de menor a mayor y en el caso de Colombia, ésta comienza en el nivel Bajo y termina en el nivel Superior. Así las cosas, cada nivel provee ideas claras acerca del cumplimiento de los objetivos del curso y el grado de conocimiento alcanzado por el aprendiz.

Para determinar la calidad de los recursos diseñados y realizados por los estudiantes se estableció que la herramienta COdA es la más pertinente porque con esta rúbrica es posible realizar una evaluación objetiva de los productos finales entregados y posteriormente darles a los aprendices, realimentación para que continúen mejorando.

### ***Valoración por expertos de instrumentos: Objetividad, Validez y Confiabilidad.***

Para la presente propuesta, la valoración de los instrumentos se realizó de la siguiente manera. En primer lugar, para la prueba diagnóstica de ortografía se contó con la valoración de la licenciada, Susana Dávila Vallejo, quien revisó el test y emitió sus juicios al respecto (ver Anexo F). En segundo lugar, debido a que el instrumento que se aplicó para determinar el nivel lector-escritor de los estudiantes es una prueba de Estado “Evaluar para Avanzar 311-2021” y los estudiantes la presentaron entre los meses de agosto y noviembre de 2021, no hubo necesidad de apelar el juicio de otro experto más que el propio ICFES, que es el ente imperante y decisorio en este tipo de evaluaciones.

### **Ruta de Investigación**

En este apartado se muestra cómo a partir del objeto de estudio se desprenden unas acciones concretas tendientes a garantizar que se cumplan los objetivos de la propuesta. Este paso a paso es necesario porque minimiza el riesgo de perder el horizonte de la investigación y la mantiene en un plano lógico y consecuente con su planteamiento del problema.

Así las cosas, luego de establecer que el objeto de estudio es el proceso de Enseñanza-Aprendizaje de los Estudiantes de Grado Décimo, se comienza con el desarrollo de la idea escogida, esto significa que enfatiza en lo que se quiere hacer y lograr; a continuación se plantea el problema y los objetivos de la propuesta con el fin de determinar qué se quiere lograr y cómo se va lograr; en seguida, se establecen los alcances y límites de la propuesta, con los que el investigador sabe hasta dónde va a llegar y por qué no más allá, teniendo en cuenta características contextuales que limitan su actuar. En seguida se procede con la construcción del

Marco de Referencia, que involucra aspectos teóricos, legales y contextuales que soportan la propuesta.

Posteriormente, se define la estrategia metodológica, en la que se establecen las rutas y formas de intervención, se le da un basamento teórico al por qué este modelo de investigación y no otro, se determinan las formas de recolectar información, para luego aplicarlas en la muestra escogida a partir de la caracterización de la población. Se procede entonces con la intervención y las actividades planteadas a partir de los objetivos específicos de la propuesta, para posteriormente realizar el análisis de los datos obtenidos, con los que al finalmente se llevará a cabo la evaluación de los procesos y una reflexión en la que se determinará si las metas fueron cumplidas o no, para ello, se redactará un informe de resultados consecuente con la realidad investigativa.

### **Modelo de Investigación: Investigación Acción Pedagógica: IAP**

Estimado que el objeto de investigación es el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes y que es necesario que se intervengan ciertas falencias identificadas en su proceso lecto-escritor, que no permiten que sus competencias comunicativas se desarrollen plenamente, esto evidenciado en los resultados obtenidos durante la actividad académica, se concluye que la Investigación Acción Pedagógica es la base de la presente propuesta, puesto que a través de sus procesos es posible formular acciones que conlleven encontrar soluciones al problema planteado.

Sólo por medio de la recolección y el análisis de datos, el registro de experiencias y la interacción entre el sujeto y el objeto de estudio (Ávila, 2005, p. 505), es posible satisfacer necesidades propias de un entorno educativo particular, que tiene su propia atmósfera y subsiste por el quehacer diario de sus actores y dado que por efectos de la pandemia, los estudiantes

comenzaron una inmersión más profunda en las TIC, éstas pueden resultar de gran ayuda en la búsqueda de mejorar las prácticas pedagógicas para mantener y elevar el nivel educativo de los estudiantes de la IEDTA Martín Romero, además de brindarles nuevas formas de expresión, como la digital, con la cual van a ser capaces de expresar su conocimiento e ideas al respecto del agro, lo pecuario y lo turístico del municipio, resultando esto último en una iniciativa que a futuro les generaría un bienestar más allá de lo académico.

### ***Fases del Modelo***

A continuación, se describe detalladamente cada una de las fases:

**1. *Desarrollo de la idea escogida.*** En principio se comenzó el trabajo en equipo de dos personas, y se realizó una lluvia de ideas para de acuerdo con la realidad y las necesidades educativas de la comunidad educativa de la IEDTA Martín Romero se determinará una propuesta que contribuyera con el mejoramiento de la calidad de la educación de los estudiantes y se mostrará al resto del mundo las bondades del territorio del municipio de Gama, Cundinamarca.

**2. *Planteamiento del problema y objetivos de la propuesta.*** Luego de establecida la propuesta “Estrategia Metodológica Educativa Basada en el Modelo B-Learning, Mediante una Secuencia Didáctica Para la Asignatura de Español con los Estudiantes de Grado Décimo de la IEDTA Martín Romero del Municipio de Gama, Cundinamarca” se continuó con el planteamiento del problema y los objetivos, con lo cual se estableció que era necesario intervenir las falencias en las competencias comunicativas de los estudiantes de grado décimo y se desarrollaran recursos educativos digitales con el fin de materializar su conocimiento en el área agropecuaria y empoderarlos para que crearan discursos técnicos en el campo del turismo.

**3. *Revisión de antecedentes y desarrollo del Marco Conceptual.*** Establecidos el planteamiento del problema y los objetivos de la propuesta, se procedió a revisar la literatura al

respecto de casos de éxito en la implementación del modelo B-Learning en instituciones educativas, para realizar un análisis comparativo de la realidad de la IEDTA Martín Romero de Gama, Cundinamarca, con el cual se determinó que dadas las condiciones geográficas, de conectividad y la coyuntura vivida por la pandemia de Covid 19, era viable implementarla, en principio como una forma de garantizar la continuidad de los estudiantes en el sistema educativo y en segundo lugar, como una manera innovadora en de mejorar su proceso de enseñanza-aprendizaje.

**4. Determinación de alcances y limitaciones.** Para este proceso se analizaron aspectos como el geográfico, el económico, pedagógico y social de los estudiantes y se logró establecer los alcances de la propuesta y sus límites. Así las cosas, se determinó que en principio intervendría el grado décimo únicamente y se trabajaría en el área de lenguaje, con implicaciones en el área técnica, debido a aspectos como: problemas de lecto-escritura, acceso a internet, tenencia y disponibilidad de dispositivos electrónicos, acompañamiento en los procesos pedagógicos por parte de los docentes, regreso gradual a la presencialidad, entre otros.

**5. Diseño de la estrategia metodológica.** La estrategia metodológica establecida fue la “Secuencia didáctica” por cuanto es un método práctico y versátil que permite la intervención paso a paso de una problemática pedagógica y sugiere la generación de conocimiento a través de actividades prácticas y la evaluación procesual, con lo que la materialización del conocimiento o los productos finales, se ajustan a los objetivos planteados, es decir que el margen de fracaso disminuye al generarse espacios de reflexión que permiten la realimentación y el avance seguro de los estudiantes.

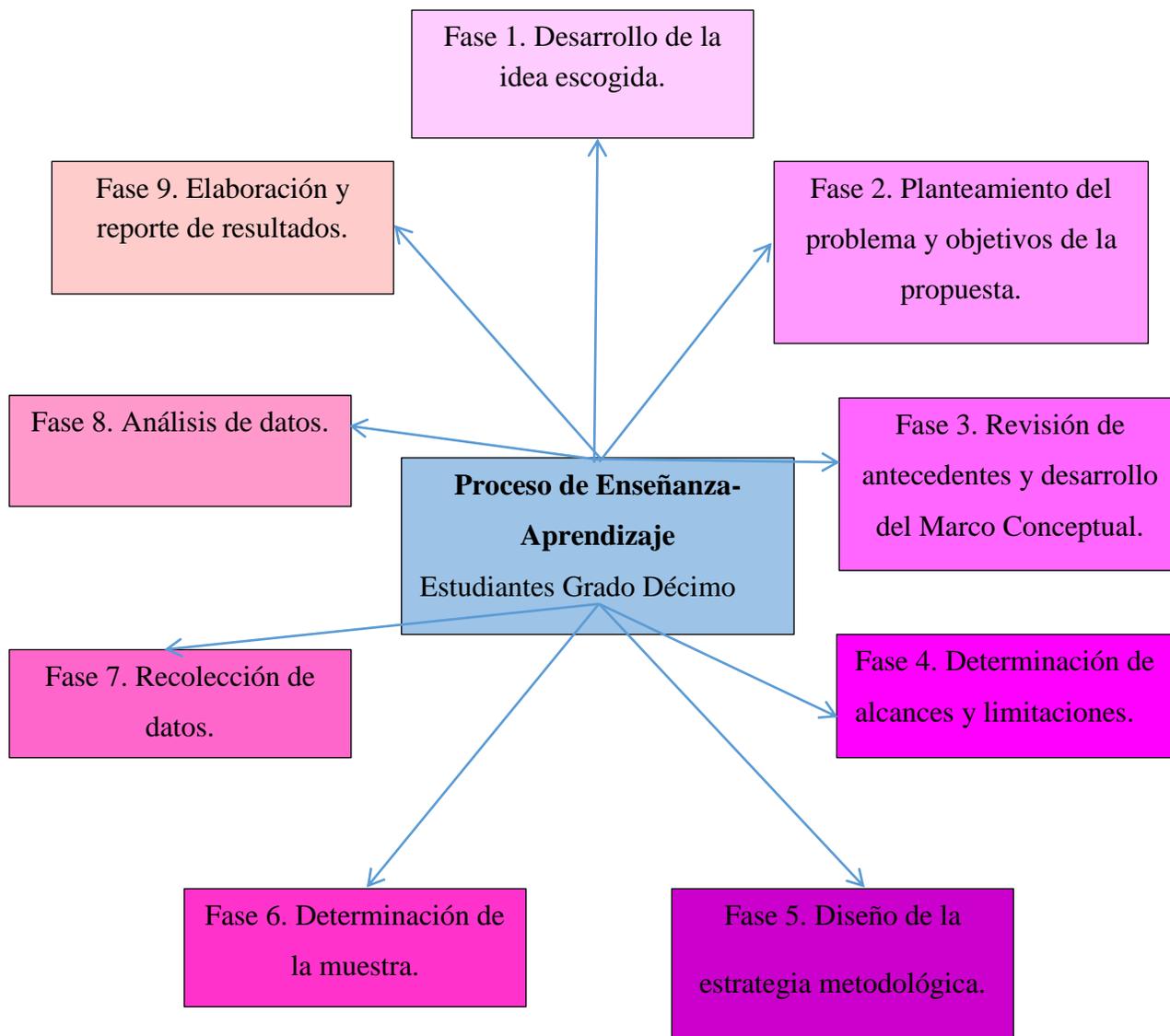
**6. Determinación de los participantes.** La población se determinó en principio por el grado y nivel educativo de los estudiantes. Los estudiantes de grado décimo se encuentran en la

primera fase de sus estudios técnicos y deben generar conocimiento a partir de sus experiencias en el campo agropecuario y turístico, con lo que se determinó que, interviniendo sus falencias comunicativas, se podrían obtener mejores resultados con un mayor impacto en toda la comunidad Martiniano y gamense. Los participantes fueron escogidos de manera intencional a partir de la aplicación de un instrumento en el que se preguntaba por aspectos como conectividad, tenencia de dispositivos electrónicos, lugar de residencia y forma de asistencia a clases. Los criterios tenidos en cuenta permitieron contar con el número de estudiantes que pueden cumplir con las características necesarias para la aplicación de los RED.

**7. *Recolección de datos.*** Por medio de la aplicación de instrumentos de recolección de datos fue posible obtener la información necesaria para intervenir la situación problema.

**8. *Análisis de datos.*** De acuerdo con el análisis que se le da a la información obtenida es posible desarrollar las herramientas y recursos necesarios para satisfacer la necesidad educativa de los estudiantes de la IEDTA Martín Romero. Se vaciará la información de los instrumentos cualitativos en una matriz en Excel y a partir de las categorías y subcategorías, se codificará y relacionarán las respuestas obteniendo unidades de análisis que den respuesta al objetivo.

**9. *Elaboración y reporte de resultados.*** Dada la reflexión y la evaluación de los productos finales, se procede a redactar de manera consuetudinaria el reporte de resultados con los que se determina si se dio cumplimiento a los objetivos de la propuesta.

**Figura 3***Fases del Modelo de Investigación*

Fuente: Bernal (2021).

**Técnicas de Análisis de la Información Usadas**

De acuerdo con Hernández (2003) En la indagación cualitativa, los investigadores deben establecer formas inclusivas para descubrir las visiones múltiples de los participantes y adoptar

papeles más personales e interactivos con ellos. El investigador debe ser sensible, genuino y abierto, y nunca olvidar por qué está en el contexto (p.398), esto con el fin de obtener datos objetivos y espontáneos que le permitan dilucidar luego en el análisis, las relaciones contextuales entre sujeto, objeto y problema, con lo que la intervención aseguraría un margen de error bajo, además de mantener la confiabilidad en sus criterios y juicios de valor.

Entendido lo anterior, el investigador puede llevar a cabo el análisis y la valoración de datos de manera manual, es decir, por medio de la implementación de matrices de análisis estándar, puede generar espacios de reflexión pedagógica que conlleven el establecimiento de conclusiones. O, puede hacerlo de manera asistida por computador, ya que se cuenta con varias herramientas informáticas que, por medio de algoritmos, porcentúan las respuestas dadas por los sujetos y generan gráficas que luego pueden ser interpretadas de manera cualitativa, es el caso de las encuestas y las pruebas estandarizadas y de Estado utilizadas en la presente propuesta.

Así las cosas, a partir de la observación y los demás instrumentos aplicados debe imperar en el proceso de análisis, criterios que propendan la transparencia a la hora de manipular la información, estos criterios parten de lo metódico de la investigación, es decir que también deben ser un paso a paso en el que se registre de manera sistémica el trasegar de la investigación, además de seguir unos patrones, formatos y estilos que garanticen en gran medida, el orden y la sincronía.

Por otra parte, las técnicas de análisis deben ser rigurosas y no permitir vicios procedimentales que desemboquen en un amaño de la investigación, es decir que los pasos establecidos deben ser cumplidos estrictamente, sin dejar cabida a vacilaciones o en algún momento prescindir de alguno por criterios o creencias personales. Todo cuanto se observe ha de ser registrado.

Final y consecuentemente con lo anterior, las técnicas de análisis deben ser descriptivas y minuciosas, les corresponde recrear las experiencias a tal punto que al leerlas, el investigador se transporte a ese momento y lo viva nuevamente. Sin embargo, no se trata de registrar todo cuanto ocurre, sino lo que atañe exclusivamente a la investigación, es así que el diario de campo implementado en este proyecto se convierte en ese cuento de investigación que habla de todo lo que ocurrió.

### **Conclusiones del Capítulo Sobre Metodología.**

Cuando se trata de encontrar respuestas a los interrogantes de cómo y cuándo intervenir el problema de investigación, muchos otros problemas y dudas surgen, sin embargo, en este caso, gracias a los postulados y estudios de autores como Hernández, Freixas, Nieves, Johnson, Latorre, entre muchos que quedan sin mencionar, en cuanto a la investigación Acción Pedagógica es posible aterrizar las ideas que surgen con la reflexión interminable que surge a partir de las experiencias del día a día en el aula.

En este capítulo es imprescindible afirmar que la precisión de los instrumentos de recolección de información es la base del futuro de la investigación, porque con ellos es que se intervendrá el problema y se dará cumplimiento a lo planteado en los objetivos. Para el caso de esta propuesta, se abordaron instrumentos de consulta para conocer el estado de conectividad de estudiantes, con el fin de determinar la muestra. Por otra parte, gracias al reporte de los docentes del área de Humanidades en cuanto a su desempeño a la hora de hacer uso de las competencias comunicativas, fue posible establecer una prueba diagnóstica que diera cuenta de lo que había que hacer para mejorar y producir textos que dieran cuenta del nivel educativo en el que se

encuentran y pudieran materializar su conocimiento técnico agropecuario y turístico de una forma innovadora, apoyada por las TIC.

## Capítulo 4. Intervención Pedagógica

### Estrategia Metodológica

Consiste en diseñar e implementar una secuencia didáctica en Lenguaje de acuerdo con el nivel educativo de los estudiantes de grado décimo, para determinar cuáles son sus limitaciones en cuanto a competencias comunicativas y que profundicen de manera libre y espontánea en las temáticas que generan interés en ellos o se les dificulten desde su contexto, esto último determinado por su iniciativa, aptitudes y la observación del docente.

Los estudiantes en primera instancia exponen por escrito y verbalmente sus presaberes con respecto al tema y luego tienen la oportunidad de indagar por su cuenta en internet, ya sea de manera individual o grupal y contrastar la información que obtengan con sus presaberes y preconcepciones para sacar sus propias conclusiones, comunicar, transferir y tomar decisiones en sus contextos reales de vida, es decir, la aplicabilidad del conocimiento. Asimismo, pueden verificar por medio de la consulta de estudios académicos la veracidad de lo que creen, por ejemplo, en cuanto a saberes y prácticas tradicionales de siembra, estados del clima, algunas predicciones, remedios caseros, entre otros, también en cuanto a conceptos de diversos temas de su interés.

Cuando surge una inquietud ya sea por interés o dificultad, se concerta y se establecen entre el docente y el estudiante una serie de interrogantes a manera de “Planteamiento del problema”, “Situación problemática”, “Pregunta Problema” o “Proyecto” si le quiere llamar así, con los que comenzará la búsqueda por parte del estudiante o equipo de estudiantes, que a su vez irá mostrando los avances en la resolución de su inquietud. La periodicidad de la entrega también es determinada de común acuerdo.

El docente debe documentarse apropiadamente acerca del respectivo tema si es que no lo conoce a fondo, además debe navegar en internet para buscar información (ensayos, artículos, noticias), ejercicios y experimentos, así como comunidades académicas o grupos de estudio especializados para sugerírseles al estudiante cuando él se lo solicite, enfatizando en que la indagación es autónoma.

Al final del proceso, los cuestionamientos han de ser resueltos satisfactoriamente (se ha realizado un proceso previo y paso a paso de revisión, reafirmación o corrección del conocimiento) y el estudiante debe presentar pruebas de ello. Por una parte, debe realizar un escrito argumentativo en el que exprese sus juicios de valor al respecto de la postura que ha adoptado frente al nuevo conocimiento. Por otra, si es pertinente y aplicable, debe presentar una prueba provista por el docente, ya sea de alguna plataforma especializada o creada por él mismo, o un experimento que pruebe la resolución de la inquietud.

El modelo se convierte en una herramienta de apoyo para docentes y estudiantes por cuanto propende la aplicación de los saberes aprendidos en el aula, al mismo tiempo que ayuda a resolver las dudas que pudiesen surgir en cualquier momento del proceso de enseñanza-aprendizaje. También puede ser usado como un modelo para hacer tareas en casa.

### ***Enfoque competencial***

El modelo propuesto se enmarca en el desarrollo de competencias puntuales de generación y transmisión de conocimientos y se traduce en alcanzar resultados, potenciar destrezas y habilidades y mejorar actitudes y comportamientos desde tres enfoques básicos.

*Saber Ser:* dentro de la estrategia metodológica se busca una persona que inscriba su proyecto de vida en el marco de valores éticos por la sensibilización que promueve el

conocimiento, que entienda objetivamente el mundo y no juzgue a priori lo que experimentan sus sentidos, transferirá a través del lenguaje su conocimiento con miras a la mejora de sus contextos, por otro lado, será consiente de sus emociones y un ciudadano con sentido de pertenencia.

*Saber Conocer:* el saber será la necesidad prioritaria del estudiante, adquirir conocimiento, los cuestionamientos y la indagación serán su motor de su formación, se desarrollarán competencias en casi todas las áreas del conocimiento por el afán de saber más y más, como una manera de tratar de entender el mundo y lograr lo más significativo: “aprender a aprender”

*Saber hacer:* gracias a la autonomía que tiene para la consulta y la experimentación y a la orientación por parte del docente, el estudiante desarrollará la competencia del “hacer” sistemáticamente, atendiendo a procesos y metodologías establecidas y probadas académica y pragmáticamente por comunidades de estudio a nivel mundial, con lo que el margen de error se reducirá significativamente, esto significa que la probabilidad de éxito en las actividades que desarrolle será muy alta. Además, la comprensión de que todo lo que se aprende debe tener en cuenta la contextualización del saber y que todo lo que se aprende tiene aplicabilidad y movilidad en el contexto,

Además, se desarrollan a través de este enfoque múltiples competencias, entre otras:

**Autonomía:** El estudiante utilizará su propio criterio para determinar sus intereses y profundizar en ellos. Además, tendrá libertad para acceder a la información y complementa su proceso de aprendizaje de manera independiente,

**Toma de decisiones:** Cada estudiante decidirá en qué quiere enfatizar y utilizará su propio criterio para determinar lo de su mayor interés}, en su proceso de profundización o refuerzo del conocimiento.

**Análisis:** En todo momento, el estudiante estará analizando nueva información a través de la lectura, para proponer juicios y generar conocimiento.

**Resiliencia:** el desarrollo de esta habilidad emocional es indispensable en tiempos de cambio e incertidumbre ya que es necesario el afrontamiento y superación de situaciones adversas tanto grupales como individuales

**Cooperativismo:** Al estar enlazado en la internet y pertenecer a grupos de estudio o comunidades especializadas, el trabajo será concebido por el estudiante como un proceso colaborativo que busca la integración de varias personas y entidades en la consecución de un objetivo común que repercutirá en el bienestar de muchos. El trabajo en equipo redundará en conocimientos robustos y acciones enfocadas al desarrollo de las comunidades.

**Interpretación:** El estudiante interpretará la información nueva y la contrasta con sus saberes previos en espacios de reflexión académica y ontológica que propenden la generación de juicios y conocimiento.

**Argumentación:** Como producto del análisis y la interpretación, cada estudiante desarrollará la competencia de argumentar académicamente y con basamentos teóricos sólidos y objetivos sus juicios.

**Producción textual:** Fruto de la reflexión, el análisis, la creación y la evaluación, además de la lectura crítica, el estudiante podrá reflejar y materializar su conocimiento por medio de la producción de textos académicos y discursos sustentables y comprobables.

Este modelo es aplicable a cualquier currículo porque involucra el área de lenguaje como competencia básica puede articularse a cualquier área o tema si se quiere.

*La evaluación según la estrategia propuesta:* la estrategia plantea la *Evaluación por Competencias* como el espacio en el que los conocimientos son construidos, contrastados, afirmados o negados y reconstruidos en algunos casos, todo esto dado como un paso a paso dentro del mismo proceso de enseñanza-aprendizaje, basado en la experiencia, la experimentación y la indagación propias del estudiante, las cuales les permiten desarrollar competencias de lectura, y también de materialización de los saberes. Por otra parte, la evaluación planteada por este modelo tiende al desarrollo de la objetividad, la defensa y prueba de los argumentos de forma académica, dejando de lado suposiciones u opiniones personales acerca de cualquier tema que se irán evidenciando a través de la trazabilidad del proceso y la construcción de un escrito final.

Limitaciones. Esta propuesta está sujeta a fronteras, las cuales limitan la operancia y el cumplimiento de los objetivos y se pueden considerar: limitantes en la gestión pública presupuestal que garantice la conectividad efectiva y de calidad y los activos intangibles representados en plataformas digitales; la respuesta peyorativa de la comunidad educativa y los mismos estudiantes, influenciados por factores ambientales que promueven la apatía y no despiertan la motivación hacia su propia formación; los cambios abruptos a nivel social, político y económicos que generan desconcierto e inestabilidad y, el impacto negativo que las redes sociales producen por ser espacios que permiten publicar información ligera sin verificación, convirtiéndose en un factor desinformador que impacta negativamente por su uso indebido.

La intervención pedagógica que se realizó en esta investigación se basó en los resultados arrojados por los instrumentos de recolección de información, y determinado que no todos los estudiantes tenían acceso a internet ni dispositivos electrónicos como computadores, tabletas o teléfonos inteligentes, se crearon en primer lugar, dos secuencias didácticas con un modelo de aprendizaje mezclado en lenguaje especializado, lectura crítica y la generación de hipertextos, para mejorar sus competencias comunicativas, esto con el fin de que ellos tuvieran las herramientas lingüísticas para escribir los contenidos de los recursos que iban a diseñar y publicar posteriormente, con base en los trabajos de grado que estaban realizando.

Lo anterior implicaba entrenamiento en técnicas de escritura académica y redacción de manuales de buenas prácticas, el cual fue orientado por el docente Gersson Bernal De León, autor de esta investigación y consistía en que de manera autónoma los estudiantes leían el material y consultaban por su cuenta al respecto del tema, para posteriormente reunirse y por medio de mesas redondas, aclarar dudas, proponer ideas y realizar ejercicios de escritura que eran debatidos y corregidos en el salón de clase con cada grupo de trabajo, en conjunto con el docente del Área Técnica.

**Figura 4**

*Esquema de la Primera Intervención*



Fuente: Bernal (2022)

En segundo lugar, se crearon cinco secuencias didácticas para aprender a utilizar aplicaciones digitales de creación de contenido. En esta fase, el docente orientador hizo uso de la

sala de informática para acceder y mostrar a los estudiantes, los contenidos y tutoriales, aclarar dudas y hacer una práctica preliminar de diseño con los equipos de la institución, para que finalmente los alumnos construyeran sus recursos educativos digitales de manera autónoma. En algunos casos, este proceso se realizó dentro del colegio y con los computadores del área de Tecnología, teniendo en cuenta la limitación mencionada anteriormente en cuanto a la tenencia de dispositivos electrónicos y acceso a internet por parte del estudiantado.

También se motivó al estudiantado para que exploraran la internet como un medio de consulta autónoma y profundizaran en los contenidos agropecuarios, para determinar a partir de experiencias externas, el nivel de certeza y la veracidad de sus propias prácticas en el campo, dado que gran parte del conocimiento en esta área es de carácter tradicional y se ha generado a partir de usanzas centenarias que año tras año dan frutos, por tanto, no se generan nuevos cuestionamientos.

Además, los estudiantes realizaron sesiones de entrenamiento autónomo en el manejo de aplicaciones, para que luego ellos desarrollaran de manera grupal, sus propias ideas de recursos. En este punto se hizo énfasis en la importancia de las TIC como una herramienta facilitadora del proceso de enseñanza-aprendizaje, dada su versatilidad a la hora de acceder a millones de contenidos y recursos online y offline, enfatizando en que no es imprescindible estar en un aula de cuatro paredes para aprender algo nuevo. En esta fase los estudiantes contaron sus experiencias de aprendizaje en pandemia y cómo las TIC afectaron positiva y negativamente sus procesos pedagógicos y cómo en algunos casos, fue imposible acceder a los contenidos por la ausencia de dispositivos y de internet, el analfabetismo digital y muchas veces, la pereza y el cansancio que generaba el estar en frente de un computador o un Smartphone por varias horas. Al respecto de esta realidad Coll, et al. (2008) afirmaron que:

El aprendizaje por medios virtuales es una reelaboración profunda que es mediada por la actividad cognitiva del aprendiz. Desde la perspectiva del constructivismo social, el estudioso hace nuevas conexiones, se encarga de reflexionar acerca del saber y saber hacer, procurando vías metacognitivas hacia sus propias construcciones, con ayuda de pares más avanzados. (p. 4).

Finalmente, los recursos fueron revisados por el docente interventor para determinar la calidad de los contenidos, la precisión y la pertinencia lingüística, así como la coherencia con los proyectos técnicos.

### Figura 5

#### *Segunda Fase de la Intervención Pedagógica*



Fuente. Bernal (2022)

Fue tanta la acogida de la propuesta que de manera voluntaria, varios estudiantes que no hacían parte de la propuesta expresaron su interés de participar en los procesos de formación con las secuencias didácticas y produjeron sus propios recursos digitales, a los que se les aplicó la herramienta de evaluación Coda y se pudo evidenciar resultados alentadores y satisfactorios, dado que era la primera vez que se realizaba una estrategia metodológica que reuniera a las áreas de Lenguaje, Informática y Técnica Agropecuaria.

En ese orden de ideas, los estudiantes también reflexionaron sobre el proceso y expusieron sus puntos de vista acerca de lo positivo y lo negativo de la propuesta y qué aprendizajes les dejó para el futuro. Estas reflexiones están consignadas en el diario de campo y

sugieren el punto de partida para una transversalización total del currículo de Secundaria de la IEDTA Martín Romero, pero ese es tema para un nuevo estudio. Para una mejor experiencia al respecto de este contenido, se puede acceder a: <https://gerssonbernaldl.wixsite.com/website> y explorar directamente el trabajo de los estudiantes a partir de la ejecución de las secuencias didácticas. Durante el semestre 2022-1 se estará lanzando la página institucional para su consulta.

## Capítulo 5. Análisis, Conclusiones y Recomendaciones

### Análisis

Contextualizado el lector en las generalidades de la intervención, se procede a contar el paso a paso de las estrategias que se utilizaron para dar cumplimiento a los objetivos planteados en la presente propuesta.

En primer lugar, para cumplir con el objetivo específico número uno *“Realizar un diagnóstico de las habilidades comunicativas de los estudiantes del grado décimo por medio de la aplicación de una prueba estándar de lenguaje, asimismo del acceso que tienen los estudiantes a las TIC y dispositivos electrónicos”* se desarrolló un instrumento (Encuesta de caracterización a estudiantes) para determinar el porcentaje de estudiantes que tenían acceso a internet y si contaban con dispositivos electrónicos para acceder a las TIC, además de otras preguntas de carácter académico.

Respecto a las dos primeras preguntas indagaban acerca de la conectividad de los estudiantes en sus hogares y la tenencia de dispositivos electrónicos para navegar en internet, a lo que más del sesenta por ciento contestó negativamente.

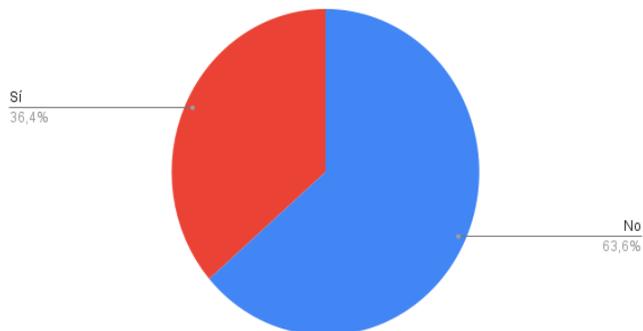
Esta realidad viabilizó aún más la idea de proponer un modelo de aprendizaje mezclado que garantizara que los estudiantes accedieran a los contenidos y tuvieran la posibilidad de combinar la instrucción en el aula con el desarrollo de trabajo autónomo y colaborativo, a partir de sus propias experiencias de aprendizaje. Al respecto de esto según Aparici (2000),

La educación debe convertirse en un proceso cooperativo entre profesores y alumnos, donde ambos, asumen una mayor responsabilidad individual y colectiva. Al no estar los conocimientos en un lugar determinado, sino distribuidos fundamentalmente en redes, todos deben aprender a buscarlos, analizarlos, elaborarlos y aprovecharlos (p. 5 ).

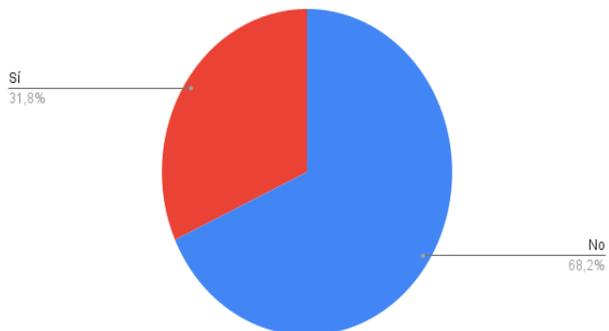
## Figura 6

### *Preguntas 1 y 2 del Instrumento de Caracterización*

Recuento de ¿Cuentas con dispositivos electrónicos como teléfono, tableta o computador para navegar en internet?



Recuento de ¿Actualmente cuentas con acceso a internet en tu casa?



Fuente. Bernal (2022)

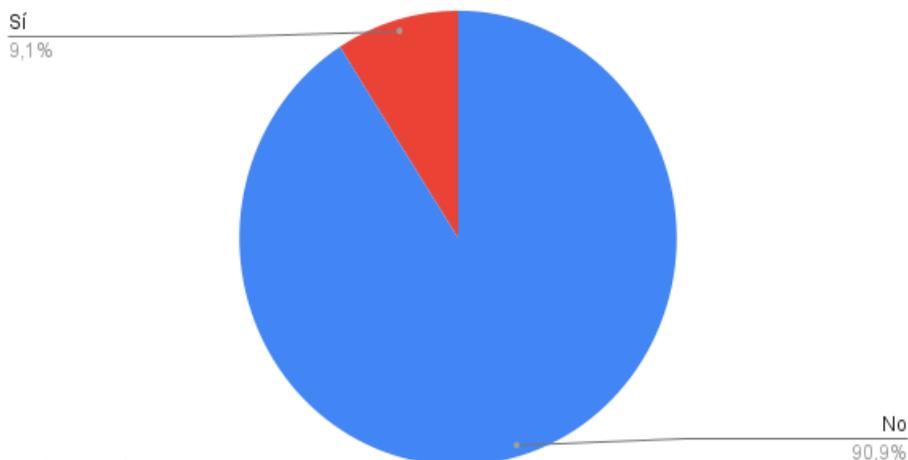
Dicho esto, la IEDTA Martín Romero y el contexto gamense requieren que los docentes implementen una serie amplia de momentos y espacios de aprendizaje que no se limiten al aula, sino que se trasladan a los campos y a los escenarios de la realidad de cada estudiante, sin dejar de lado la instrucción, la experimentación, la evaluación y la realimentación.

En cuanto a la tercera pregunta del instrumento digital que contemplaba la percepción que tenían los estudiantes de su proceso lecto-escritor y vistos los resultados que obtuvieron en la prueba estándar de lenguaje, en el que más del setenta por ciento de los estudiantes evidenció problemas gramaticales en ortografía y una limitación marcada en el uso de léxico.

## Figura 7

### Pregunta 3 del Instrumento de Caracterización de Estudiantes

Recuento de ¿Consideras que tus competencias lecto-escritoras (Redacción, ortografía, uso del lenguaje e intención



Fuente: Bernal (2022)

## Figura 8

### Hoja de Respuesta del Cuestionario

4:19  

12. Un.....fue el causante de la infección.  
Bacilo Vacilo

13. Se hizo una declaración de todos los ....  
Bienes  Vienes

14. Te gustará la experiencia, si ...  
Vienes  Bienes

15. Cuando .....la respuesta, podrás pasar a la siguiente lección.  
Ayes  Halles

16. Se oían los ..... desde la entrada del pueblo.  
Ayes  halles

17. La ciencia se tiene que ... en la investigación.  
Basar  Vasar

18. La jarra está en el ..  
Basar  Vasar

19. Esta tela es muy ... para hacer vestidos.  
Basta  Vasta

20. Había una ..... extensión de tierra hasta llegar al río.  
Vasta  Basta



Fuente, Bernal (2022)

Se convertía en un hecho indispensable que el maestro interviniera la forma en cómo se estaba desarrollando la clase de español, puesto que ésta está planeada a partir desde lo tradicional, es decir, el conocimiento de normas gramaticales y la realización de ejercicios sin contextualización, la lectura de obras literarias sin un seguimiento ni la estimación de un producto final creativo que realmente estimule realmente lectura y la generación de hipertextos, puesto que en palabras de Lorda (2015),

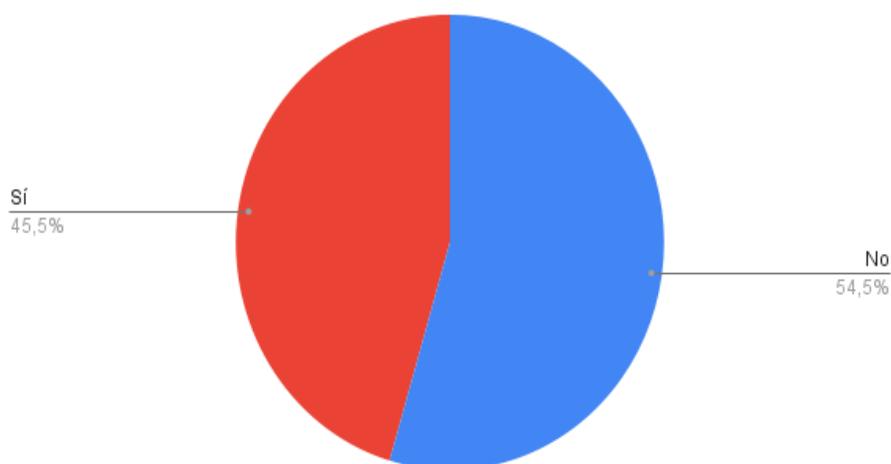
Lo que se puede decir sobre la realidad (lo que se puede pensar) depende totalmente del número y calidad de las palabras e imágenes que una mente puede manejar. Una mente que maneja dos mil palabras no piensa igual que una mente que maneja veinte mil. (p. 1)

Pero ¿Cómo intervenir una clase que ya está planeada sin interrumpir el proceso? Se hizo necesario estimar actividades que potenciaran la lectura y dado que los estudiantes deben realizar el mercadeo de su proyecto técnico, se encontró una oportunidad para hacerlo, a partir de la proposición de lecturas sobre técnicas de escritura académica y la generación de recursos que llegaran a la comunidad y generaran curiosidad por conocer qué estaban realizando y qué impacto alcanzarían.

La cuarta pregunta del instrumento “¿Has creado y publicado material educativo en el Área Técnica o en cualquier otra área?”

**Figura 9***Pregunta 4 del Instrumento de Caracterización*

tivo en el



Fuente, Bernal (2022)

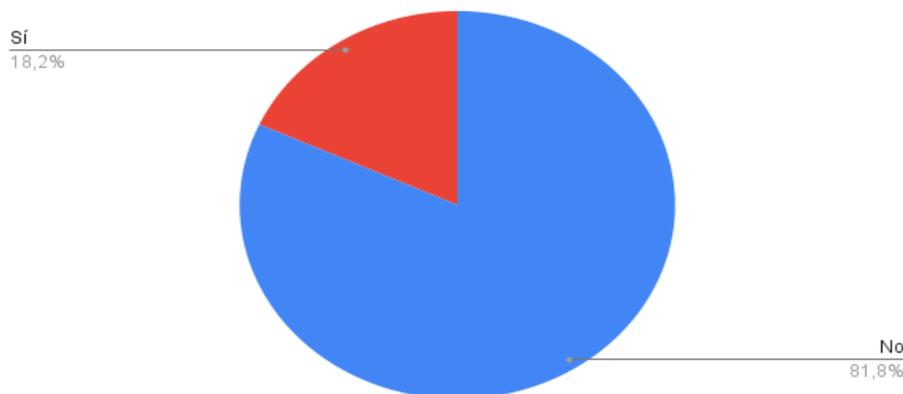
Mostró que más del cincuenta por ciento de los estudiantes ya ha tenido la experiencia de crear materiales y contenidos educativos a partir de sus experiencias de aprendizaje, lo que resultó algo positivo para la presente intervención, al evidenciarse que ya manejan plataformas y aplicaciones de creación de contenidos, por tanto, la fase instruccional no demandaría tanto tiempo y se abriría más espacio a la lectura, la redacción y la creación de los recursos.

Casi que contradictoriamente a la respuesta obtenida en la pregunta anterior, los estudiantes respondieron al quinto interrogante: ¿Sabes qué son los Recursos educativos Digitales y para qué se usan? Que NO sabían qué eran los RED,

## Figura 10

### *Pregunta 5 del Instrumento de Caracterización*

Recuento de ¿Sabes qué son los Recursos educativos Digitales y para qué se usan?



Fuente, Bernal (2022)

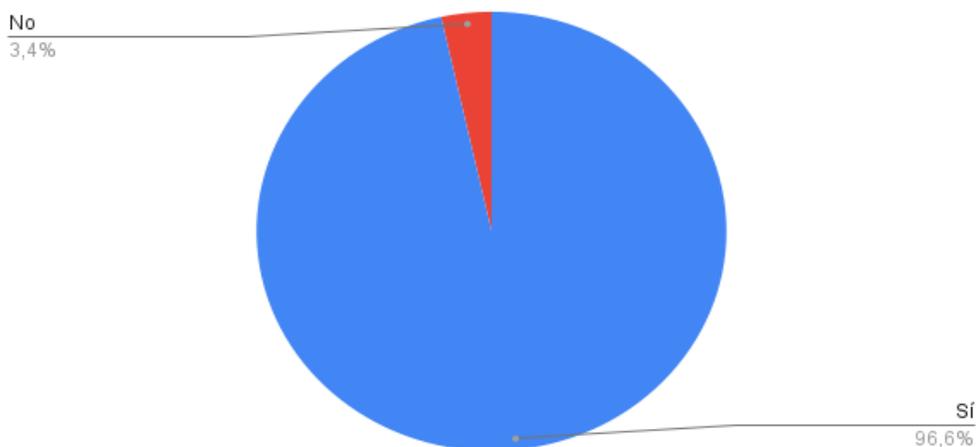
Sin embargo, más de la mitad de ellos ya los sabían hacer y ya habían publicado material de carácter académico en internet, hecho que evidencia la falta de documentación y cuestionamiento por parte de los estudiantes, quienes muchas veces sólo hacen lo que se les pide, sin siquiera preguntarse qué es y para qué sirve lo que se les está solicitando. Este hecho abre una discusión acerca del nivel de compromiso de alumnos y profesores en el proceso de enseñanza aprendizaje, por cuanto es posible que se estén perdiendo la curiosidad y la capacidad de sorpresa en el aula. Sin embargo, también es una oportunidad grandísima para generar espacios de reflexión sobre el quehacer pedagógico del maestro, además de autoevaluar y mejorar algunas prácticas educativas. Al respecto, Coll, et al (2008), también hacen mención a que los docentes son quienes deben proponer el contenido que curricularmente se debe abordar y aprender, que éste debe estar mediado por actividades que ofrecen ayudas contingentes y ajustadas, acompañamiento, preguntas y demás soportes necesarios para lograr la interactividad y, por tanto, el aprendizaje.

Por último, al respecto de la motivación que tenían los estudiantes para participar en una iniciativa que propendiera el desarrollo de sus competencias comunicativas y digitales se planteó la pregunta: ¿Estarías dispuesto(a) a participar de una iniciativa institucional para potenciar tus competencias comunicativas y digitales?

### Figura 11

*Pregunta 6 del Instrumento de Caracterización.*

Recuento de ¿Estarías dispuesto(a) a participar de una iniciativa institucional para potenciar tus competencias



Fuente, Bernal (2022)

Y se obtuvo que casi el cien por ciento quería hacer parte, porque son conscientes de sus limitaciones comunicativas y las necesidades tanto académicas como sociales que ésta genera a corto, mediano y largo plazo, puesto que deben cumplir con sus trabajos como requisito de grado; otros quieren ingresar a la educación superior y el hecho de no leer les representaría una gran traba, dadas las dinámicas pedagógicas de las carreras de pregrado y algunos piensan en el degrado social que implicaría el señalamiento por no saber leer ni escribir de manera correcta en cualquier contexto.

Demostradas las limitantes de los estudiantes en sus competencias comunicativas y con el ánimo de dar cumplimiento al segundo objetivo de la presente investigación: “Diseñar recursos digitales que resalten la cultura y el trabajo agropecuario del municipio de Gama, Cundinamarca y un Manual Técnico de Buenas Prácticas Agropecuarias que se alojen en una página virtual para su consulta posterior” se elaboró una estrategia metodológica consistente en varias secuencias didácticas (ver anexo 7), que proponían la instrucción y la práctica en redacción académica y manejo de plataformas y aplicaciones digitales de creación de contenido, además involucraban trabajo instruccional en el aula y orientado por el profesor, técnicas de discusión y sesiones de trabajo autónomo y colaborativo, puesto que los estudiantes participantes de la presente propuesta estaban desarrollando sus proyectos de grado con otros compañeros y lideraron los procesos de lectura, redacción y creación de los recursos.

Los espacios para desarrollar las secuencias didácticas se solicitaron formalmente a la rectora de la institución y a los docentes líderes de las áreas involucradas: español, Informática y Área Técnica, logrado semanalmente mínimo tres horas para llevar a cabo el acompañamiento, la instrucción y el desarrollo de las mesas redondas para la discusión, la aclaración de dudas y la revisión de ortografía, redacción y precisión lingüística de los cuerpos de los recursos.

En casa y a través de la aplicación WhatsApp se realizaban consultas por parte de los estudiantes y se enviaron los links de los recursos para su última revisión antes de la publicación en una página Web desarrollada por el docente interventor y tres estudiantes participantes del proyecto, para su alojamiento y posterior consulta. Esta última iniciativa surge a partir de la necesidad de que los trabajos de grado no caigan en el olvido y las ideas innovadoras de los estudiantes en cuanto al campo agropecuario puedan seguirse desarrollando, puesto que ha sucedido que al no contarse con un repositorio o biblioteca de consulta se han perdido prácticas

importantes a nivel agrícola y pecuario y también que muchas veces, los proyectos se repiten y la innovación en el Área Técnica no es posible.

Por otra parte, la comunidad no conoce muchas prácticas agropecuarias realizadas por los estudiantes de la IEDTA Martín Romero que pueden llegar a consolidarse como proyectos productivos de éxito, así las cosas, la página funcionará a partir del año 2022 como un portal de consulta especializado en el cual se albergan las ideas, iniciativas y experiencias de aprendizaje de los egresados de la institución y la comunidad pueda en sus propios contextos realizar las evaluaciones y tomar decisiones al respecto del establecimiento de cultivos y la crianza y manutención de varias especies de animales.

El tercer objetivo de este proyecto: “Fomentar procesos de innovación en el aula apoyados por las TIC, a través de la implementación del B-Learning como herramienta metodológica en el desarrollo de las clases de Lenguaje” fue desarrollado a cabalidad por cuanto las secuencias didácticas involucraban actividades de lectura en el aula orientadas por el docente, pero siempre brindando los espacios de discusión y proposición reales y virtuales, para que los estudiantes a través del análisis de la información y la reflexión pedagógica crearan sus propias experiencias de aprendizaje en lenguaje. Por medio de las TIC y por sugerencia del docente interventor se consultaba cualquier duda idiomática en cuanto a la ortografía y redacción de los textos, hecho que derivó en un alto nivel de precisión lingüística de los recursos creados por los estudiantes. En este sentido, la comunicación jugó un papel muy importante tanto en la transmisión de la información, como en el establecimiento de reglas que conllevaran un trabajo puntual y responsable, en el que todos participaran en igualdad de condiciones, dependiendo de las competencias y condiciones particulares de los alumnos.

Todo cuanto se realizó quedó plasmado en el diario de campo del investigador y a partir de las reflexiones de las experiencias diarias se determinó que era necesario adaptar las dinámicas y tiempos de trabajo, dado que no siempre contaba con los espacios o los estudiantes se encontraban desarrollando otro tipo de actividades académicas, además de que no todos tenían el mismo ritmo de aprendizaje y sí varias limitantes para trabajar en casa; sin embargo, el 100% de los estudiantes tuvo acceso a los contenidos y participaron de las actividades planteadas.

**Figura 12**

*Diario de Campo*

<b>DIARIO DE CAMPO. INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA GRADO DÉCIMO</b>		
<b>NOMBRE DEL DOCENTE</b>	Gersson Bernal De León	
<b>LUGAR</b>	IEDTA Martín Romero	
<b>FECHA</b>	Martes 01 de febrero de 2022	
<b>TEMA</b>	<b>SECUENCIA DIDÁCTICA PARA EL ÁREA DE LENGUAJE GRADO DÉCIMO.</b>	
<b>OBJETIVO</b>	Implementar una estrategia metodológica basada en el modelo combinado B- Learning con estudiantes de grado décimo de la IEDTA Martín Romero del municipio de Gama Cundinamarca, consistente en el uso del lenguaje en temas de interés académico, para plasmar su conocimiento agropecuario y transmitirlo a través de distintos recursos y canales de comunicación.	
<b>ACTIVIDAD</b>	<b>DESCRIPCIÓN (METODOLOGÍA)</b>	<b>REFLEXIÓN Y CONCLUSIONES</b>
1. Secuencia: Técnicas de escritura académica.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En el aula de informática se abrirá el espacio para que los estudiantes visualicen la literatura sugerida en los computadores de la institución. De no contar con internet, previamente se descargarán los</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes se mostraron un poco reacios a iniciar las lecturas sugeridas porque realmente no tienen el hábito de leer. Para ello, se sugirió que la lectura se realizara</li> </ul>

	<p>documentos con el fin de facilitarlos offline.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Después de realizar la lectura, se realizará una mesa redonda con el fin de exponer ideas y resolver dudas al respecto de la redacción académica. Esta actividad estará dirigida por el profesor.</li> <li>•Los estudiantes redactarán en casa un texto preliminar en el que respondan los siguientes interrogantes: ¿Qué están haciendo? y ¿Cómo lo están haciendo? cada respuesta debe tener como mínimo 150 palabras y estimar palabras clave u orientadoras.</li> <li>•Luego se sugerirá la búsqueda de recursos afines en repositorios y páginas especializadas de carácter agropecuario para que los estudiantes encuentren el estilo</li> </ul>	<p>por etapas y espacios de 10 minutos y en seguida se realizara la discusión del tema y se aclararan las dudas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En los ejercicios de escritura se evidencia el conocimiento que tienen los estudiantes sobre los temas de sus proyectos, sin embargo, no todos son capaces de plasmar sus ideas claramente a la hora de escribir.</li> <li>• Se hace necesario que en clase de lenguaje el docente abra más espacios para que los estudiantes realicen ejercicios de lectoescritura a partir del análisis de textos.</li> <li>• La capacidad de inferir y abstraer información de los estudiantes es muy limitada.</li> <li>• Para lograr escritos de calidad es necesaria la revisión</li> </ul>
--	--	---

	<p>pertinente para sus propios textos.</p> <p>Esta búsqueda debe ser soportada con el link de la dirección del sitio web y algún estudiante del grupo expondrá los puntos comunes de su texto y el encontrado en internet.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Luego de revisar y aprobar la redacción, el estilo y la ortografía del texto durante la clase de lenguaje en conjunto con el docente del Área Técnica, se procederá a digitalizarlo en casa para su posterior utilización en la creación del recurso.</li> <li>•El docente orientador creará un grupo de WhatsApp con los estudiantes que participan de la investigación, para que, por este medio en horarios concertados, se resuelvan dudas o se hagan aportes al proceso de creación de los recursos.</li> </ul>	<p>del docente de lenguaje y del área Técnica para garantizar la precisión y la pertinencia lingüística.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los escritos de los estudiantes tienen muchos errores de ortografía, sin embargo, con ayuda de un diccionario es muy fácil corregirlos. Se hace necesario el acompañamiento del docente para que la redacción y la ortografía sean aceptables.</li> <li>• En cuanto a la responsabilidad y el cumplimiento con las tareas, los estudiantes han respondido positivamente y realmente se nota la motivación que tienen de participar de estas iniciativas.</li> </ul>
--	---	---

<p>2. Secuencia: Cómo redactar un manual de buenas prácticas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•En el aula de informática se abrirá el espacio para que los estudiantes visualicen la literatura sugerida en los computadores de la institución. De no contar con internet, previamente se descargarán los documentos con el fin de facilitarlos offline.</li> <li>•Después de realizar la lectura, se realizará una mesa redonda con el fin de exponer ideas, construir un modelo de Manual de Buenas prácticas y resolver dudas al respecto de la redacción académica. Esta actividad estará dirigida por el profesor.</li> <li>•Los estudiantes redactarán en casa su propio Manual de Buenas Prácticas Agropecuarias, dependiendo del proyecto que estén realizando. Este trabajo debe contener: Nombre del proyecto,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ya los estudiantes realizan las lecturas de manera autónoma, sin embargo, es necesario realizar controles de lectura para que no pierdan el hilo del proceso y extraigan la información relevante del tema.</li> <li>• Gracias a que se encuentran motivados, los estudiantes sugieren que los manuales de buenas prácticas se realicen de manera audiovisual, es decir, a través de video tutorial. Al docente investigador le resulta una buena idea porque los contenidos pueden ser vistos por más personas, al tiempo que de forma gráfica se van explicando los temas.</li> <li>• Se sugirió escribir un guión de los videos en los que de manera secuencial se mostrara</li> </ul>
---	--	--

	<p>objetivos, especificaciones técnicas de la práctica que están llevando a cabo (de acuerdo con el modelo que se estime de manera conjunta), metodología, resultados esperados y conclusiones.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Luego se sugerirá la búsqueda de recursos afines en repositorios y páginas especializadas de carácter agropecuario para que los estudiantes comparen sus manuales y puedan realizar una autoevaluación de su trabajo para mejorarlo de ser necesario.</li> <li>•Luego de revisar y aprobar la redacción, el estilo y la ortografía del texto durante la clase de lenguaje en conjunto con el docente del Área Técnica, se procederá a digitalizarlo en casa para su posterior utilización en la creación del recurso digital.</li> </ul>	<p>eficientemente el tema y realizar pruebas para que los videos abarcaran la mayor cantidad de contenidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Puede ser que debido a las limitaciones lingüísticas de los estudiantes ellos prefieran aparecen en video y no redactar de manera literal los manuales, sin embargo, por medio de la motivación y ejercicios de lectoescritura estas habilidades pueden ser desarrolladas y pulidas apropiadamente.</li> </ul>
--	--	---

	<ul style="list-style-type: none"> <li>•El manual será publicado en una página de wix para su consulta.</li> </ul>	
<p>3. Secuencia: Copyright.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•En el aula de informática se abrirá el espacio para que los estudiantes visualicen la literatura sugerida en los computadores de la institución. De no contar con internet, previamente se descargarán los documentos con el fin de facilitarlos offline.</li> <li>•Después de realizar la lectura, se realizará una mesa redonda con el fin de exponer ideas, aclarar dudas y establecer qué tipo de derechos de autor aplicarían en caso de utilizarse material de otros autores. Esta actividad estará dirigida por el profesor.</li> <li>•Los estudiantes irán a campo a tomar fotografías de sus proyectos y consultarán documentos afines que avalen su quehacer al respecto,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Este es un tema que los estudiantes ya conocen puesto que en el desarrollo de sus proyectos han tenido que citar varios autores, sin embargo, no conocen todos los tipos de derechos de autor y varios de ellos no saben cómo referenciar.</li> <li>• Este tema no es muy agradable para los estudiantes y surgió la necesidad de motivarlos constantemente para que fueran conscientes de la importancia de respetar la producción intelectual y que, en dado caso, no se vieran afectados por tomar ideas que no son de ellos.</li> <li>• Los estudiantes aprenden rápidamente a referenciar y a seguir los pasos sugeridos para</li> </ul>

	<p>con el fin de darle soporte teórico a sus trabajos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes ingresarán a la página de normas APA y realizarán un ejercicio de citar cinco autores de trabajos afines a los suyos. Esta actividad se realizará por grupos de proyectos.</li> <li>• El docente director de proyecto revisará si los estudiantes realizaron las citas de sus trabajos de manera correcta y orientará el proceso de corrección de ser necesario.</li> </ul>	<p>este proceso, sin embargo, es necesario que este proceso se refuerce en todas las asignaturas y los docentes exijan la referenciación como parte de los trabajos entregados.</p>
<p>4. Secuencia: Cómo redactar Infografías.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En el aula de informática se abrirá el espacio para que los estudiantes ingresen a los tutoriales sugeridos en los computadores de la institución. De no contar con internet, previamente se descargarán los videos con el fin de facilitarlos offline.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Varios de los estudiantes ya han realizado trabajos en Canva para otras asignaturas, sin embargo, todos los estudiantes se muestran motivados para aprender algo nuevo al respecto y prestan mucha atención al tutorial de la aplicación.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Luego el docente realizará una motivación a los estudiantes al respecto de la creación de su propio material, también les mostrará ejemplos para que ellos vayan generando ideas y puedan crear sus infografías.</li> <li>•Los estudiantes utilizarán el texto producido en la primera secuencia como cuerpo de su infografía, al mismo tiempo deberán agregar fotografías de sus proyectos o imágenes alusivas que complementen la información que propondrán.</li> <li>•Luego de revisar y aprobar la redacción, el estilo y la ortografía de la infografía, se procederá a publicarla y compartirla entre los compañeros. Este trabajo se realizará en dos fases, la primera es orientada por el docente de</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los muchachos son bastante creativos y lo demuestran en sus proyectos, trabajan autónomamente y los resultados se pueden ver en sus productos finales.</li> <li>• Al tener fotos de sus trabajos en campo, los estudiantes son capaces de montar las infografías de manera rápida.</li> <li>• Las infografías son herramientas fáciles de diseñar, sin embargo, es necesario que los estudiantes refuercen los contenidos y las referencias para que impacten al público de manera tal, que la información relevante del proyecto funcione como apoyo informativo y de consulta para efectos futuros.</li> <li>• En esta oportunidad, aquellos que ya tienen experiencia en el</li> </ul>
--	---	--

	<p>lenguaje y será él quien apruebe los contenidos y establecerá el plazo para la entrega del producto final.</p> <p>La segunda fase será llevada a cabo por los estudiantes de manera autónoma.</p>	<p>uso de la plataforma hacen las veces de tutores y les enseñan a sus compañeros, les sugieren y apoyan para que puedan realizar sus trabajos.</p>
<p>5. Secuencia: Cómo crear un Podcast.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•En el aula de informática se abrirá el espacio para que los estudiantes ingresen a los tutoriales sugeridos en los computadores de la institución. De no contar con internet, previamente se descargarán los videos con el fin de facilitarlos offline.</li> <li>•Luego el docente realizará una motivación a los estudiantes al respecto de la creación de su propio material y revisará que la información que se va a grabar es pertinente e impactante en la comunidad.</li> <li>•Los estudiantes pueden utilizar y</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes se sienten muy cómodos en esta secuencia porque expresan que les resulta más fácil grabar su voz y no un audio. Se hacen varios ejercicios de lectura y grabación, lo que se dilucida que varios de ellos no siguen los signos de puntuación, a lo que el docente investigador interviene haciendo énfasis en la respiración y un ritmo de lectura pausado y orientado por comas y puntos.</li> <li>• Es necesario que este tema de dicción sea tratado de manera profunda por el docente de</li> </ul>

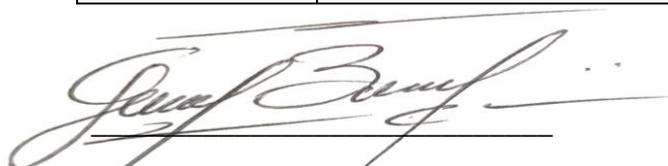
	<p>modificar el texto producido en la primera secuencia como línea de diálogo del Podcast, o pueden hacerlo en otro formato como la entrevista. Este trabajo lo desarrollarán los alumnos de manera autónoma en sus casas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Luego de revisar y aprobar la redacción y el estilo del diálogo, se procederá a grabarla, publicarla y compartirla entre los compañeros.</li> </ul> <p>Este trabajo se realizará en dos fases, la primera es orientada por el docente de lenguaje y será él quien apruebe los contenidos y se establezca el plazo para la entrega del producto final. La segunda fase será llevada a cabo por los estudiantes de manera autónoma.</p>	<p>Lenguaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los textos que escribieron los estudiantes como materia prima para sus recursos refieren un gran punto de partida para ejercicios de locución.</li> <li>• Se recalca en la importancia de saber leer y dirigirse al público con buena entonación, no sólo por transmitir un mensaje, sino como una forma de interactuar armónicamente en cualquier ámbito social.</li> <li>• Los estudiantes graban espontánea y autónomamente y resulta un ejercicio divertido para que generen confianza en sí mismos.</li> </ul>
<p>6. Secuencia: Cómo crear un poster digital.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•En el aula de informática se abrirá el espacio para que los estudiantes ingresen a los tutoriales sugeridos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Al igual que la secuencia didáctica de las infografías, los estudiantes no presentan mayor</li> </ul>

	<p>en los computadores de la institución. De no contar con internet, previamente se descargarán los videos con el fin de facilitarlos offline.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Luego el docente realizará una motivación a los estudiantes al respecto de la creación de su propio material y revisará que la información que se vaya a publicar sea pertinente e impactante en la comunidad.</li> <li>•Los estudiantes pueden sintetizar el texto producido en la primera secuencia y utilizarlo como guía para desarrollar nuevas ideas para su poster.</li> <li>•Luego de revisar y aprobar la redacción, el estilo y la ortografía de la infografía, se procederá a ingresar a la aplicación escogida, diseñarlo, publicarlo y compartirlo</li> </ul>	<p>motivación, sin embargo, por iniciativa propia, varios estudiantes realizan ejercicios de diseño de posters.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se hace énfasis en que los posters deben tener un contenido visual fuerte para que llamen la atención y generen curiosidad e interés en la población que los ve.</li> <li>• El docente investigador concluye que los estudiantes se motivan más con ejercicios que impliquen lectura en voz alta de textos, a pesar que les genere pena mostrarse en público.</li> <li>• Los estudiantes cumplen con las actividades autónomas de manera responsable y en los tiempos en los que se les solicitan.</li> </ul>
--	---	--

	<p>entre los compañeros. Este trabajo se realizará en dos fases, la primera es orientada por el docente de lenguaje y será él quien apruebe los contenidos y se establezca el plazo para la entrega del producto final.</p> <p>La segunda fase será llevada a cabo por los estudiantes de manera autónoma.</p>	
<p>7. Secuencia: Cómo hacer un video educativo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•En el aula de informática se abrirá el espacio para que los estudiantes ingresen a los tutoriales sugeridos en los computadores de la institución. De no contar con internet, previamente se descargarán los videos con el fin de facilitarlos offline.</li> <li>•Luego el docente realizará una motivación a los estudiantes al respecto de la creación de su propio canal de YouTube como una forma de estar lanzando material educativo no solo de las asignaturas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•A pesar de que los estudiantes sienten pena de aparecer en videos y hablar, intentan realizar los ejercicios de manera espontánea, a lo que resulta que gracias a su conocimiento sobre los temas de sus proyectos logran trabajos muy buenos, en los que muestran las particularidades de sus proyectos y motivan a indagar más sobre los temas que tratan.</li> <li>•Es innegable que los estudiantes poseen competencias digitales</li> </ul>

	<p>involucradas en el proyecto, sino de cualquier otro tipo de experiencia educativa que quieran compartir y revisará que la información que se vaya a grabar sea pertinente e impactante en la comunidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes pueden sintetizar el texto producido en la primera secuencia y utilizarlo como guía para desarrollar nuevas ideas para su video. Este trabajo lo desarrollarán los alumnos de manera autónoma en sus casas.</li> <li>• Luego de revisar y aprobar la redacción y el estilo que tendrá el video, se procederá a grabarlo en campo o en los espacios que los estudiantes determinen. El trabajo de corrección de estilo será orientado por el docente.</li> <li>• Posteriormente se realizará una sesión en la que los estudiantes</li> </ul>	<p>avanzadas y que ya muchos de ellos han realizado videos y los han editado para su posterior publicación, hecho que se puede evidenciar, ingresando a sus canales de YouTube.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los videos tutoriales pueden convertirse en manuales de buenas prácticas si explican el paso a paso de un proceso e ilustran al visitante de manera tal que puedan replicar el quehacer sin más que ver y replicar.</li> <li>• Los estudiantes proponen videos muy creativos porque en conjunto son capaces de hilar ideas sueltas hasta convertirlas en miniproyectos que llevan a los visitantes a imaginarse ellos mismos realizando esas tareas en sus propios espacios.</li> <li>• Gracias a los contenidos</li> </ul>
--	---	--

	mostrarán sus productos finales, se hará una evaluación a manera de mesa redonda y de ser aprobada, se procederá a publicarlo y compartirlo entre los compañeros.	desarrollados en los videos, los visitantes tendrían la oportunidad de motivarse a conocer el municipio y adquirir los productos que se pretenden comercializar, hecho que repercutiría en un beneficio económico para los diferentes sectores productivos del municipio.
--	---	---



**FIRMA DEL OBSERVADOR**

Fuente: Bernal, (2022)

Como último objetivo se planteó: “Evaluar la participación de los estudiantes a través de la socialización de la estrategia planteada y los productos finales”, a lo que se dilucidó que los estudiantes estuvieron altamente motivados, no solamente por cumplir con sus deberes académicos, sino por practicar la escritura y mejorar sus competencias comunicativas, pensando en su futuro académico próximo. Asimismo, se mostraron interesados en conocer más herramientas que les permitieran plasmar y publicar sus ideas en la internet y generar recursos

online y offline con los que pudieran llegar a la comunidad, indistintamente de las condiciones de conectividad en las que se encontraran.

Cuando los estudiantes terminaron sus recursos, el docente investigador realizó un taller de socialización de la herramienta de evaluación de recursos digitales COdA, ellos mismos la ejecutaron sobre sus trabajos y se obtuvo que:

1. Los recursos creados por los estudiantes son coherentes con los objetivos de sus proyectos de grado y expresan sus metas de manera comprensible.

2. Gracias a la intervención pedagógica en sus competencias comunicativas, los estudiantes lograron contenidos precisos y pertinentes, con una calidad ortográfica casi impecable, es menester seguir practicando para que estas habilidades se sigan fortaleciendo.

3. La gran mayoría de los recursos creados por los estudiantes generan reflexión y curiosidad en sus lectores y visitantes, aunque los videos son los que mejor promueven este ejercicio al mostrar de manera visual las buenas prácticas agropecuarias y otros procedimientos en el campo.

4. Todos los recursos generan interactividad con los lectores, sin embargo, es necesario que ellos tengan conocimientos previos del tema, puesto que manejan contenidos muy particulares y en varios casos no cuentan con un diccionario o materiales de apoyo. En este caso es menester proponer para nuevos proyectos, que todos los recursos se diseñen para que cualquier persona sea capaz de entenderlo, sepa o no acerca de lo agropecuario.

5. El cien por ciento de los recursos motiva a los lectores y visitantes por cuanto muestra experiencias de aprendizaje reales que pueden ser llevadas a cabo por cualquier persona hasta convertirse en una forma de negocio o emprendimiento. Hace falta un poco más de

profundización en los contenidos especializados, pero son un buen punto de partida para la exploración autónoma por parte de la población que los visualiza.

6. Todos los recursos están diseñados de tal manera que atraigan a un público específico y lo motiven a seguir leyendo e indagando acerca de los temas propuestos, sin embargo, los videos impactan un poco más que las infografías y podcasts, por cuanto sugieren una lectura no literal de las experiencias de aprendizaje.

7. El cien por ciento de los recursos son usables y cuentan con una URL que direcciona al visitante de manera eficiente.

8. En el caso de la accesibilidad se presenta una limitante grande en las infografías, puesto que fueron diseñadas sin tener en cuenta personas con discapacidad visual, se recomienda adaptarles un archivo de voz que permita que la información sea escuchada en caso de no poder ser vista. En cuanto a los videos, se recomienda incorporarles subtítulos para que quienes tengan problemas auditivos puedan leer los contenidos.

9. La reusabilidad es una de las características más fuertes de los recursos creados por los estudiantes puesto que con el link de acceso pueden visualizar y escuchar sus contenidos, además son susceptibles de descargas y en el caso de las infografías, también pueden ser impresas.

10. El cien por ciento de los recursos son interoperables al poder ser vistos desde cualquier dispositivo electrónico que cuente con aplicaciones de procesamiento de texto, audio, imagen y video, además, como se mencionó anteriormente, también pueden ser descargados e impresos.

### Figura 13

#### Plantilla de Evaluación de la Calidad de OA- Herramienta COdA

**Herramienta de Evaluación de la Calidad de Objetos de Aprendizaje**  
(herramienta COdA).

*Figura 5. Herramienta de evaluación de la Calidad de los Objetos de Aprendizaje*

Plantilla de evaluación de la calidad	1	2	3	4	5	N/A
URL del repositorio: URL del OA: <a href="https://youtube.com/shorts/g4ncRjkb4AO?feature=share">https://youtube.com/shorts/g4ncRjkb4AO?feature=share</a> Id del OA: video papa pastusa						
1. Objetivos y coherencia didáctica del OA				<input checked="" type="checkbox"/>		N/A
Notas:						
2. Calidad de los contenidos del OA					<input checked="" type="checkbox"/>	N/A
Notas:						
3. Capacidad de generar reflexión, crítica e innovación			<input checked="" type="checkbox"/>			N/A
Notas:						
4. Interactividad y adaptabilidad				<input checked="" type="checkbox"/>		N/A
Notas:						
5. Motivación					<input checked="" type="checkbox"/>	N/A
Notas:						
6. Formato y diseño					<input checked="" type="checkbox"/>	N/A
Notas:						
7. Usabilidad				<input checked="" type="checkbox"/>		N/A
Notas:						
8. Accesibilidad					<input checked="" type="checkbox"/>	N/A
Notas: siempre y cuando tenga internet						
9. Reusabilidad					<input checked="" type="checkbox"/>	N/A
Notas:						
10. Interoperabilidad					<input checked="" type="checkbox"/>	N/A
Notas:						

Fuente: Hernández-Pampillón, A. et al. (2012).

Fuente, Bernal (2022)

### Conclusiones

Luego de poner en marcha la estrategia metodológica para intervenir las limitaciones de los estudiantes de la IEDTA Martín Romero en el área de Lenguaje, se puede concluir en primer lugar que sólo a partir de ejercicios de lectura y el análisis de textos es posible la generación de

hipertextos con pertinencia y precisión lingüística aceptables, ya que ellos mismos reconocen el vocabulario especializado en campo, lo homologan con sus conocimientos, en este caso los agropecuarios, lo adaptan a sus propias experiencias y producen textos de calidad que comunican de manera eficaz los mensajes que quieren transmitir a la comunidad.

En este caso se hace imprescindible anotar que las TIC juegan un papel muy importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de grado undécimo de la IEDTA Martín Romero, iniciando con la intervención positiva que se le puede dar a los problemas de ortografía y el vocabulario limitado de muchos de ellos, por cuanto se pueden consultar diccionarios online o descargarlos y utilizarlos en el proceso de producción textual, además de poder ingresar a páginas agropecuarias y realizar lecturas afines a sus proyectos de grado, para garantizar el uso de vocabulario técnico especializado.

Sin embargo, para lograr el éxito de las TIC en la institución se necesita aún la orientación y mediación del maestro que al final es quien motiva a sus estudiantes a explorar, a utilizar y a evaluar la calidad de los contenidos, recursos y plataformas que se utilizan para aprender y luego de que se haya tenido un acercamiento positivo con las dinámicas de la educación virtual, en este caso la educación mezclada, será más fácil asegurar que los alumnos están aprovechando el tiempo y haciendo sus tareas, puesto que cuando se navega o se hace uso de los dispositivos de forma indiscriminada y aún con fines recreativos, resulta demasiado sencillo desconcentrarse y ponerse a jugar o a ver contenidos en redes sociales.

Así las cosas, el desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes (Alfabetización digital) es necesaria para las nuevas dinámicas pedagógicas planteadas por la institución, debido a que partir de la experiencia en el aula se pudo evidenciar que muchos estudiantes no pueden lograr los niveles mínimos de concentración para desarrollar alguna

actividad online, se distraen o ingresan casi que espontáneamente a otros sitios web o a sus redes sociales. Entonces, la intervención del docente de Tecnología e Informática y de aquellos docentes que utilizan las TIC en sus clases es apremiante para que sus procesos no se vean interrumpidos de tal manera que el objetivo de aprendizaje se desvirtúe o simplemente no se cumpla.

Entendido lo anterior, se puede afirmar que aprender a utilizar redes sociales, aplicaciones y plataformas de digitalización de contenido con fines pedagógicos, es una forma efectiva de que los estudiantes de la IEDTA Martín Romero plasmen sus conocimientos y los compartan con todo el mundo, además de que desarrollen sus competencias digitales, sociales y personales, por cuanto en los recursos entregados por ellos se evidenció mucha creatividad, confianza y seguridad a la hora de aparecer en los videos, realizar los podcasts y los diseños de los posters y las infografías, hechos que en tiempos anteriores eran difíciles de lograr.

También se concluye que, si la IEDTA Martín Romero quiere adoptar las TIC en sus procesos, debe gestionar recursos que garanticen el acceso a internet de manera constante y la tenencia de dispositivos actualizados que lo permitan, realmente es muy difícil hablar de virtualidad cuando no se cuenta con estas dos herramientas, además de una capacitación constante a sus docentes para que también desarrollen sus competencias digitales y puedan liderar los procesos pedagógicos virtuales.

Afortunadamente el modelo B-Learning propone unas dinámicas versátiles que combinan la presencialidad y la virtualidad y permiten que tanto estudiantes y docentes trabajen de acuerdo con sus posibilidades de conectividad, quizá como una oportunidad en la espera de que las políticas públicas coincidan en su quehacer y sus planteamientos.

Finalmente, el uso de secuencias didácticas basadas en el modelo B-Learning representa una opción viable en la dinamización de los procesos pedagógicos de la institución Martín Romero, por cuanto no limita la generación de conocimiento a un solo espacio y al docente como eje del mismo, sino que genera espacios de diálogo y reflexión entre los actores y la oportunidad para que el estudiante explore y tenga sus propias experiencias en contexto, lo que conllevaría un aprendizaje significativo.

Con las características del modelo de aprendizaje mezclado es posible generar en los estudiantes Martinianos valores como la autonomía, la responsabilidad y la cooperación, un tridente ontológico que no sólo aplica para la academia, sino en la vida misma y dadas las circunstancias por la pandemia y las nuevas propuestas de la pedagogía, sería pertinente adoptarlo como nuevo eje curricular para la institución. Y pensando como Freire (1997),

*“Enseñar no es transferir conocimiento, sino crear las posibilidades para su propia producción o construcción”* (p. 47). Así lo permitió esta investigación y los resultados han tenido alto impacto.

## **Recomendaciones**

Se sugiere que la malla curricular del área de español de la institución se analice para llegar a proponer en el futuro, una en la que desde la básica primaria los estudiantes amplíen a partir de la lectura crítica y la ayuda de las TIC, su visión de mundo, su vocabulario y potencien sus habilidades comunicativas y sociales. Además, que las clases no se limiten al conocimiento de normas que no se lleguen a poner en práctica, sino que se halle el equilibrio entre la teoría y el ejercicio de la misma en contextos académicos para generar motivación en los estudiantes.

Por otra parte, se recomienda a los docentes del área de Lenguaje que planeen sus clases teniendo a la lectura como base curricular, pero no una lectura plana de textos que conlleve desidia y falta de voluntad por parte de los estudiantes, sino aquella que genera crítica e hipertextos reflexivos, motivada por sus necesidades e intereses académicos y recreativos. Se insinúa iniciar con 10 minutos de lectura por clase y cinco de escritura al respecto de las apreciaciones que genera la misma y progresivamente ir aumentando el tiempo hasta que los muchachos se habitúen y lean espontáneamente y se desemboque en técnicas de discusión grupal y la generación de experiencias de aprendizaje significativo.

Finalmente, se recomienda el uso de secuencias didácticas en todos los niveles y asignaturas de la institución, pero no de manera aislada o individual, sino que a través de la reflexión se llegue a la integralidad del currículo y así proponer proyectos interdisciplinarios y cooperativos con los que se puedan lograr experiencias de aprendizaje significativo en todas las áreas.

Para futuras investigaciones relacionadas con B-Learning se podrían señalar:

*“Adaptación curricular transversalizada de un modelo tradicional a uno basado en el aprendizaje mezclado (B-Learning)” y “Diseño de un currículo para Básica Secundaria y Media Técnica basado en el modelo de aprendizaje Mezclado (B-Learning) y ABP”.*

### Referencias bibliográficas

- Alcaldía Municipal de Gama Cundinamarca. (2018). Escudo del municipio. <http://www.gama-cundinamarca.gov.co/municipio/escudo-del-municipio>
- Alcaldía de Gama Cundinamarca. (S.f). Nuestro Municipio. [https://archive.ph/20150516193728/http://www.gama-cundinamarca.gov.co/informacion\\_general.shtml](https://archive.ph/20150516193728/http://www.gama-cundinamarca.gov.co/informacion_general.shtml)
- Alfageme, M. (s.f). Capítulo 1.Una introducción al aprendizaje colaborativo. <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/10768/Alfageme2de3.pdf?sequence=2>
- Aparici, R. (Mayo de 2011). Principios pedagógicos y comunicacionales de la educación 2.0. *La Educación*. 145. [http://www.educoas.org/portal/la\\_educacion\\_digital/laeducacion\\_145/articles/roberto\\_aparici.pdf](http://www.educoas.org/portal/la_educacion_digital/laeducacion_145/articles/roberto_aparici.pdf)
- Arias, E. et al (Julio 16 de 2020). De la educación a distancia a la híbrida: 4 elementos clave para hacerla realidad - Enfoque Educación. BID. 2020. <https://blogs.iadb.org/educacion/es/eduhibrida/>
- Ávila, P. R. (2005). La producción de conocimiento en la investigación acción pedagógica (IAPE): balance de una experimentación. *Educação e Pesquisa*, São Paulo, 31(3), 503-519. <https://www.scielo.br/j/ep/a/fwCQO7dqPVnHcrxdkxKvJQB/?format=pdf&lang=es>

- Baptista, C. (2013). Políticas, Legislación y Reglamentación de las Telecomunicaciones en la Era de la Hiperconectividad. Comisión Interamericana de Telecomunicaciones. (p, 8).  
[http://www.oas.org/es/sla/ddi/docs/publicaciones\\_digital\\_xxxix\\_curso\\_derecho\\_internacional\\_2012\\_clovis\\_baptista.pdf](http://www.oas.org/es/sla/ddi/docs/publicaciones_digital_xxxix_curso_derecho_internacional_2012_clovis_baptista.pdf)
- Bravo, et al. (s.f). Cuadernillo técnico de evaluación educativa. Desarrollo de instrumentos de evaluación: cuestionarios. Centro de Medición MIDE UC. Chile. (p.p. 2-5).  
<https://www.inee.edu.mx/wp-content/uploads/2019/08/P2A355.pdf>
- Benítez, A. (2013). *Marcos teóricos de los procesos de enseñanza-aprendizaje*. [Diapositiva de PowerPoint]. <https://cea.uprrp.edu/wp-content/uploads/2013/09/MARCOS-TEORICOS-ENS-APR-REVISADO-Alma-L-Benitez-26-sept-2013.pdf>
- Campos, G. Lule, N. (2012). LA OBSERVACIÓN, UN MÉTODO PARA EL ESTUDIO DE LA REALIDAD. Xihmai. (P.p.45-60).  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3979972>
- Caraballo, D. (2019). 26 preguntas de ortografía para niños y adultos. Test de ortografía. *Educación, Preguntas y Test*. <https://quonomy.com/25-preguntas-de-ortografia-para-ninos-y-no-tan-ninos-test-de-ortografia>
- Castellanos, B. (2005). Competencia Educativa - EcuRed. [https://www.ecured.cu/Competencia\\_Educativa](https://www.ecured.cu/Competencia_Educativa)

Castillo, I. (13 de diciembre de 2018). Marco contextual: característica, cómo se hace y ejemplo.

Lifeder. <https://www.lifeder.com/marco-contextual/>

Chacón, M. (14 de mayo de 2020). Solo el 17 % de los estudiantes rurales tiene Internet y

computador. El tiempo.com. 2020. <https://www.eltiempo.com/vida/educacion/solo-el-17-de-los-estudiantes-rurales-tiene-internet-y-computador-495684>

Chiner, E. (s.f). Investigación descriptiva mediante encuestas. (P.p. 2-8).

<https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/19380/34/Tema%208-Encuestas.pdf>

Coll, C. Mauri, T. y Onrubia, J. (2008). Análisis de los usos reales de las TIC en contextos

educativos formales: una aproximación sociocultural. *Revista Electrónica de*

*Investigación Educativa*, 10 (1). <http://redie.uabc.mx/vol10no1/contenido-coll2.html>

ComPsicotecnicosTest. (s.f). Test psicotécnico No. 1. Ejercicios de Ortografía.

<https://www.psicotecnicostest.com/testpsicotecnicosonline.asp?TIP=Ejercicios%20de%20ortograf%EDa&TEST=1>

Congreso de la República de Colombia. (1990). Ley 29 de 1.990. Colombia.

<https://www.minagricultura.gov.co/Normatividad/Leyes/Ley%2029%20de%201990.pdf>

Congreso de la República de Colombia. (1991). Constitución Política de Colombia. Colombia.

(p, 12). <https://pdba.georgetown.edu/Constitutions/Colombia/colombia91.pdf>

Congreso de la República de Colombia. (1994). Ley 115 de 058 de febrero de 1994. Colombia.

[https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf)

Congreso de la República de Colombia. (2009). Ley 1.286 de 2009. Colombia.

<http://www.colciencias.gov.co/node/302>

Congreso de la República de Colombia. (2009). Ley 1341 de 2009. Colombia.

[https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/4818/1/S110124\\_es.pdf](https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/4818/1/S110124_es.pdf)

Copari, F. (2014). La enseñanza virtual en el aprendizaje de los estudiantes del Instituto Superior Tecnológico Pedro Vilcapaza - Perú. *Comunicación*, 5 (1), (Pp 14-21).

[http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2219-71682014000100002&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2219-71682014000100002&lng=es&tlng=es)

De la Ossa, A. (2017). La Educación Como Eje Fundamental Para el Desarrollo. *Dialogus*. 1(1), 21.-22. <file:///C:/Users/GSN/Downloads/151-Texto%20del%20art%C3%ADculo-506-6-10-20200104.pdf>

DNP (2020). Guía Para la Elaboración del Manual Técnico y de Operación de los Sistemas de Información. (p.4).

<https://colaboracion.dnp.gov.co/CDTI/Oficina%20Informativa/Sistemas%20de%20informaci%C3%B3n/Gu%C3%ADas%20Formatos%20Plantillas/Gu%C3%ADa%20para%20>

[la%20Elaboraci%C3%B3n%20del%20Manual%20T%C3%A9cnico%20y%20de%20Operaci%C3%B3n%20del%20Sistema.pdf](#)

Downes, S. (2008). El futuro del aprendizaje en línea: Diez años después. [Stephen@downes.ca](mailto:Stephen@downes.ca).

<https://www.scribd.com/doc/16527898/El-Futuro-del-Aprendizaje-en-Linea-Diez-anos-Despues>

Elena, M., & García, C. (2008). La evaluación por competencias en la educación superior.

<http://www.ugr.es/local/recfpro/rev123COL1.pdf>

Fernández, A. Et al. (2012). Herramienta de Evaluación de la Calidad de Objetos de Aprendizaje (herramienta COdA). Relada. 6 (4).

<http://polired.upm.es/index.php/relada/article/view/1925/1930>

Freire, P. (1973): ¿Extensión o comunicación? La concientización en el medio rural. Buenos Aries. Siglo XXI Editores.

<https://grandeseducadores.files.wordpress.com/2015/07/extensic3b3n-o-comunicac3b3n-la-conciencia-en-el-medio-rural-1973.pdf>

Freire, P. (1993). Política y Educación. Coyoacán. Siglo XXI Editores. (Pp 11-17).

[https://books.google.com.co/books?id=TBC6eRj\\_Pl8C&printsec=frontcover&dq=politic+a+y+educacion&hl=es&sa=X&redir\\_esc=y#v=onepage&q=politica%20y%20educacion&f=false](https://books.google.com.co/books?id=TBC6eRj_Pl8C&printsec=frontcover&dq=politic+a+y+educacion&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=politica%20y%20educacion&f=false)

- Freire, P. (1997). *Pedagogía de la Autonomía*. México DF: Siglo XXI (Trabajo original publicado en 1996). <https://redclade.org/wp-content/uploads/Pedagog%C3%ADa-de-la-Autonom%C3%ADa.pdf>
- García Ramos, J. (1989). Bases pedagógicas de la evaluación. *Pedagogía Magna*. Madrid. 11, (p.p. 303-309). <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3629230.pdf>
- Garzón, D. (s.f). Crónica del pueblo menos violento de Cundinamarca. *Semana*. S.f. <https://especiales.semana.com/regionales/cundinamarca/cronica-pueblo-menos-violento-de-cundinamarca.html>
- Granados, R. (Enero a Marzo de 2020). Revisión teórica de herramientas metodológicas aplicadas en la investigación criminológica. *Derecho y Cambio Social*. 59, 1. (p.4). <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7219653.pdf>
- Guzmán, M. (5 de octubre de 2018). *Innovar en Educación*. Aces Educación. (p.1). <http://educacion.editorialaces.com/innovar-en-educacion/>
- Hernández, R. Et al. (2003). *Metodología de la Investigación*. McGraw-Hill Interamericana. México. Capítulo 1, (p.p 8-12, 398). <http://metodos-comunicacion.sociales.uba.ar/wp-content/uploads/sites/219/2014/04/Hernandez-Sampieri-Cap-1.pdf>

Institución Educativa Departamental Técnica Agropecuaria Martín Romero. *Manual de Convivencia 2020*. Gama, 2020. (Pp 29-32).

Johnson, D. (2016). Investigación Cualitativa. *Investigación Cualitativa*, 1, 1. (p. 1-5).

[https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=es&user=yjeeL7sAAA&AJ&citation\\_for\\_view=yjeeL7sAAA&AJ:u5HHmVD\\_uO8C](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=es&user=yjeeL7sAAA&AJ&citation_for_view=yjeeL7sAAA&AJ:u5HHmVD_uO8C)

Kant, I. (1776-1777). Sobre pedagogía. Editorial Universidad Nacional de Córdoba. 2009.

Encuentro Grupo Editor. (P 31).

[https://rdu.unc.edu.ar/bitstream/handle/11086/1152/Sobre%20pedagogia\\_Kant.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://rdu.unc.edu.ar/bitstream/handle/11086/1152/Sobre%20pedagogia_Kant.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Latorre, A. (2003). La investigación-acción. Conocer y cambiar la práctica educativa. Graó:

Barcelona. (pp.9-39). <https://www.uv.mx/rmipe/files/2019/07/La-investigacion-accion-conocer-y-cambiar-la-practica-educativa.pdf>

Lorda, J. (2015). La importancia de la lectura. (p.1) [https://igualada.institucio.org/ca/actualitat/la-](https://igualada.institucio.org/ca/actualitat/la-importancia-de-la-lectura)

[importancia-de-la-lectura](https://igualada.institucio.org/ca/actualitat/la-importancia-de-la-lectura)

Méndez, P. Et al. (2020). Methodological Uncertainties of Research in ELT Education I. Énfasis.

Bogotá : Editorial Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

[https://die.udistrital.edu.co/sites/default/files/doctorado\\_ud/publicaciones/methodological\\_uncertainties\\_of\\_research\\_in\\_elt\\_education\\_i.pdf#page=48](https://die.udistrital.edu.co/sites/default/files/doctorado_ud/publicaciones/methodological_uncertainties_of_research_in_elt_education_i.pdf#page=48)

Ministerio de Educación Nacional. (s.f). Escala Valorativa.

<https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-180737.html>

McCarthy, S. y McMahon, S. (1992). From Convention to Invention: Three Approaches to Peer

Interaction During Writing. In R. Hertz-Lazarowitz, & N. Miller (Eds.), Interaction in

Cooperative Groups: The Theoretical Anatomy of Group Learning. (pp 3, 18,

32).[https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=3nnBETM5lnEC&oi=fnd&pg=PP](https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=3nnBETM5lnEC&oi=fnd&pg=PP11&dq=Three+Approaches+to+Peer+Interaction+During+Writing.&ots=k6cU93hNnL&sig=ybBSHQ-U9eoyoIQ0Z4aFbWLC3Ro#v=onepage&q&f=false)

[11&dq=Three+Approaches+to+Peer+Interaction+During+Writing.&ots=k6cU93hNnL&](https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=3nnBETM5lnEC&oi=fnd&pg=PP11&dq=Three+Approaches+to+Peer+Interaction+During+Writing.&ots=k6cU93hNnL&sig=ybBSHQ-U9eoyoIQ0Z4aFbWLC3Ro#v=onepage&q&f=false)

[sig=ybBSHQ-U9eoyoIQ0Z4aFbWLC3Ro#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=3nnBETM5lnEC&oi=fnd&pg=PP11&dq=Three+Approaches+to+Peer+Interaction+During+Writing.&ots=k6cU93hNnL&sig=ybBSHQ-U9eoyoIQ0Z4aFbWLC3Ro#v=onepage&q&f=false)

Ministerio de Educación. (s.f). Innovación educativa en Colombia. 2016.

[https://aprende.colombiaaprende.edu.co/ckfinder/userfiles/files/Libro Innovacion MEN - V2.pdf](https://aprende.colombiaaprende.edu.co/ckfinder/userfiles/files/Libro%20Innovacion%20MEN%20V2.pdf)

ONU: Asamblea General, Declaración Universal de Derechos Humanos, 10 de diciembre

de1948, 217 A (III). <https://www.refworld.org/es/docid/47a080e32.html>

ONU. Objetivos de Desarrollo Sostenible. 25 de septiembre de 2015.

<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>

Parques Nacionales Naturales de Colombia. (2016). Parque Nacional Natural Chingaza.

<https://www.parquesnacionales.gov.co/portal/es/ecoturismo/region-amazonia-y-orinoquia/parque-nacional-natural-chingaza/>

Pastor, V. (2005). Doce años de Investigación Acción en Educación Física. La importancia de las dinámicas colaborativas en la formación permanente del profesorado. El caso del grupo de trabajo internivelar de Segovia. *Lecturas de Educación Física y Deportes*, 90.

<https://www.efdeportes.com/efd90/investig.htm>

Quilis, A. (s.f). La Enseñanza de la lengua. *Centro virtual Cervantes*. Cauce. N. 2. (Pp 250-254).

[https://cvc.cervantes.es/literatura/cauce/pdf/cauce02/cauce\\_02\\_010.pdf](https://cvc.cervantes.es/literatura/cauce/pdf/cauce02/cauce_02_010.pdf)

RAE. (2020). Lenguaje. <https://dle.rae.es/lenguaje?m=form>

Reidl-Martínez, L. (2012, julio-septiembre). Metodología de investigación en educación médica.

Marco conceptual en el proceso de investigación. *Investigación en educación médica*.

vol.1 no.3. [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2007-](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-)

[50572012000300007](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-50572012000300007)

Rosell, W. y Paneque, E. (2009). Consideraciones generales de los métodos de enseñanza y su aplicación en cada etapa del aprendizaje. *Revista Habanera de Ciencias Médicas*, 8(2).

[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1729-](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-)

[519X2009000200016&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-519X2009000200016&lng=es&tlng=es)

Rosenblat, A. (1975). La Gramática y el Idioma. (Pp. 105-117).

<https://repositorio.unphu.edu.do/handle/123456789/130>

Secretaría de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. (2021). Gobernación de Cundinamarca. <http://www.cundinamarca.gov.co/dependencias/sectic/quienes-somos/funciones/index>

UNIR (2021). Las competencias comunicativas, clave en la enseñanza de un idioma. (P.1). <https://colombia.unir.net/actualidad-unir/competencia-comunicativa/>

Universidad de Navarra. (s.f). Recursos Digitales. Rubric. (p.1). [https://www.unav.edu/documents/19205897/33678485/herramientas\\_recursos\\_digitales.pdf/#:~:text=Un%20recurso%20digital%20puede%20ser,por%20acceso%20a%20la%20red.](https://www.unav.edu/documents/19205897/33678485/herramientas_recursos_digitales.pdf/#:~:text=Un%20recurso%20digital%20puede%20ser,por%20acceso%20a%20la%20red.)

Valverde, O. (s.f). El Diario de Campo. Revista Trabajo Social. (308-3018). <https://www.binasss.sa.cr/revistas/ts/v18n391993/art1.pdf>

Zambrano, D. y Zambrano L. (2018). Las tecnologías de la información y las comunicaciones (TICS) en la educación superior: consideraciones teóricas. Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa (REFCaE). <file:///C:/Users/GSN/Downloads/2750-6597-1-PB.pdf>

## Anexos

### Anexo A.

#### *Encuesta Sobre Accesibilidad a Internet*

Link de la encuesta de caracterización realizada a los estudiantes de grado Décimo.

<https://forms.gle/BgbdgNNPALDWY8aq9>

Este formulario tiene como objetivo conocer datos personales de los estudiantes de grado Décimo, así como el acceso que tienen a internet y dispositivos electrónicos, además de información concerniente a sus competencias comunicativas.

Nombre \*

Edad \*

Correo electrónico \*

Dirección (Urbana o rural) \*

Teléfono de contacto \*

¿Actualmente cuentas con acceso a internet en tu casa? \*

Sí

No

¿Cuentas con dispositivos electrónicos como teléfono, tableta o computador para navegar en internet?

Sí

No

¿Cómo consideras tu proceso lecto-escritor? ¿Bueno o Malo? Argumenta tu respuesta. \*

¿Consideras que tus competencias comunicativas están desarrolladas acordes con el nivel educativo en el que te encuentras? \*

Sí

No

¿Has desarrollado material educativo en el área Técnica?

Sí

No

¿Conoces los atractivos turísticos del municipio de Gama?

Sí

No

Comentarios

### Anexo B.

#### *Acceso al Cuestionario de Lectura*

Cuadernillo Lectura Crítica 10-2. Prueba Saber Para Avanzar 311, 2021. (Ver enlace:

<https://evaluarparaavanzar311.icfes.gov.co/descarga-archivos/Cuadernillos>)

**Anexo C.***Test de Ortografía*

 <p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL TÉCNICA AGROPECUARIA MARTÍN ROMERO “EL CAMPO ESPERANZA DE VIDA”</p> <p>No DANE: 125299000289 / Nit: 800.205.646-0 Aprobado por Res. No. 005003 de</p>	PROCESO: ACADÉMICO	ÁREA DE ARTES Y HUMANIDADES
	TEST DE COMPETENCIAS GRAMATICALES	Gama-Cundinamarca Octubre de 2021
		Página 123 de 3

**Adaptado de Caraballo, D. (2019).**

Nombre: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_

**PARTE I**

Concéntrate y responde las siguientes preguntas. Marca con una X la opción que creas que es correcta.

Recuerda que el uso de dispositivos electrónicos o cualquier otro dispositivo está prohibido para esta parte de la prueba.

**1.Cuál de las siguientes frases es correcta:**

- a) A ver si vienes a verme. \_\_\_\_  
 b) Haber si vienes a verme. \_\_\_\_  
 c) Aber si vienes a verme. \_\_\_\_

**2. ¿Cómo se escribe?**

- a) Absorber. \_\_\_\_  
 b) Absorver. \_\_\_\_

**3.Cuál de las siguientes frases es correcta.**

- a) Tienes que pintar esa vaya de blanco. \_\_\_\_  
 b) Tienes que pintar esa valla de blanco. \_\_\_\_

**4. Coloca “hay”, “ahí” y “ay” en el lugar correcto**

- \_\_\_\_, me he hecho daño en el pie.  
 ¿Sabes dónde \_\_\_\_ una tienda de comestibles? \_\_\_\_  
 He dejado el plato \_\_\_\_, encima de la mesa. \_\_\_\_

**5. Coloca: porqué, por qué o porque.**

Lo he entendido \_\_\_\_\_ lo has explicado muy bien.

**6. ¿Dónde está el error en esta frase? ¿Tiene o no tiene error? SÍ \_\_\_\_ NO \_\_\_\_.** Reescribe la frase corregida si tu respuesta fue SÍ.

Ir a recoger los juguetes inmediatamente.

---

**7. ¿Halla o haya? ¿Cuál de las dos frases es correcta?**

- a) La oficina de Ernesto se halla en Madrid. \_\_\_\_  
b) Espero que Jorge haya aprobado. \_\_\_\_

**8. ¿Cómo se escribe?**

- a) Te echo de menos \_\_\_\_  
b) Te hecho de menos \_\_\_\_

**9. ¿Es correcta la siguiente frase? SÍ \_\_\_\_ NO \_\_\_\_**

Ana había freído unas croquetas para cenar.

**10. ¿Dónde falta una tilde? Reescribe la frase corregida.**

El profesor se dirige a mi y no a ti

---

**11. ¿Cuál de estas dos palabras está mal escrita?**

- a) Expectacular \_\_\_\_  
b) Espectacular \_\_\_\_

**12. ¿Cuál de los dos verbos está escrito correctamente?**

- a) Convenir. \_\_\_\_  
b) Combenir. \_\_\_\_

**13. ¿Dónde está el error en esta frase? ¿Tiene o no tiene error? SÍ \_\_\_\_ NO \_\_\_\_.** Reescribe la frase corregida si tu respuesta fue SÍ.

Habían tres niñas sentadas en un banco.

---

**14. ¿Qué frase es la correcta?**

- a) Me sorprendió de que no viniera \_\_\_\_  
b) Me sorprendió que no viniera. \_\_\_\_

**15. ¿Sino o si no?, ¿qué frase es correcta?**

- a) Aquella camisa no es roja, sino naranja. \_\_\_\_  
b) Tienes que ir al trabajo, si no te despedirán. \_\_\_\_

**16. ¿Cómo se escribe?**

- a) Berenjena \_\_\_\_  
b) Berengena \_\_\_\_

**17. ¿Cuál de estas dos frases es la correcta?**

- a) Un rayo destruyó el granero

b) Un rayo destrulló el granero.

**18: ¿Jirafa o Girafa?, ¿cómo se escribe?**

\_\_\_\_\_

**19: ¿En qué palabra sobra la tilde?**

- a) Lápiz.      \_\_\_  
 b) Imágen.     \_\_\_  
 c) Murciélago.   \_\_\_

**20. Escoge la frase correcta:**

- a) Tienes que preveer las dificultades que tendremos este año.   \_\_\_  
 b) Tienes que prever las dificultades que tendremos este año.   \_\_\_

**21. ¿Qué palabra está bien escrita?**

- a) jengibre     \_\_\_  
 b) jengibre     \_\_\_

**22. ¿Cuál de las dos es la correcta?**

- a) Invención.   \_\_\_  
 b) Inbención.   \_\_\_

**23. Escoge la correcta:**

- a) Lo que está sucediendo es subrealista.   \_\_\_  
 b) Lo que está sucediendo es surrealista.   \_\_\_

**24. ¿Qué frase o frases contiene un error?**

- a) Juan se sintió muy frustrado al salir del examen.   \_\_\_  
 b) Juan se sintió muy frustrado al salir del examen.   \_\_\_  
 c) Juan se sintió muy frustado al salir del examen.   \_\_\_

**25. Escoge la frase correcta.**

- a) Eva cayó porque no tenía nada que decir.   \_\_\_  
 b) Eva calló porque no tenía nada que decir.   \_\_\_

**26. ¿A o ha?, ¿cuál es la correcta?**

- a) Carlos a venido a cenar, pero a tenido que salir pronto.   \_\_\_  
 b) Carlos ha venido a cenar, pero ha tenido que salir pronto.   \_\_\_

## PARTE II

### PALABRAS HOMÓFONAS

Escoge la opción que creas conveniente y márcala con una X.

**1. Después de .....la calle, vio que no había nadie.**

Ojear \_\_\_ Hojear \_\_\_

**2. Estoy .....una revista para distraerme.**

Ojeando \_\_\_ Hojeando \_\_\_

**3. Voy a .....una película para esta tarde.**

Grabar \_\_\_ grabar \_\_\_

**4. Este año me .....en la Declaración de la Renta.**

Gravarán \_\_\_ Grabarán \_\_\_

**5. Ayer no me .....hacer deporte.**

Convino \_\_\_ Combino \_\_\_

**6. Cuando me pongo el color negro, lo ...con algo blanco.**

Convino \_\_\_ Combino \_\_\_

**7. Iremos al campo a recolectar ...para hacer mermelada.**

Bayas \_\_\_ Vayas \_\_\_

**8. Tuve que saltar la ...para poder entrar.**

Valla \_\_\_ Baya \_\_\_

**9. Pondré el equipaje en la .....**

Baca \_\_\_ Vaca \_\_\_

**10. Al pasar por el camino nos cruzamos con una ...**

Vaca \_\_\_ Baca \_\_\_

**11. Cuando .....,compruebo la respuesta en el diccionario.**

Bacilo \_\_\_ Vacilo \_\_\_

**12. Un.....fue el causante de la infección.**

Bacilo \_\_\_ Vacilo \_\_\_

**13. Se hizo una declaración de todos los .....**

Bienes \_\_\_ Vienes \_\_\_

**14. Te gustará la experiencia, si ...**

Vienes \_\_\_ Bienes \_\_\_

**15. Cuando .....la respuesta, podrás pasar a la siguiente lección.**

Ayes \_\_\_ Halles \_\_\_

**16. Se oían los ..... desde la entrada del pueblo.**

Ayes \_\_\_\_ Halles \_\_\_\_

**17. La ciencia se tiene que ... en la investigación.**

Basar \_\_\_\_ Vasar \_\_\_\_

**18. La jarra está en el ..**

Basar \_\_\_\_ Vasar \_\_\_\_

**19. Esta tela es muy ... para hacer vestidos.**

Basta \_\_\_\_ Vasta \_\_\_\_

**20. Había una ..... extensión de tierra hasta llegar al río.**

Vasta \_\_\_\_ Basta \_\_\_\_

**Anexo D.***Diario de campo*

<b>DIARIO DE CAMPO. INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA GRADO DÉCIMO</b>		
<b>NOMBRE DEL DOCENTE</b>		
<b>LUGAR</b>		
<b>FECHA</b>		
<b>TEMA</b>		
<b>OBJETIVO</b>		
<b>ACTIVIDAD</b>	<b>DESCRIPCIÓN (METODOLOGÍA)</b>	<b>REFLEXIÓN Y CONCLUSIONES</b>
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		

---

**FIRMA DEL OBSERVADOR**

Fuente: Bernal (2021).

**Anexo E.***Escala valorativa (Rúbrica de Evaluación)***Herramienta de Evaluación de la Calidad de Objetos de Aprendizaje (Herramienta COdA).**

<b>Plantilla de evaluación de la calidad</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>N/A</b>
<b>URL del repositorio:</b>						
<b>URL del OA:</b>						
<b>Id del OA:</b>						
<b>1. Objetivos y coherencia didáctica del OA</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>N/A</b>
Notas:						
<b>2. Calidad de los contenidos del OA</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>N/A</b>
Notas:						
<b>3. Capacidad de generar reflexión, crítica e innovación</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>N/A</b>
Notas:						
<b>4. Interactividad y adaptabilidad</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>N/A</b>
Notas:						
<b>5. Motivación</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>N/A</b>
Notas:						
<b>6. Formato y diseño</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>N/A</b>
Notas:						
<b>7. Usabilidad</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>N/A</b>
Notas:						
<b>8. Accesibilidad</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>N/A</b>
Notas:						
<b>9. Reusabilidad</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>N/A</b>
Notas:						
<b>10. Interoperabilidad</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>N/A</b>
Notas:						

Fuente: Hernández-Pampillón, A. et al. (2012).

**Anexo F. Protocolo de Validación de Instrumentos**

Gama, Cundinamarca.

Octubre 25 de 2021.

**Licenciada****SUSANA DÁVILA VALLEJO**

Cordial saludo,

Por medio de la presente me dirijo a usted, con la finalidad de solicitarle formalmente la validación de los instrumentos que se aplicarán en la recolección de información para elaborar el Trabajo de Grado que lleva por título: ***“ESTRATEGIA METODOLÓGICA EDUCATIVA BASADA EN EL MODELO B-LEARNING, MEDIANTE UNA SECUENCIA DIDÁCTICA PARA LA ASIGNATURA DE ESPAÑOL CON LOS ESTUDIANTES DE GRADO DÉCIMO DE LA IEDTA MARTÍN ROMERO DEL MUNICIPIO DE GAMA, CUNDINAMARCA”*** como requisito exigido, para optar al Grado de: **Magister en Recursos Digitales Aplicados a la Educación**, que otorga la Universidad de Cartagena.

A tal efecto, se elaboró el siguiente instrumento:

Prueba diagnóstica, con la cual se podrá alcanzar el objetivo: Realizar un diagnóstico de las habilidades comunicativas de los estudiantes del grado décimo de la IEDTA Martín Romero del municipio de Gama, Cundinamarca, por medio de la aplicación de una prueba estándar de lenguaje.

Le agradezco que observe y comente la **claridad y objetividad** de cada una de las preguntas, así como su **pertinencia y coherencia** con relación a los objetivos de la investigación. Siéntase usted en libertad de realizar las observaciones que considere oportunas. Sus opiniones constituirán un valioso aporte a esta investigación, le agradecemos sinceramente su colaboración.

De antemano, gracias por su atención y colaboración como experto validador o juez validador.

Atentamente;

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Gersson Bernal de León', with a horizontal line above and below the signature.

**GERSSON BERNAL DE LEÓN**

Maestrante en Recursos Digitales Aplicados a la Educación

C.C. 80'378.347 de Gachetá

Tel. 3114545278

<b>DATOS DE IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO</b>
--

<b>Nombre del evaluador:</b>	<b>SUSANA BEATRIZ DÁVILA VALLEJO</b>
<b>Perfil académico:</b>	Licenciada en lengua castellana y literatura y maestrante del programa de Recursos Digitales Aplicados a la Educación de la Universidad de Cartagena.
<b>Experiencia en el campo de investigación:</b>	La docente está vinculada con la SEC de Cundinamarca hace 6 años y lleva en el ámbito educativo 11 años. Ha trabajado con asesorías educativas y también con la entidad “Transformamos” y en educación para adultos. Se desempeña también como asesora en la preparación de Pruebas saber 11.

Acepto: 

C.C. 59'653.337

Anexo:

A.- Objetivos de la Investigación

B.- Tabla de criterios de evaluación, revisión y validación de ítems.

- Anexo B-1: criterios para la validación, prueba diagnóstica

### C.- Instrumento

- Anexo C-1: Instrumento prueba diagnóstica

### D.- Constancia de validación

## **Objetivos de la Investigación**

### **Objetivo general**

Implementar una estrategia metodológica basada en el modelo combinado B-Learning con estudiantes de grado décimo de la IEDTA Martín Romero del municipio de Gama Cundinamarca, consistente en el establecimiento de problemas contextuales en el uso del lenguaje y temas de interés académico, para fortalecer su conocimiento agropecuario y transmitirlo a través de distintos recursos y canales de comunicación.

### **Objetivos específicos**

1. Realizar un diagnóstico de las habilidades comunicativas de los estudiantes del grado décimo por medio de la aplicación de una prueba estándar de lenguaje.
2. Diseñar dos recursos digitales que resalten los atractivos turísticos, la cultura del municipio de Gama, Cundinamarca y manual técnico de Buenas Prácticas Agropecuarias.
3. Fomentar procesos de innovación en el aula apoyados por las TIC, a través de la implementación del B-Learning como herramienta metodológica en el desarrollo de las clases de Lenguaje.

4. Evaluar la participación de los estudiantes a través de la socialización de la estrategia planteada y los productos finales.

### **Criterios para la validación de Prueba Diagnóstica**

Para el manejo de la información entre indicadores o ítem del instrumento se recomienda completar la tabla en busca de facilitar el proceso. En las instrucciones señala con una X cada criterio y en las observaciones precisa las posturas y sugerencias.

En tal sentido, apreciamos altamente las observaciones, ya que permitirán bajo sus sugerencias hacer las correcciones pertinentes a cada uno de los ítems.

Su aporte con respecto a la validación contribuirá altamente al éxito de la investigación en proceso.

#### **CRITERIOS:**

**Pertinencia:** el indicador o ítem es esencial para evaluar ese concepto, categoría, subcategoría, e instrumentos. Si considera que no es así debe ser excluido, a menos que recomiende alguna modificación en las observaciones.

**Claridad:** la redacción del indicador o ítem es clara. Se comprende lo que indaga.

**Coherencia:** el indicador o ítem guarda estrecha relación con los conceptos, las categorías y el instrumento.

**Suficiencia:** el indicador o ítem de la misma categoría es suficiente para obtener la información que se requiere.

Categoría	Subcategoría	Ítem	Pertinencia		Claridad		Coherencia		Suficiencia		Observaciones
			Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
Lingüística Gramática Sintaxis Ortográfica	<b>Observación</b>	1	X		X		X		X		
		2	X		X		X		X		
		3	X		X		X		X		
		4	X		X		X		X		
		5	X		X		X		X		
	<b>Relación</b>	6	X		X		X		X		
		7	X		X		X		X		
		8	X		X		X		X		
		9	X		X		X		X		
		10	X		X		X		X		
	<b>Comparación</b>	11	X		X		X		X		
		12	X		X		X		X		
		13	X		X		X		X		
		14	X		X		X		X		
		15	X		X		X		X		
	<b>Clasificación</b>	16	X		X		X		X		
		17	X		X		X		X		
		18	X		X		X		X		
		19	X		X		X		X		
		20	X		X		X		X		
	<b>Pertinencia</b>	21	X		X		X		X		

	<b>lingüística</b>	22	X		X		X		X		
		23	X		X		X		X		
		24	X		X		X		X		
		25	X		X		X		X		
		26	X		X		X		X		
		27	X		X		X		X		
		28	X		X		X		X		
		29	X		X		X		X		
		30	X		X		X		X		
		<b>Profundización lexical</b>	31	X		X		X		X	
	32		X		X		X		X		
	33		X		X		X		X		
	34		X		X		X		X		
	35		X		X		X		X		
	<b>Uso de reglas ortográficas</b>	36	X		X		X		X		
		37	X		X		X		X		
		38	X		X		X		X		
		39	X		X		X		X		
		40	X		X		X		X		
		41	X		X		X		X		
		42	X		X		X		X		
		43	X		X		X		X		
		44	X		X		X		X		
		45	X		X		X		X		

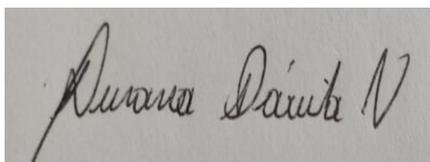
		46	X		X		X		X		
Nuevos ítems Recomendados por el evaluador											

**OBSERVACIONES GENERALES:**

Apruebo y valido la Prueba Diagnóstica para ser aplicada a los participantes, sin añadir nuevos ítems.

<b>DATOS DE IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO</b>
--

<b>Nombre del evaluador:</b>	<b>SUSANA BEATRIZ DÁVILA VALLEJO</b>
<b>Perfil académico:</b>	Licenciada en lengua castellana y literatura y maestrante del programa de Recursos Digitales Aplicados a la Educación de la Universidad de Cartagena.
<b>Experiencia en el campo de investigación:</b>	La docente está vinculada con la SEC de Cundinamarca hace 6 años y lleva en el ámbito educativo 11 años. Ha trabajado con asesorías educativas y también con la entidad “Transformamos” y en educación para adultos. Se desempeña también como asesora en la preparación de Pruebas saber 11.



Validó: \_\_\_\_\_

C.C. 59'653.337

 <p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL TÉCNICA AGROPECUARIA MARTÍN ROMERO “EL CAMPO ESPERANZA DE VIDA” No Dane: 125299000289 / Nit: 800.205.646-0</p>	PROCESO: ACADÉMICO	ÁREA DE ARTES Y HUMANIDADES
	TEST DE COMPETENCIAS GRAMATICALES	Gama-Cundinamarca Octubre de 2021
		Página 139 de 3

## Test de ortografía

Adaptado de Caraballo, D. (2019).

Nombre: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_

### PARTE I

Concéntrate y responde las siguientes preguntas. Marca con una X la opción que creas que es correcta.

Recuerda que el uso de dispositivos electrónicos o cualquier otro dispositivo está prohibido para esta parte de la prueba.

**1. Cuál de las siguientes frases es correcta:**

- a) A ver si vienes a verme. \_\_\_\_  
 b) Haber si vienes a verme. \_\_\_\_  
 c) Aber si vienes a verme. \_\_\_\_

**2. ¿Cómo se escribe?**

- a) Absorber. \_\_\_\_  
 b) Absorver. \_\_\_\_

**3. Cuál de las siguientes frases es correcta.**

- a) Tienes que pintar esa vaya de blanco. \_\_\_\_  
 b) Tienes que pintar esa valla de blanco. \_\_\_\_

**4. Coloca “hay”, “ahí” y “ay” en el lugar correcto**

\_\_\_\_, me he hecho daño en el pie.  
 ¿Sabes dónde \_\_\_\_ una tienda de comestibles? \_\_\_\_  
 He dejado el plato \_\_\_\_, encima de la mesa. \_\_\_\_

**5. Coloca: porqué, por qué o porque.**

Lo he entendido \_\_\_\_\_ lo has explicado muy bien.

**6. ¿Dónde está el error en esta frase? ¿Tiene o no tiene error? SÍ\_\_\_\_ NO\_\_\_\_.**

**Reescribe la frase corregida si tu respuesta fue SÍ.**

Ir a recoger los juguetes inmediatamente.

---

**7. ¿Halla o haya? ¿Cuál de las dos frases es correcta?**

- a) La oficina de Ernesto se halla en Madrid. \_\_\_\_  
 b) Espero que Jorge haya aprobado. \_\_\_\_

**8. ¿Cómo se escribe?**

- a) Te echo de menos \_\_\_\_  
 b) Te hecho de menos \_\_\_\_

**9. ¿Es correcta la siguiente frase? SÍ \_\_\_\_ NO \_\_\_\_**

Ana había freído unas croquetas para cenar.

**10. ¿Dónde falta una tilde? Reescribe la frase corregida.**

El profesor se dirige a mi y no a ti

---

**11. ¿Cuál de estas dos palabras está mal escrita?**

- a) Expectacular \_\_\_\_  
 b) Espectacular \_\_\_\_

**12. ¿Cuál de los dos verbos está escrito correctamente?**

- a) Convenir. \_\_\_\_  
 b) Combenir. \_\_\_\_

**13. ¿Dónde está el error en esta frase? ¿Tiene o no tiene error? SÍ \_\_\_\_ NO \_\_\_\_.**

**Reescribe la frase corregida si tu respuesta fue SÍ.**

Habían tres niñas sentadas en un banco.

---

**14. ¿Qué frase es la correcta?**

- a) Me sorprendió de que no viniera \_\_\_\_  
 b) Me sorprendió que no viniera. \_\_\_\_

**15. ¿Sino o si no?, ¿qué frase es correcta?**

- a) Aquella camisa no es roja, sino naranja. \_\_\_\_  
 b) Tienes que ir al trabajo, si no te despedirán. \_\_\_\_

**16. ¿Cómo se escribe?**

- a) Berenjena \_\_\_\_

b) Berengena \_\_\_\_

**17. ¿Cuál de estas dos frases es la correcta?**

- a) Un rayo destruyó el granero  
b) Un rayo destrulló el granero.

**18: ¿Jirafa o Girafa?, ¿cómo se escribe?**

\_\_\_\_\_

**19: ¿En qué palabra sobra la tilde?**

- a) Lápiz. \_\_\_\_  
b) Imágen. \_\_\_\_  
c) Murciélago. \_\_\_\_

**20. Escoge la frase correcta:**

- a) Tienes que preveer las dificultades que tendremos este año. \_\_\_\_  
b) Tienes que prever las dificultades que tendremos este año. \_\_\_\_

**21. ¿Qué palabra está bien escrita?**

- a) jengibre \_\_\_\_  
b) jengibre \_\_\_\_

**22. ¿Cuál de las dos es la correcta?**

- a) Invención. \_\_\_\_  
b) Inbención. \_\_\_\_

**23. Escoge la correcta:**

- a) Lo que está sucediendo es subrealista. \_\_\_\_  
b) Lo que está sucediendo es surrealista. \_\_\_\_

**24. ¿Qué frase o frases contiene un error?**

- a) Juan se sintió muy frustrado al salir del examen. \_\_\_\_  
b) Juan se sintió muy frustrado al salir del examen. \_\_\_\_  
c) Juan se sintió muy frustado al salir del examen. \_\_\_\_

**25. Escoge la frase correcta.**

- a) Eva cayó porque no tenía nada que decir. \_\_\_\_  
b) Eva calló porque no tenía nada que decir. \_\_\_\_

**26. ¿A o ha?, ¿cuál es la correcta?**

- a) Carlos a venido a cenar, pero a tenido que salir pronto. \_\_\_\_  
b) Carlos ha venido a cenar, pero ha tenido que salir pronto. \_\_\_\_

**PARTE II****PALABRAS HOMÓFONAS**

Escoge la opción que creas conveniente y márcala con una X.

**1. Después de .....la calle, vio que no había nadie.**

Ojear \_\_\_ Hojear \_\_\_

**2. Estoy .....una revista para distraerme.**

Ojeando \_\_\_ Hojeando \_\_\_

**3. Voy a .....una película para esta tarde.**

Grabar \_\_\_ grabar \_\_\_

**4. Este año me .....en la Declaración de la Renta.**

Gravarán \_\_\_ Grabarán \_\_\_

**5. Ayer no me ....hacer deporte.**

Convino \_\_\_ Combino \_\_\_

**6. Cuando me pongo el color negro, lo ...con algo blanco.**

Convino \_\_\_ Combino \_\_\_

**7. Iremos al campo a recolectar ...para hacer mermelada.**

Bayas \_\_\_ Vayas \_\_\_

**8. Tuve que saltar la ...para poder entrar.**

Valla \_\_\_ Baya \_\_\_

**9. Pondré el equipaje en la .....**

Baca \_\_\_ Vaca \_\_\_

**10. Al pasar por el camino nos cruzamos con una ...**

Vaca \_\_\_ Baca \_\_\_

**11. Cuando ....., compruebo la respuesta en el diccionario.**

Bacilo \_\_\_ Vacilo \_\_\_

**12. Un.....fue el causante de la infección.**

Bacilo \_\_\_ Vacilo \_\_\_

**13. Se hizo una declaración de todos los .....**

Bienes \_\_\_ Vienes \_\_\_

**14. Te gustará la experiencia, si ...**

Vienes \_\_\_ Bienes \_\_\_

**15. Cuando .....la respuesta, podrás pasar a la siguiente lección.**

Ayes \_\_\_ Halles \_\_\_

**16. Se oían los ..... desde la entrada del pueblo.**

Ayes \_\_\_ Halles \_\_\_

**17. La ciencia se tiene que ... en la investigación.**

Basar \_\_\_ Vasar \_\_\_

**18. La jarra está en el ..**

Basar \_\_\_ Vasar \_\_\_

**19. Esta tela es muy ... para hacer vestidos.**

Basta \_\_\_ Vasta \_\_\_

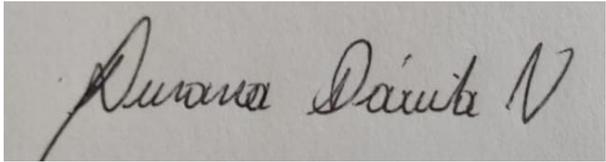
**20. Había una ..... extensión de tierra hasta llegar al río.**

Vasta \_\_\_ Basta \_\_\_

### Constancia de validación

<b>OBSERVACIONES GENERALES DEL JUEZ EXPERTO</b>		
Estrategia Metodológica Educativa Basada en el Modelo B-Learning, Mediante una Secuencia Didáctica Para la Asignatura de Español con los Estudiantes de Grado Décimo de la IEDTA Martín Romero del Municipio de Gama, Cundinamarca.		
<b>1. Pertinencia de los instrumentos con los objetivos:</b>		
Suficiente	Medianamente suficiente	Insuficiente
Observaciones:		
<b>2. Pertinencia de las categorías con los objetivos:</b>		
Suficiente	Medianamente suficiente	Insuficiente
Observaciones:		
<b>3. Pertinencia de las subcategorías con los objetivos:</b>		
Suficiente	Medianamente suficiente	Insuficiente
Observaciones:		
<b>4. Pertinencia de los instrumentos con los objetivos:</b>		
Suficiente	Medianamente suficiente	Insuficiente

Observaciones:		
<b>5. Redacción de los instrumentos:</b>		
<b>Suficiente</b>	Medianamente suficiente	Insuficiente
Observaciones:		
<b>6. Presentación de los instrumentos:</b>		
<b>Suficiente</b>	Medianamente suficiente	Insuficiente

Observaciones:	
La prueba es aplicable y pertinente para el curso y el nivel educativo.	
Recomendaciones:	
Nombre del experto:	SUSANA BEATRIZ DÁVILA VALLEJO
Firma del experto:	

**Anexo G.***Secuencia Didáctica Para el Área de Lenguaje Grado Décimo*

 <p><b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL TÉCNICA AGROPECUARIA MARTIN ROMERO</b> No Dane:125299000289 / Nit: 800.205.646-0 Aprobado por Res. No 005003 de noviembre 15 de 2005</p>	<b>PROCESO: PEDAGÓGICO</b>	<b>CÓDIGO: IMRG RIPEDOS</b>
		<b>Versión: 01</b>
	<b>ESTRATEGIA METODOLÓGICA A TRAVÉS DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS</b>	<b>Gama – Cundinamarca Enero de 2022</b>
		<b>2 páginas</b>

**Objetivo (¿Para qué se enseña?)**

Implementar una estrategia metodológica basada en el modelo combinado B- Learning con estudiantes de grado décimo de la IEDTA Martín Romero del municipio de Gama Cundinamarca, consistente en el uso del lenguaje en temas de interés académico, para plasmar su conocimiento agropecuario y transmitirlo a través de distintos recursos y canales de comunicación.

**Contenido (¿Qué se enseña?)**

1. Técnicas de escritura académica
2. Cómo redactar un manual de buenas prácticas.
3. Copyright
4. Cómo redactar Infografías
5. Cómo crear un podcast
6. Cómo crear un poster digital
7. Cómo hacer un video educativo

**Método (¿Cómo se enseña?)**

Método expositivo

Método de trabajo independiente

Método de elaboración conjunta

**Medio (¿Con qué se enseña?)**

Teorías

Ejercicios prácticos

Recursos digitales

**Forma (Cómo se organiza la enseñanza)**

Actividades de inicio

Contextualización

Teorización

Actividades de práctica

Actividades de cierre

Evaluación

**Evaluación (¿En qué medida se logra el objetivo de la enseñanza?)**

Evaluación constante y procesual

Evaluación formativa

Evaluación cuantitativa

 <p><b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL TÉCNICA AGROPECUARIA MARTIN ROMERO</b> No Dane:125299000289 / Nit: 800.205.646-0 Aprobado por Res. No 005003 de noviembre 15 de 2005</p>	<b>PROCESO: PEDAGÓGICO</b>	<b>CÓDIGO: IMRG RIPEDOS</b>
		<b>Versión: 01</b>
	<b>ESTRATEGIA METODOLÓGICA A TRAVÉS DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS</b>	<b>Gama – Cundinamarca Enero de 2022</b>
		<b>5 páginas</b>

<b>1. Título de la Secuencia</b>	<b>TÉCNICAS DE ESCRITURA ACADÉMICA (1)</b>	<b>Duración: 6 Horas</b>
<b>2. Áreas del Conocimiento Transversalizadas</b>	<b>Lengua Castellana, Informática, área Técnica.</b>	<b>Grado: UNDÉCIMO</b>
<b>3. Eje Temático</b>	<b>TÉCNICAS DE ESCRITURA ACADÉMICA</b>	
<b>4. Producto Final</b>	<b>Cuerpo del texto de las infografías, folletos, podcasts y los videos tutoriales.</b>	

<b>5. Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer varias de las técnicas de escritura que se utilizan en la redacción de material informativo de orden académico para ser utilizadas en la construcción de recursos educativos digitales por parte de los estudiantes de grado once de la IEDTA Martín Romero de Gama, Cundinamarca.</li> <li>• Redactar textos académicos que sirvan como cuerpo de los recursos digitales que los estudiantes deben presentar como estrategias de mercadeo para sus proyectos del Área técnica.</li> </ul>
----------------------	---

<b>6.- Criterios de Evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo y profundización en el tema.</li> <li>• Precisión y pertinencia lingüística.</li> <li>• Aplicación de las técnicas de escritura académica.</li> <li>• Ortografía.</li> </ul>	
<b>7.-Competencias que se desarrollarán luego de la intervención</b>	<b>Competencia Lingüística</b>	<b>Competencia Cultural</b>
	<b>Competencia Digital</b>	<b>Competencias Ciudadanas</b>
	<b>Autonomía e iniciativa personal</b>	<b>Competencia Artística</b>
	<b>Saber hacer</b>	

<b>Secuencia didáctica</b>	<b>Actividades</b>	<b>Duración</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lectura del material sugerido de manera individual.</li> <li>2. Mesa redonda.</li> <li>3. Establecimiento de parámetros de escritura del texto académico de cada proyecto.</li> <li>4. Escritura del texto académico (En casa).</li> <li>5. Revisión de los textos.</li> <li>6. Digitalización de los textos (En casa). De no</li> </ol>	Seis horas

	contarse con los dispositivos electrónicos para este efecto, se dispondrá de las herramientas institucionales.	
<b>Uso de las TIC</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes deben realizar la búsqueda del material sugerido en Internet.</li> <li>• Los estudiantes deben buscar recursos digitales afines a los que ellos están empezando a crear.</li> <li>• Los estudiantes deben digitalizar los hipertextos que creen en cada uno de sus grupos.</li> </ul>	<b>Estrategias</b>	<b>Recursos</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lectura crítica y analítica.</li> <li>• Técnicas de discusión.</li> <li>• Creación de hipertextos.</li> <li>• Navegación en internet.</li> <li>• Digitalización de textos en dispositivos electrónicos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Internet.</li> <li>• Repositorios y páginas de temas agropecuarios.</li> <li>• Computadores.</li> <li>• Teléfonos inteligentes.</li> <li>• Memorias USB.</li> <li>• Programas de procesamiento de texto.</li> <li>• Papel y lápiz.</li> </ul>

<b>Estrategias didácticas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En el aula de informática se abrirá el espacio para que los estudiantes visualicen la literatura sugerida en los computadores de la institución. De no contar con internet, previamente se descargarán los documentos con el fin de facilitarlos offline.</li> <li>• Después de realizar la lectura, se realizará una mesa redonda con el fin de exponer ideas, y resolver dudas al respecto de la redacción académica. Esta actividad estará dirigida por el profesor.</li> <li>• Los estudiantes redactarán en casa un texto preliminar en el que respondan los siguientes interrogantes:</li> </ul>
-------------------------------	---

	<p>¿Qué están haciendo? y ¿Cómo lo están haciendo? cada respuesta debe tener como mínimo 150 palabras y estimar palabras clave u orientadoras.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Luego se sugerirá la búsqueda de recursos afines en repositorios y páginas especializadas de carácter agropecuario para que los estudiantes encuentren el estilo pertinente para sus propios textos. Esta búsqueda debe ser soportada con el link de la dirección del sitio web y algún estudiante del grupo expondrá los puntos comunes de su texto y el encontrado en internet.</li> <li>• Luego de revisar y aprobar la redacción, el estilo y la ortografía del texto durante la clase de lenguaje en conjunto con el docente del Área Técnica, se procederá a digitalizarlo en casa para su posterior utilización en la creación del recurso.</li> <li>• El docente orientador creará un grupo de WhatsApp con los estudiantes que participan de la investigación, para que, por este medio en horarios concertados, se resuelvan dudas o se hagan aportes al proceso de creación de los recursos.</li> </ul>		
<b>Evaluación</b>	<b>Formativa</b>	Participación activa en las actividades de clase.	✓
		Proposición de ideas para el trabajo.	✓
		Argumentación de sus propios postulados.	✓
		Profundización en los contenidos.	✓
		Autoevaluación.	✓

	<b>Cuantitativa</b>	Producción escrita.	✓
		Presentación oral del producto final.	✓
		Subida a la internet del producto final.	✓
		Comentarios a los trabajos de los compañeros.	✓

<b>Recursos y materiales utilizados</b>	Primera Lectura <a href="https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/napoles_2015/17_martin.pdf">https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/napoles_2015/17_martin.pdf</a>
	Segunda Lectura <a href="http://ediagnostikoak.net/edweb/cas/materiales-informativos/ED13/Criterios_exp_escrita2013/Crit_correc_2013_2_ESO_cas_centros.pdf">http://ediagnostikoak.net/edweb/cas/materiales-informativos/ED13/Criterios_exp_escrita2013/Crit_correc_2013_2_ESO_cas_centros.pdf</a>
	Material impreso de la literatura sugerida.
	Computadores portátiles.
	Teléfonos inteligentes.
Papel y lápiz.	

<b>Enlace de la publicación del producto final.</b>	
---	--

 <p><b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL TÉCNICA AGROPECUARIA MARTIN ROMERO</b> No Dane:125299000289 / Nit: 800.205.646-0 Aprobado por Res. No 005003 de noviembre 15 de 2005</p>	<b>PROCESO: PEDAGÓGICO</b>	<b>CÓDIGO: IMRG RIPEDOS</b>
		<b>Versión: 01</b>
	<b>ESTRATEGIA METODOLÓGICA A TRAVÉS DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS</b>	<b>Gama – Cundinamarca Enero de 2022</b>
		<b>5 páginas</b>

<b>Secuencia didáctica</b>	<b>Actividades</b>		<b>Duración</b>
<b>1. Título de la Secuencia</b>	<b>CÓMO CONSTRUIR UN MANUAL DE BUENAS PRÁCTICAS AGROPECUARIAS (2)</b>		<b>10 Horas</b>
<b>2. Áreas del Conocimiento Transversalizadas</b>	<b>Lengua Castellana, Informática, Área Técnica.</b>	<b>Grado: UNDÉCIMO</b>	
<b>3. Eje Temático</b>	<b>Manual de Buenas Prácticas Agropecuarias</b>		
<b>4. Producto Final</b>	<b>Cuerpo del texto de un Manual de Buenas Prácticas Agropecuarias del proyecto realizado por cada grupo.</b>		
<b>5. Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer el estilo de escritura, el lenguaje y las especificidades técnicas que se deben tener en cuenta y utilizar en la redacción de un Manual de Buenas Prácticas, en este caso, uno agropecuario.</li> </ul>		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Redactar un Manual de Buenas Prácticas de cada uno de los Proyectos Agropecuarios de los estudiantes de grado undécimo.</li> </ul>
<b>6. Criterios de Evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo y profundización en el tema.</li> <li>• Precisión y pertinencia lingüística del Manual de Buenas Prácticas.</li> <li>• Aplicación de las técnicas de escritura académica.</li> <li>• Ortografía.</li> </ul>

<b>7. Competencias que se desarrollarán luego de la intervención</b>	<b>Competencia Lingüística</b>	<b>Competencia Cultural</b>
	<b>Competencia Digital</b>	<b>Competencias Ciudadanas</b>
	<b>Autonomía e iniciativa personal</b>	<b>Competencia Artística</b>
	<b>Saber hacer</b>	

<b>Estrategias didácticas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En el aula de informática se abrirá el espacio para que los estudiantes visualicen la literatura sugerida en los computadores de la institución. De no contar con internet, previamente se descargarán los documentos con el fin de facilitarlos offline.</li> </ul>
-------------------------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Después de realizar la lectura, se realizará una mesa redonda con el fin de exponer ideas, construir un modelo de Manual de Buenas prácticas y resolver dudas al respecto de la redacción académica. Esta actividad estará dirigida por el profesor.</li> <li>• Los estudiantes redactarán en casa su propio Manual de Buenas Prácticas Agropecuarias, dependiendo del proyecto que estén realizando. Este trabajo debe contener: Nombre del proyecto, objetivos, especificaciones técnicas de la práctica que están llevando a cabo (de acuerdo con el modelo que se estime de manera conjunta), metodología, resultados esperados y conclusiones.</li> <li>• Luego se sugerirá la búsqueda de recursos afines en repositorios y páginas especializadas de carácter agropecuario para que los estudiantes comparen sus manuales y puedan realizar una autoevaluación de su trabajo para mejorarlo de ser necesario.</li> <li>• Luego de revisar y aprobar la redacción, el estilo y la ortografía del texto durante la clase de lenguaje en conjunto con el docente del Área Técnica, se procederá a digitalizarlo en casa para su posterior utilización en la creación del recurso digital.</li> <li>• El manual será publicado en una página de Wix para su consulta.</li> </ul>		
<b>Evaluación</b>	<b>Formativa</b>	Participación activa en las actividades de clase.	✓
		Proposición de ideas para el trabajo.	✓
		Argumentación de sus propios postulados.	✓
		Profundización en los contenidos.	✓
		Autoevaluación.	✓
	<b>Cuantitativa</b>	Producción escrita.	✓

		Presentación oral del producto final.	✓
		Subida a la internet del producto final.	✓
		Comentarios a los trabajos de los compañeros.	✓
<b>Recursos y materiales utilizados</b>	<p>Primera Lectura  <a href="https://www.ica.gov.co/areas/agricola/servicios/inocuidad-agricola/capacitacion/cartillabpa.aspx">https://www.ica.gov.co/areas/agricola/servicios/inocuidad-agricola/capacitacion/cartillabpa.aspx</a></p> <p>Segunda Lectura  <a href="https://www.oirsa.org/contenido/biblioteca/Manual%20de%20buenas%20pr%C3%A1cticas%20pecuarias%20en%20bovinos,%20porcinos%20y%20aves.pdf">https://www.oirsa.org/contenido/biblioteca/Manual%20de%20buenas%20pr%C3%A1cticas%20pecuarias%20en%20bovinos,%20porcinos%20y%20aves.pdf</a></p> <p>Computadores portátiles.</p> <p>Teléfonos inteligentes.</p> <p>Papel y lápiz.</p> <p>Aplicaciones digitales para creación de contenido.</p>		
<b>Enlace de la publicación del producto final.</b>			

 <b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL TÉCNICA AGROPECUARIA MARTIN ROMERO</b> No Dane: 125299000289 / Nit: 800.205.646-0 Aprobado por Res. No 005003 de noviembre 15 de 2005	<b>PROCESO: PEDAGÓGICO</b>	<b>CÓDIGO: IMRG RIPEDOS</b>
		<b>Versión: 01</b>
	<b>ESTRATEGIA METODOLÓGICA A TRAVÉS DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS</b>	<b>Gama – Cundinamarca Enero de 2022</b>
		<b>5 páginas</b>

<b>1. Título de la Secuencia</b>	<b>COPYRIGHT (3)</b>		<b>Duración: 4 Horas</b>
<b>2. Áreas del Conocimiento Transversalizadas</b>	<b>Lengua Castellana, Informática, Área Técnica, Ética y Valores.</b>	<b>Grado: UNDÉCIMO</b>	
<b>3. Eje Temático</b>	<b>Derechos de Autor</b>		
<b>4. Producto Final</b>	<b>Fotografías, imágenes y consentimientos informados para la utilización en las infografías y demás recursos digitales.</b>		

<b>5. Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer las diferentes normas jurídicas y los principios éticos que rigen la utilización de materiales publicados, como una forma de respetar la producción intelectual y no incurrir en ningún delito de esta índole como el plagio.</li> <li>• Conocer los diferentes tipos de derechos de autor y licencias Creative Commons para que los estudiantes sepan a qué tipo de ellos pertenecen sus trabajos y cómo los pueden llegar a proteger y publicar.</li> </ul>
----------------------	--

<b>6.- Criterios de Evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo y profundización en el tema.</li> <li>• Referencia de autores externos.</li> <li>• Uso apropiado de imágenes producidas por otros autores.</li> <li>• Ortografía.</li> </ul>	
<b>7.-Competencias que se desarrollarán luego de la intervención</b>	<b>Competencia Lingüística</b>	<b>Competencia Cultural</b>
	<b>Competencia Digital</b>	<b>Competencias Ciudadanas</b>
	<b>Autonomía e iniciativa personal</b>	<b>Competencia Artística</b>
	<b>Saber hacer</b>	

<b>Secuencia didáctica</b>	<b>Actividades</b>	<b>Duración</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lectura del material sugerido.</li> <li>• Determinar si las infografías u otros recursos llevarán información de otros autores.</li> <li>• Toma de fotografías pertinentes.</li> <li>• Copia de información externa realizando el debido proceso de referenciación.</li> </ul>	4 horas
<b>Uso de las TIC</b>	<b>Estrategias</b>	<b>Recursos</b>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes deben realizar la búsqueda del material sugerido en Internet.</li> <li>• Los estudiantes deben consultar la forma en cómo deben citar a un autor en caso de utilizar información o material externo.</li> <li>• Los estudiantes deben cargar las imágenes en algún medio digital de almacenamiento para ser utilizadas en la realización de las infografías y los demás recursos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lectura crítica y analítica.</li> <li>• Técnicas de discusión.</li> <li>• Navegación en internet.</li> <li>• Creación de un recurso educativo digital.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Internet.</li> <li>• Repositorios y páginas de temas agropecuarios.</li> <li>• Computadores.</li> <li>• Teléfonos inteligentes.</li> <li>• Cámaras.</li> <li>• Memorias USB.</li> <li>• Programas de procesamiento de texto.</li> </ul>
---	--	--

<b>Estrategias didácticas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En el aula de informática se abrirá el espacio para que los estudiantes visualicen la literatura sugerida en los computadores de la institución. De no contar con internet, previamente se descargarán los documentos con el fin de facilitarlos offline.</li> <li>• Después de realizar la lectura, se realizará una mesa redonda con el fin de exponer ideas, aclarar dudas y establecer qué tipo de derechos de autor aplicarían en caso de utilizarse material de otros autores. Esta actividad estará dirigida por el profesor.</li> <li>• Los estudiantes irán a campo a tomar fotografías de sus proyectos y consultarán documentos afines que</li> </ul>
-------------------------------	---

	<p>avalen su quehacer al respecto, con el fin de darle soporte teórico a sus trabajos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes ingresarán a la página de normas APA y realizarán un ejercicio de citar cinco autores de trabajos afines a los suyos. Esta actividad se realizará por grupos de proyectos.</li> <li>• El docente director de proyecto revisará si los estudiantes realizaron las citas de sus trabajos de manera correcta y orientará el proceso de corrección de ser necesario.</li> </ul>		
<b>Evaluación</b>	<b>Formativa</b>	Participación activa en las actividades de clase.	✓
		Proposición de ideas para el trabajo.	✓
		Argumentación de sus propios postulados.	✓
		Profundización en los contenidos.	✓
		Autoevaluación.	✓
	<b>Cuantitativa</b>	Producción escrita.	✓
		Presentación oral del producto final.	✓
		Subida a la internet del producto final.	✓
		Comentarios a los trabajos de los compañeros.	✓

<b>Recursos y materiales utilizados</b>	<p>Primera Lectura. Qué son los Derechos de Autor. <a href="https://support.google.com/legal/answer/3463239?hl=es">https://support.google.com/legal/answer/3463239?hl=es</a></p> <p>Segunda Lectura. Derecho de Autor. <a href="https://repository.ces.edu.co/bitstream/handle/10946/3097/18-Derecho%20de%20Autor.pdf;jsessionid=71FB4B9BF47EC40D755A7B2A65B13CC7?sequence=1">https://repository.ces.edu.co/bitstream/handle/10946/3097/18-Derecho%20de%20Autor.pdf;jsessionid=71FB4B9BF47EC40D755A7B2A65B13CC7?sequence=1</a></p> <p>Tercera Lectura. Tipos de licencia Creative Commons. <a href="https://www.upo.es/biblioteca/servicios/pubdig/propiedadintelectual/tutoriales/derechos_autor/htm_12.htm">https://www.upo.es/biblioteca/servicios/pubdig/propiedadintelectual/tutoriales/derechos_autor/htm_12.htm</a></p> <p>Computadores portátiles.</p> <p>Teléfonos inteligentes.</p> <p>Cámaras fotográficas.</p> <p>Aplicaciones digitales para creación de contenido.</p>
<b>Enlace de la publicación del producto final.</b>	

 <p><b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL TÉCNICA AGROPECUARIA MARTIN ROMERO</b> No Dane: 125299000289 / Nit: 800.205.646-0 Aprobado por Res. No 005003 de Noviembre 15 de 2005</p>	<b>PROCESO: PEDAGÓGICO</b>	<b>CÓDIGO: IMRG RIPEDOS</b>
	<b>ESTRATEGIA METODOLÓGICA A TRAVÉS DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS</b>	<b>Versión: 01</b>
		<b>Gama – Cundinamarca Enero de 2022</b>
		<b>5 páginas</b>

<b>1. Título de la Secuencia</b>	<b>CÓMO CREAR INFOGRAFÍAS (4)</b>	<b>Duración: 6 Horas</b>
<b>2. Áreas del Conocimiento Transversalizadas</b>	<b>Lengua castellana, Informática, Área Técnica.</b>	<b>Grado: UNDÉCIMO</b>
<b>3. Eje Temático</b>	<b>Producción Textual Recursos Educativos Digitales</b>	
<b>4. Producto Final</b>	<b>Infografía publicada en internet</b>	

<b>5. Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer el recurso INFOGRAFÍA y utilizarlo como una herramienta educativa para dar a conocer los proyectos técnicos de los estudiantes del grado once de la IEDTA Martín Romero del municipio de Gama, Cundinamarca.</li> <li>• Realizar una campaña de marketing digital de los proyectos técnicos de los estudiantes de grado once de la IEDTA Martín Romero del municipio de Gama, Cundinamarca, a través de infografías.</li> </ul>
----------------------	--

<b>6.- Criterios de Evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo y profundización en el tema.</li> <li>• Precisión y pertinencia lingüística.</li> <li>• Aplicación de las técnicas de escritura académica.</li> <li>• Ortografía.</li> <li>• Creatividad.</li> </ul>
------------------------------------	--

<b>7. Competencias que se desarrollarán luego de la intervención.</b>	<b>Competencia Lingüística</b>	<b>Competencia Artística</b>
	<b>Competencia Digital (Creación y publicación)</b>	
	<b>Autonomía e iniciativa personal</b>	
	<b>Saber hacer</b>	

<b>Secuencia didáctica</b>	<b>Actividades</b>	<b>Duración</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Revisión del tutorial para crear una infografía.</li> <li>2. Búsqueda del texto producido en la primera secuencia. (Autónomo)</li> <li>3. Diseño y publicación de la infografía.</li> </ol>	Seis horas

	(Autónomo). 4. Evaluación de los recursos. 5. Mesa redonda.	
<b>Uso de las TIC</b>	<b>Estrategias</b>	<b>Recursos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes ingresarán en una aplicación digital para la creación de contenido para diseñar y publicar una infografía de su proyecto de gado.</li> <li>• Los estudiantes deben publicar su infografía y compartir el link para que sus compañeros las vean y se realice luego una evaluación del contenido.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creación de hipertextos.</li> <li>• Revisión de tutoriales de creación de infografías.</li> <li>• Motivación a los estudiantes.</li> <li>• Revisión del proceso con cada grupo de trabajo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Internet.</li> <li>• Videos tutoriales</li> <li>• Aplicaciones digitales para la creación de infografías</li> <li>• Computadores.</li> <li>• Teléfonos inteligentes.</li> <li>• Memorias USB.</li> <li>• Programas de procesamiento de texto.</li> </ul>

<b>Estrategias didácticas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En el aula de informática se abrirá el espacio para que los estudiantes ingresen a los tutoriales sugeridos en los computadores de la institución. De no contar con internet, previamente se descargarán los videos con el fin de facilitarlos offline.</li> <li>• Luego el docente realizará una motivación a los estudiantes al respecto de la creación de su propio material, también les mostrará ejemplos para que ellos vayan generando ideas y puedan crear sus infografías.</li> </ul>
-------------------------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes utilizarán el texto producido en la primera secuencia como cuerpo de su infografía, al mismo tiempo deberán agregar fotografías de sus proyectos o imágenes alusivas que complementen la información que propondrán.</li> <li>• Luego de revisar y aprobar la redacción, el estilo y la ortografía de la infografía, se procederá a publicarla y compartirla entre los compañeros. Este trabajo se realizará en dos fases, la primera es orientada por el docente de lenguaje y será él quien apruebe los contenidos y establecerá el plazo para la entrega del producto final. La segunda fase será llevada a cabo por los estudiantes de manera autónoma.</li> </ul>		
<b>Evaluación</b>	<b>Formativa</b>	Participación activa en las actividades de clase.	✓
		Proposición de ideas para el trabajo.	✓
		Argumentación de sus propios postulados.	✓
		Profundización en los contenidos.	✓
	Autoevaluación.	✓	
	<b>Cuantitativa</b>	Producción escrita.	✓
		Presentación oral del producto final.	✓
		Subida a la internet del producto final.	✓
Comentarios a los trabajos de los compañeros.		✓	

<b>Recursos y materiales utilizados</b>	<p>Tutorial de Canva <a href="https://www.canva.com/es_co/crear/infografias/">https://www.canva.com/es_co/crear/infografias/</a></p> <p>Segundo tutorial. Como hacer una infografía en Canva. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=5CHdSrHr5M">https://www.youtube.com/watch?v=5CHdSrHr5M</a></p> <p>Computadores portátiles.</p> <p>Teléfonos inteligentes.</p> <p>Otras aplicaciones digitales para creación de contenido.</p>
---	--

<b>Enlace de la publicación del producto final.</b>	
---	--

 <p><b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL TÉCNICA AGROPECUARIA MARTIN ROMERO</b> No DANE: 125299000289 / Nit: 800.205.646-0 Aprobado por Res. No 005003 de noviembre 15 de 2005</p>	<b>PROCESO: PEDAGÓGICO</b>	<b>CÓDIGO: IMRG RIPEDOS</b>
	<b>ESTRATEGIA METODOLÓGICA A TRAVÉS DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS</b>	<b>Versión: 01</b>
		<b>Gama – Cundinamarca Enero de 2022 5 páginas</b>

<b>1. Título de la Secuencia</b>	<b>CÓMO CREAR UN PODCAST (5)</b>	<b>Duración: 6 Horas</b>
<b>2. Áreas del Conocimiento Transversalizadas</b>	<b>Lengua castellana, Informática, Área Técnica.</b>	<b>Grado: UNDÉCIMO</b>
<b>3. Eje Temático</b>	<b>Producción Textual Recursos Educativos Digitales</b>	
<b>4. Producto Final</b>	<b>Podcast publicado en internet.</b>	

<b>5. Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer el recurso digital PODCAST y utilizarlo como una herramienta para publicitar los proyectos técnicos de los estudiantes del grado once de la IEDTA Martín Romero del municipio de Gama, Cundinamarca.</li> <li>• Realizar una campaña de marketing digital de los proyectos técnicos de los estudiantes de grado once de la IEDTA Martín Romero del municipio de Gama, Cundinamarca a través de podcasts.</li> </ul>
----------------------	--

<b>6.- Criterios de</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo y profundización en el tema.</li> <li>• Precisión y pertinencia lingüística.</li> </ul>
-------------------------	---

<b>Evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creatividad.</li> </ul>
-------------------	--

<b>7.-Competencias que se desarrollarán luego de la intervención</b>	<b>Competencia Lingüística</b>	<b>Competencia Artística</b>
	<b>Competencia Digital (Creación y publicación)</b>	
	<b>Autonomía e iniciativa personal</b>	
	<b>Saber hacer</b>	
<b>Secuencia didáctica</b>	<b>Actividades</b>	<b>Duración</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Revisión del tutorial para crear un Podcast.</li> <li>2. Creación del texto del Podcast.</li> <li>3. Grabación y publicación de la infografía</li> <li>4. Evaluación de los recursos.</li> <li>5. Mesa redonda.</li> </ol>	Seis horas
<b>Uso de las TIC</b>	<b>Estrategias</b>	<b>Recursos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes ingresarán en una aplicación digital para la creación de contenido para grabar y publicar un Podcast sobre su proyecto de gado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creación de hipertextos.</li> <li>• Revisión de tutoriales de creación de podcasts.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Internet</li> <li>• Videos tutoriales</li> <li>• Aplicaciones digitales para la creación de podcasts.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luego, los estudiantes deben compartir los links con sus compañeros y realizar sus campañas de marketing digital a través de redes sociales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivación a los estudiantes.</li> <li>• Revisión del proceso con cada grupo de trabajo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadores.</li> <li>• Teléfonos inteligentes.</li> <li>• Memorias USB.</li> <li>• Programas de procesamiento de texto.</li> </ul>
<p><b>Estrategias didácticas</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En el aula de informática se abrirá el espacio para que los estudiantes ingresen a los tutoriales sugeridos en los computadores de la institución. De no contar con internet, previamente se descargarán los videos con el fin de facilitarlos offline.</li> <li>• Luego el docente realizará una motivación a los estudiantes al respecto de la creación de su propio material y revisará que la información que se va a grabar es pertinente e impactante en la comunidad.</li> <li>• Los estudiantes pueden utilizar y modificar el texto producido en la primera secuencia como línea de diálogo del Podcast, o pueden hacerlo en otro formato como la entrevista. Este trabajo lo desarrollarán los alumnos de manera autónoma en sus casas.</li> <li>• Luego de revisar y aprobar la redacción y el estilo del diálogo, se procederá a grabarla, publicarla y compartirla entre los compañeros. Este trabajo se realizará en dos fases, la primera es orientada por el docente de lenguaje y será él quien apruebe los contenidos y se establezca el plazo para la entrega del producto final. La segunda fase será llevada a cabo por los estudiantes de manera autónoma.</li> </ul>	

<b>Evaluación</b>	<b>Formativa</b>	Participación activa en las actividades de clase.	✓
		Proposición de ideas para el trabajo.	✓
		Argumentación de sus propios postulados.	✓
		Profundización en los contenidos.	✓
		Autoevaluación.	✓
	<b>Cuantitativa</b>	Producción escrita.	✓
		Presentación oral del producto final.	✓
		Subida a la internet del producto final.	✓
		Comentarios a los trabajos de los compañeros.	✓

<b>Recursos y materiales utilizados</b>	<p>Primer tutorial. ¿Cómo hacer un Podcast desde tu celular? <a href="https://youtu.be/O3xcAHYQ9wk">https://youtu.be/O3xcAHYQ9wk</a></p> <p>Segundo tutorial. Como hacer un Podcast. <a href="https://youtu.be/vbJSLgdwJTk">https://youtu.be/vbJSLgdwJTk</a></p> <p>Computadores portátiles.</p> <p>Teléfonos inteligentes.</p> <p>Otras aplicaciones digitales para creación de contenido.</p>
<b>Enlace de la publicación del producto final.</b>	

 <p><b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL TÉCNICA AGROPECUARIA MARTIN ROMERO</b> No Dane: 125299000289 / Nit: 800.205.646-0 Aprobado por Res. No 005003 de noviembre 15 de 2005</p>	<p><b>PROCESO: PEDAGÓGICO</b></p>	<p><b>CÓDIGO: IMRG RIPEDOS</b></p>
		<p><b>Versión: 01</b></p>
	<p><b>ESTRATEGIA METODOLÓGICA A TRAVÉS DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS</b></p>	<p><b>Gama – Cundinamarca Enero de 2022</b></p>
		<p><b>5 páginas</b></p>

<b>1. Título de la Secuencia</b>	<b>CÓMO CREAR UN POSTER DIGITAL (6)</b>		<b>Duración: 6 Horas</b>
<b>2. Áreas del Conocimiento Transversalizadas</b>	<b>Lengua castellana, Informática, Área Técnica.</b>	<b>Grado: UNDÉCIMO</b>	
<b>3. Eje Temático</b>	<p><b>Producción Textual</b> <b>Recursos Educativos Digitales</b></p>		
<b>4. Producto Final</b>	<b>Poster digital publicado en internet</b>		

<b>5. Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer el recurso Poster Digital y utilizarlo como una herramienta de para publicitar los proyectos técnicos de los estudiantes del grado once de la IEDTA Martín Romero del municipio de Gama, Cundinamarca.</li> <li>• Realizar una campaña de marketing digital de los proyectos técnicos de los estudiantes de grado once de la IEDTA Martín Romero del municipio de Gama, Cundinamarca a través de posters publicados en internet.</li> </ul>
----------------------	--

<b>6.- Criterios de Evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo y profundización en el tema.</li> <li>• Precisión y pertinencia lingüística.</li> <li>• Aplicación de las técnicas de escritura académica.</li> <li>• Ortografía.</li> <li>• Creatividad.</li> </ul>
------------------------------------	--

<b>7.-Competencias que se desarrollarán luego de la intervención</b>	<b>Competencia Lingüística</b>	<b>Competencia Artística</b>
	<b>Competencia Digital (Creación y publicación)</b>	
	<b>Autonomía e iniciativa personal</b>	
	<b>Saber hacer</b>	

<b>Secuencia didáctica</b>	<b>Actividades</b>	<b>Duración</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Revisión del tutorial para crear un poster digital.</li> <li>2. Búsqueda del texto producido en la primera secuencia.</li> <li>3. Diseño y publicación del poster digital.</li> <li>4. Evaluación de los recursos.</li> </ol>	Seis horas

	5. Mesa redonda.	
<b>Uso de las TIC</b>	<b>Estrategias</b>	<b>Recursos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes ingresarán en una aplicación digital para la creación de contenido para grabar y publicar un Poster sobre su proyecto de gado.</li> <li>• Luego, los estudiantes deben compartir los links con sus compañeros y realizar sus campañas de marketing digital a través de redes sociales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creación de hipertextos.</li> <li>• Revisión de tutoriales de creación de posters.</li> <li>• Motivación a los estudiantes.</li> <li>• Revisión del proceso con cada grupo de trabajo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Internet.</li> <li>• Videos tutoriales</li> <li>• Aplicaciones digitales para la creación de posters.</li> <li>• Computadores.</li> <li>• Teléfonos inteligentes.</li> <li>• Memorias USB.</li> <li>• Programas de procesamiento de texto.</li> </ul>

<b>Estrategias didácticas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En el aula de informática se abrirá el espacio para que los estudiantes ingresen a los tutoriales sugeridos en los computadores de la institución. De no contar con internet, previamente se descargarán los videos con el fin de facilitarlos offline.</li> <li>• Luego el docente realizará una motivación a los estudiantes al respecto de la creación de su propio material y revisará que la información que se vaya a publicar sea pertinente e impactante en la comunidad.</li> <li>• Los estudiantes pueden sintetizar el texto producido en la primera secuencia y utilizarlo como guía para desarrollar nuevas ideas para su poster.</li> <li>• Luego de revisar y aprobar la redacción, el estilo y la ortografía de la infografía, se procederá a ingresar a la</li> </ul>
-------------------------------	---

	<p>aplicación escogida, diseñarlo, publicarlo y compartirlo entre los compañeros. Este trabajo se realizará en dos fases, la primera es orientada por el docente de lenguaje y será él quien apruebe los contenidos y se establezca el plazo para la entrega del producto final. La segunda fase será llevada a cabo por los estudiantes de manera autónoma.</p>		
<b>Evaluación</b>	<b>Formativa</b>	Participación activa en las actividades de clase.	✓
		Proposición de ideas para el trabajo.	✓
		Argumentación de sus propios postulados.	✓
		Profundización en los contenidos.	✓
		Autoevaluación.	✓
	<b>Cuantitativa</b>	Producción escrita.	✓
		Presentación oral del producto final.	✓
		Subida a la internet del producto final.	✓
		Comentarios a los trabajos de los compañeros.	✓
<b>Recursos y materiales utilizados</b>	<p>Primer tutorial. Cómo crear un poster en Canva.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=wKQcfmXdAZs">https://www.youtube.com/watch?v=wKQcfmXdAZs</a></p> <p>Segundo tutorial. Cómo crear un poster en Power Point.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=vme8MOM4IO0">https://www.youtube.com/watch?v=vme8MOM4IO0</a></p> <p>Computadores portátiles.</p>		

	Teléfonos inteligentes. Aplicaciones digitales para creación de contenido (Canva, Power Point).
<b>Enlace de la publicación del producto final.</b>	

 <p><b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL TÉCNICA AGROPECUARIA MARTIN ROMERO</b> No Dane: 125299000289 / Nit: 800.205.646-0 Aprobado por Res. No 005003 de noviembre 15 de 2005</p>	<b>PROCESO: PEDAGÓGICO</b>	<b>CÓDIGO: IMRG RIPEDOS</b>
	<b>ESTRATEGIA METODOLÓGICA A TRAVÉS DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS</b>	<b>Versión: 01</b>
		<b>Gama – Cundinamarca Enero de 2022 5 páginas</b>

<b>1. Título de la Secuencia</b>	<b>CÓMO HACER UN VIDEO EDUCATIVO (7)</b>	<b>Duración: 6 Horas</b>
<b>2. Áreas del Conocimiento Transversalizadas</b>	<b>Lengua castellana, Informática, Área Técnica.</b>	<b>Grado: UNDÉCIMO</b>
<b>3. Eje Temático</b>	<b>Producción Textual Recursos Educativos Digitales</b>	
<b>4. Producto Final</b>	<b>Poster digital publicado en internet</b>	

<b>5. Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer la importancia del video como una herramienta pedagógica y el impacto que tiene en el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como en publicidad y mercadeo.</li> <li>• Establecer pautas para la creación de un video educativo que permita dar a conocer los proyectos técnicos de los estudiantes de grado once de la IEDTA Martín Romero.</li> </ul>
----------------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizar una campaña de marketing digital de los proyectos técnicos de los estudiantes de grado once de la IEDTA Martín Romero del municipio de Gama, Cundinamarca a través de videos educativos publicados en internet.</li> </ul>						
<b>7.-Competencias que se</b>	<table border="1"> <tr> <td><b>Competencia Lingüística</b></td> <td><b>Competencia Artística</b></td> </tr> </table>	<b>Competencia Lingüística</b>	<b>Competencia Artística</b>				
<b>Competencia Lingüística</b>	<b>Competencia Artística</b>						
<b>6.- Criterios de Evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollo y profundización en el tema.</li> <li>Precisión y pertinencia lingüística.</li> <li>Creatividad.</li> </ul>						
	<table border="1"> <tr> <td><b>Competencia Digital (Creación y publicación)</b></td> <td></td> </tr> <tr> <td><b>Autonomía e iniciativa personal</b></td> <td></td> </tr> <tr> <td><b>Saber hacer</b></td> <td></td> </tr> </table>	<b>Competencia Digital (Creación y publicación)</b>		<b>Autonomía e iniciativa personal</b>		<b>Saber hacer</b>	
<b>Competencia Digital (Creación y publicación)</b>							
<b>Autonomía e iniciativa personal</b>							
<b>Saber hacer</b>							

<b>Secuencia didáctica</b>	<b>Actividades</b>	<b>Duración</b>
	6. Revisión del tutorial para crear un poster digital. 7. Búsqueda del texto producido en la primera secuencia. 8. Diseño y publicación del poster digital.	Seis horas

	9. Evaluación de los recursos. 10. Mesa redonda.	
<b>Uso de las TIC</b>	<b>Estrategias</b>	<b>Recursos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes ingresarán en una aplicación digital para la creación de contenido para grabar y publicar un Poster sobre su proyecto de gado.</li> <li>• Luego, los estudiantes deben compartir los links con sus compañeros y realizar sus campañas de marketing digital a través de redes sociales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creación de hipertextos.</li> <li>• Revisión de tutoriales de creación de posters.</li> <li>• Motivación a los estudiantes.</li> <li>• Revisión del proceso con cada grupo de trabajo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Internet.</li> <li>• Videos tutoriales</li> <li>• Aplicaciones digitales para la creación de posters.</li> <li>• Computadores.</li> <li>• Teléfonos inteligentes.</li> <li>• Memorias USB.</li> <li>• Programas de procesamiento de texto.</li> </ul>
<b>Estrategias didácticas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En el aula de informática se abrirá el espacio para que los estudiantes ingresen a los tutoriales sugeridos en los computadores de la institución. De no contar con internet, previamente se descargarán los videos con el fin de facilitarlos offline.</li> <li>• Luego el docente realizará una motivación a los estudiantes al respecto de la creación de su propio canal de YouTube como una forma de estar lanzando material educativo no solo de las asignaturas involucradas en el proyecto, sino de cualquier otro tipo de experiencia educativa que quieran compartir y revisará que la información que se vaya a grabar sea pertinente e impactante en la comunidad.</li> <li>• Los estudiantes pueden sintetizar el texto producido en la primera secuencia y utilizarlo como guía para</li> </ul>	

	<p>desarrollar nuevas ideas para su video. Este trabajo lo desarrollarán los alumnos de manera autónoma en sus casas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Luego de revisar y aprobar la redacción y el estilo que tendrá el video, se procederá a grabarlo en campo o en los espacios que los estudiantes determinen. El trabajo de corrección de estilo será orientado por el docente.</li> <li>• Posteriormente se realizará una sesión en la que los estudiantes mostrarán sus productos finales, se hará una evaluación a manera de mesa redonda y de ser aprobada, se procederá a publicarlo y compartirlo entre los compañeros.</li> </ul>		
<b>Evaluación</b>	<b>Formativa</b>	Participación activa en las actividades de clase.	✓
		Proposición de ideas para el trabajo.	✓
		Argumentación de sus propios postulados.	✓
		Profundización en los contenidos.	✓
		Autoevaluación.	✓
	<b>Cuantitativa</b>	Producción escrita.	✓
		Presentación oral del producto final.	✓
		Subida a la internet del producto final.	✓
		Comentarios a los trabajos de los compañeros.	✓

<b>Recursos y materiales utilizados</b>	<p>Primer tutorial. Tutorial Vimeo 1. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=X8Yknr5QP2M">https://www.youtube.com/watch?v=X8Yknr5QP2M</a></p> <p>Segundo tutorial. Programas para crear videos educativos. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=tpGs0Gjbtnc">https://www.youtube.com/watch?v=tpGs0Gjbtnc</a></p> <p>Tercer Tutorial. Cómo crear videos en Movie Maker. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=yrZtSF0XH-Y">https://www.youtube.com/watch?v=yrZtSF0XH-Y</a></p> <p>Tips para realizar videos educativos efectivos. <a href="http://elearningmasters.galileo.edu/2016/12/13/crear-videos-educativos/">http://elearningmasters.galileo.edu/2016/12/13/crear-videos-educativos/</a></p> <p>Computadores portátiles.</p> <p>Teléfonos inteligentes.</p> <p>Aplicaciones y plataformas digitales para publicación de contenido. (Vimeo, Movie Maker).</p>
<b>Enlace de la publicación del producto final.</b>	

## Referencias de la Secuencia Didáctica

ABECES Jurídico. (S.f). *Derecho de Autor*.

<https://repository.ces.edu.co/bitstream/handle/10946/3097/18-Derecho%20de%20Autor.pdf;jsessionid=71FB4B9BF47EC40D755A7B2A65B13CC7?sequence=1>

Canal UNAC. (19 de octubre de 2010). Tutorial Vimeo 1. [Archivo de Video].

<https://www.youtube.com/watch?v=X8Yknr5QP2M>

Canva. (2022). Infografías. [https://www.canva.com/es\\_co/crear/infografias/](https://www.canva.com/es_co/crear/infografias/)

Desarrollo Virtual UMAG. (24 de mayo de 2018). Como crear un poster en Canva. [Archivo

de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=wKQcfmXdAZs>

E-Leraning Masters. (2016). 11 pasos para crear videos educativos efectivos.

<http://elearningmasters.galileo.edu/2016/12/13/crear-videos-educativos/>

Gobierno Vasco. (2013). Evaluación de la expresión escrita: criterios de corrección.

YouTube. [http://ediagnostikoak.net/edweb/cas/materiales-informativos/ED13/Criterios\\_exp\\_escrita2013/Crit\\_correc\\_2013\\_2\\_ESO\\_cas\\_centros.pdf](http://ediagnostikoak.net/edweb/cas/materiales-informativos/ED13/Criterios_exp_escrita2013/Crit_correc_2013_2_ESO_cas_centros.pdf)

Google (2022). ¿Qué son los derechos de autor?

<https://support.google.com/legal/answer/3463239?hl=es>

ICA. (2009). Mis Buenas Prácticas Agrícolas. Ministerio de Agricultura y Desarrollo Rural.

<https://www.ica.gov.co/areas/agricola/servicios/inocuidad-agricola/capacitacion/cartillabpa.aspx>

Mamá, quiero ser Blogger. (14 de octubre de 2018). Cómo hacer una infografía en Canva.

[Archivo de Video]. YouTube. <https://youtu.be/5CHdSrhHr5M>

Marketing4eCommerce. (12 de marzo de 2020). Como hacer un PODCAST gratis. [Archivo

de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=vbJSLgdwJTk>

Martín, T. (S.f.). La escritura académica: Pautas. Universidad de Salerno.

[https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/publicaciones\\_centros/PDF/napoles\\_2015/17\\_martin.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/napoles_2015/17_martin.pdf)

Organismo Internacional Regional de Sanidad Agropecuaria. (2016). Manual de Buenas Prácticas Pecuarias en Bovinos, Porcinos y Aves.

<https://www.oirsa.org/contenido/biblioteca/Manual%20de%20buenas%20pr%C3%A1cticas%20pecuarias%20en%20bovinos,%20porcinos%20y%20aves.pdf>

Pao Marketing Digital. (12 de marzo de 2021). ¿Cómo hacer un podcast desde tu celular?

[Archivo de Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=O3xcAHYQ9wk&lc=UgxguepML8SXHTq3zBx4AaABAg>

Raul Coaquira. (09 de abril de 2019). Como hacer un poster en power point.[Archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=vme8MOM4IO0>

Roxana Falasco. (06 de junio de 2019). PROGRAMAS para Hacer VÍDEOS Explicativos. [Archivo de Video]. YouTube. <https://youtu.be/tpGs0Gjbtnc>

Universidad Pablo de Olavide. (2016). Tipos de licencias Creative Commons. [https://www.upo.es/biblioteca/servicios/pubdig/propiedadintelectual/tutoriales/derechos\\_autor/htm\\_12.htm](https://www.upo.es/biblioteca/servicios/pubdig/propiedadintelectual/tutoriales/derechos_autor/htm_12.htm)

VideoMarketingViral. (12 de marzo de 2016). Como Crear un Video con Fotos y Música Usando Movie Maker. [Archivo de Video]. YouTube. <https://youtu.be/yrZtSF0XH-Y>

**Anexo H.**

*Link del Recurso Educativo Digital que Funcionará Como Repositorio Institucional*

<https://colegiomartinromero0.wixsite.com/iedtamartinromero>