

UNIVERSIDAD DE CARTAGENA
EN CONVENIO CON LA UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA

PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMATICA A DISTANCIA

MEJORAMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS
ESTUDIANTES DE SEPTIMO GRADO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA JUAN JOSE
NIETO A TRAVÉS DE LA IMPLEMENTACION DE SOFTWARE LIBRE EDUCATIVOS
TALES COMO JCLIC, EDUCAPLAY ENTRE OTROS.

Presentado por:

Helen López solano

Rubiela Muñoz Martínez

Yolanda Suarez Rocha

Dirigido por:

Gabriel Torres Torres

Cartagena, Colombia

2016

Tabla de contenido

1. TITULO	iv
AGRADECIMIENTOS	v
1.1 Introducción	vi
CAPITULO I. DESCRIPCION DEL PROYECTO	viii
1.2 Planteamiento del problema	viii
1.3 Justificación.....	x
1.4 Objetivos	11
1.4.1 Objetivo general	11
1.4.2 Objetivos específicos.....	11
CAPITULO II MARCO TEÓRICO	12
2.1 Sistema de educación básica y media.....	12
2.1.1 Sistema educativo Colombiano	12
2.1.2 Niveles de educación básica y media	13
2.2 Evaluación.....	13
2.2.1 Pruebas Saber	13
2.2.2 Sistema institucional de evaluación de estudiantes SIEE.....	14
2.3 Proceso de enseñanza aprendizaje.....	16
2.4 las nuevas tecnologías en la educación	18
2.5 Software educativo	20
2.5.1 Software Educativo JCLIC.....	21
2.5.2 EDUCAPLAY.....	22
CAPITULO III. DISEÑO METODOLOGICO	25
3.1 Tipo de investigación	25
3.2 Diseño investigativo	25
CAPITULO IV RESULTADOS	27
4.1 Presentación de resultados	27
4.2 Desarrollo de actividades con Educaplay.....	27
4.3 Mejoramientos para la plataforma Educaplay.....	39
4.4 Conclusión y recomendaciones	42

CAPITULO V BIBLIOGRAFIAS Y WEBGRAFIA	44
5.1 Bibliografía	44

1. TITULO

Mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de séptimo grado de la institución educativa Juan José Nieto a través de la implementación de software libres educativos tales como JCLIC, EDUCAPLAY entre otros.

AGRADECIMIENTOS

Le agradecemos a Dios por habernos acompañado y guiado a lo largo de nuestra carrera, por ser nuestra fortaleza en los momentos de debilidad y por brindarnos una vida llena de aprendizajes, experiencias y sobre todo felicidad.

Le damos gracias nuestros padres por el apoyo incondicional y quienes nos han inculcado valores y también por habernos dado la oportunidad de tener una excelente educación en el transcurso de nuestra vida.

Le agradecemos la confianza, apoyo y dedicación de tiempo a nuestros profesores, gracias por haber compartido con nosotros sus conocimientos.

Le agradecemos a nuestros amigos por el apoyo incondicional en lo largo de nuestra carrera.

Agradecimientos a la Universidad de Cartagena por enfocarnos a cumplir nuestra meta

1.1 Introducción

En Colombia el sistema educativo está definido como un proceso de formación permanente, personal, cultural y social, en donde se espera que el estudiante desarrolle competencias y adquiera conocimientos para lograr que en el futuro pueda enfrentarse al mundo laboral, es por eso que existen diferentes herramientas de tipo manual o informáticas muy usadas por los docentes, como ayuda al objetivo de lograr que el estudiante pueda desarrollar dichas competencias y hacer seguimiento a su proceso de crecimiento académico.

JCLIC es un software educativo que permite desarrollar actividades y hacer seguimiento a los procesos académicos con los estudiantes, en aras de lograr una educación de calidad. Muchos docentes en Colombia utilizan esta herramienta, la cual, sin lugar a dudas, es considerada como un gran proyecto de uso libre. Este ofrece alternativas de solución a las dificultades que presentan los estudiantes en sus habilidades para entender ciertas herramientas tecnológicas y pedagógicas en el proceso enseñanza aprendizaje.

Pero no solo existe este software educativo libre como ayuda al docente y sobre todo al estudiante que se beneficiara con estas herramienta, sino que existen un sin número de portales educativos, software de distribución libre que, de acuerdo al sistema operativo que poseas, te

ofrecen dichos servicios de manera gratuita, es el caso de EDUCAPLAY, la cual es una plataforma que permite crear actividades educativas multimedia con un resultado bastante interesante, maneja mapas, adivinanzas, crucigramas, diálogos dictados, ordenar letras y palabras, relacionar, sopa de letras y test. Lo más importante a la hora de usar Educaplay, es que el docente active su imaginación y, de acuerdo con los contenidos que desee trabajar con los estudiantes, pueda crear múltiples actividades que les permita a niños y jóvenes aprender de una forma divertida.

Pero de acuerdo a lo anterior, es pertinente hablar de una realidad en nuestra ciudad Cartagena, en la cual existen más de 140 instituciones educativas públicas, y algunas de ellas utilizan muchas de estas herramientas, pero también hay que entender que las necesidades de las instituciones son distintas, en especial en lo que se refiere a la parte académica y de formación. Las metodologías usadas por algunos colegios en ocasiones no son suficientes para lo que realmente se desea lograr.

Nuestra propuesta se basa en metodologías complementarias a las que brinda el software educativo JCLIC, educaplay, gleducar (distribución Linux Ubuntu), entre otros, con lo que pretendemos que los estudiantes de noveno grado de la institución educativa Juan José Nieto logren un crecimiento en conocimientos, formación y conozcan de las herramientas tecnológicas para su autoformación.

CAPITULO I. DESCRIPCION DEL PROYECTO

1.2 Planteamiento del problema

Para nadie es un secreto que la educación en Colombia está atravesando por una crisis, pues tan solo el año pasado, con sorpresa y un poco de vergüenza, recibimos la noticia de los resultados de la prueba internacional Pisa, el examen más importante del mundo para evaluar a alumnos de grado 5. De 65 países que participaron en la evaluación Colombia quedó en el puesto 61.

En nuestra ciudad Cartagena, la institución educativa Juan José Nieto no se queda atrás con esta evaluación, al igual que la mayoría de los colegios en Colombia. Uno de los signos de esta situación es que a menudo vemos estudiantes con muy bajo rendimiento académico y con deficiencia en los temas que se supone ya deben conocer.

El software educativo especialmente JCLIC, es usado en la institución como método para enseñar de manera divertida ciertos temas, en su mayoría aritméticos, con el cual el docente puede crear actividades en esta aplicación para poder enseñar y evaluar; sin embargo,

consideramos que no es suficiente y se requiere de otras metodologías que permitan el desarrollo íntegro del estudiante.

De acuerdo al diagnóstico institucional de la Institución Educativa Juan José Nieto sede principal, se evidencia que en las competencias tecnológicas existen dificultades en el área de tecnología e informática; además, de acuerdo con una encuesta aplicada a docentes, el 70% de los mismos manifiestan que no utilizan las herramientas informáticas en sus sesiones de enseñanza aprendizaje y el 90% afirma que la Institución no cuenta con un programa de estrategias didácticas de enseñanza y aprendizaje, lo que hemos podido ratificar también como docentes en formación en la Institución Mencionada.

La aplicación e implementación de los software educativos, mejorarían el aprendizaje de los estudiantes, dado que estos programa tienen como base los principios de constructividad, dinámico de variabilidad perceptiva y de la utilización de las representaciones, por lo que frente a esta realidad es necesario desarrollar una investigación que permita establecer mejoras de los software en la enseñanza y aprendizaje, con el fin de lograr el desarrollo de las competencias para el estudiante y en aras de que el docente pueda usar esta herramienta en su labor como educador.

1.3 Justificación

Con la puesta en marcha de este trabajo, se realizará una propuesta para el mejoramiento de los aportes al proceso de enseñanza aprendizaje del software educativo JCLIC o EDUCAPLAY a los estudiantes de séptimo grado de la institución educativa Juan José Nieto, teniendo en cuenta que la institución actualmente tiene serios inconvenientes a nivel de formación en los estudiantes, y además, los docentes desconocen los beneficios del software Educativo, el cual puede permitir que los estudiantes tenga actitudes e interés por el aprendizaje continuo.

El presente trabajo se realiza también con el objeto de investigar el impacto académico que ha tenido el uso de las tecnologías en un salón de clases y proponer mejoras en las actividades que este establece, en aras de lograr una educación de calidad, ya que investigaciones recientes en esta institución nos muestra un decrecimiento en la calidad de sus estudiantes.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Desarrollar una propuesta para el mejoramiento de los aportes al proceso de enseñanza aprendizaje del software educativo JCLIC o EDUCAPLAY a los estudiantes de séptimo grado de la institución educativa Juan José Nieto.

1.4.2 Objetivos específicos

- Analizar las opciones del software educativo JCLIC o EDUCAPLAY, para determinar cómo influye el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes.
- Identificar e indagar aquellos docentes que usan el software educativo mencionado para conocer su experiencia y los aportes que estos tengan para con este sistema.
- Investigar si la institución cuenta con equipos informáticos suficientes para la implementación del software educativo JCLIC o EDUCAPLAY.
- Evaluar la pertinencia y la usabilidad de los software educativos mediante la realización de pruebas técnicas.
- Realizar una encuesta a los estudiantes en aras de saber que conocimiento tienen acerca del software educativo JCLIC o EDUCAPLAY.
- Realizar una propuesta de mejora del software educativo JCLIC o EDUCAPLAY en el proceso de enseñanza aprendizaje.

CAPITULO II MARCO TEÓRICO

2.1 Sistema de educación básica y media

2.1.1 Sistema educativo Colombiano¹

El sistema educativo colombiano lo conforman: la educación inicial, la educación preescolar, la educación básica (primaria cinco grados y secundaria cuatro grados), la educación media (dos grados y culmina con el título de bachiller), y la educación superior. En Colombia la educación se define como un proceso de formación permanente, personal cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes.

En nuestra Constitución Política se establecen las notas fundamentales de la naturaleza del servicio educativo. Allí se indica, por ejemplo, que se trata de un derecho fundamental de toda persona, de un servicio público que tiene una función social y que corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia respecto del servicio educativo con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos. También se establece que se debe garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo.

¹ <http://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-244739.html>

2.1.2 Niveles de educación básica y media

Los tres niveles de educación formal son: Preescolar, educación básica primaria y básica secundaria, y educación media. La educación formal se organiza en tres niveles:

- a) El preescolar, que comprenderá mínimo un grado obligatorio
- b) La educación básica, con una duración de nueve grados que se desarrollará en dos ciclos: La educación básica primaria de cinco grados y la educación básica secundaria de cuatro grados
- c) La educación media con una duración de dos grados.

2.2 Evaluación

2.2.1 Pruebas Saber

El propósito principal de SABER 3 °, 5 ° y 9° es contribuir al mejoramiento de la calidad de la educación colombiana mediante la realización de evaluaciones aplicadas periódicamente, para monitorear el desarrollo de las competencias básicas en los estudiantes de educación básica, como seguimiento de calidad del sistema educativo.

Los resultados de estas evaluaciones y el análisis de los factores asociados que inciden en los desempeños de los estudiantes, permiten que los establecimientos educativos, las secretarías de educación, el Ministerio de Educación Nacional y la sociedad en general identifiquen las destrezas, habilidades y valores que los estudiantes colombianos desarrollan durante la trayectoria escolar, independientemente de su procedencia, condiciones sociales, económicas y

culturales, con lo cual, se puedan definir planes de mejoramiento en sus respectivos ámbitos de actuación.

2.2.2 Sistema institucional de evaluación de estudiantes SIEE

La Ley General de Educación en su artículo 77 otorgó la autonomía escolar a las instituciones en cuanto a: organización de las áreas fundamentales, inclusión de asignaturas optativas, ajuste del Proyecto Educativo Institucional PEI a las necesidades y características regionales, libertad para la adopción de métodos de enseñanza y la organización de actividades formativas, culturales y deportivas, todo en el marco de los lineamientos que estableciera el Ministerio de Educación Nacional.

En la misma perspectiva, con la expedición del Decreto 1290 de 2009, el gobierno nacional otorga la facultad a los establecimientos educativos para definir el Sistema Institucional de Evaluación de los Estudiantes, siendo ésta una tarea que exige estudio, reflexión, análisis, negociaciones y acuerdos entre toda la comunidad educativa, debido a que se constituye en un gran desafío para las instituciones.

En consecuencia crear, plantear, definir y adoptar un Sistema Institucional de Evaluación, va más allá de establecer con cuántas áreas o asignaturas es promocionado el estudiante para el siguiente grado o si es mejor calificar con letras, números o colores. La importancia radica en la formulación de criterios de evaluación en cada una de las áreas, establecer los desempeños que deben desarrollar los estudiantes durante el período o el año lectivo, y establecer las actividades

de nivelación para los estudiantes cuando presentan dificultades en estos desempeños definidos y en su aprendizaje en general.

De esta forma la evaluación no es una tarea aislada del proceso formativo; por tanto, ella debe estar inserta y ser coherente (conceptual, pedagógica y didácticamente) con toda la propuesta educativa que ha definido determinada institución. Es decir, que debe ser coherente con su misión, propósitos, modelo o enfoque pedagógico. Tal actividad implica que en el momento de diseñar el Sistema Institucional de Evaluación de Estudiantes, este debe articularse con el PEI, no sólo por su incorporación en él, sino por la coherencia interna que debe existir entre el enfoque de enseñanza y el enfoque de evaluación.

Es responsabilidad de las Secretarías de Educación realizar seguimiento a la implementación y de los SIEE en los establecimientos educativos de su entidad territorial, percatándose que se garanticen los mínimos establecidos en el decreto 1290 de 2009, y que estén acordes con los lineamientos planteados por el Ministerio de Educación Nacional. Así mismo, los rectores deben fomentar entre los docentes la formulación de los criterios de evaluación por área o asignatura donde se formulen los desempeños y las actividades de nivelación o recuperación, y establecer periódicamente discusiones, reflexiones y mejoras sobre el SIEE acordes con los Planes de Mejoramiento Institucional.

2.3 Proceso de enseñanza aprendizaje

Se aborda el proceso mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia, sus dimensiones en el fenómeno del rendimiento académico a partir de los factores que determinan su comportamiento.

Tiene como propósito esencial contribuir a la formación integral de la personalidad de los estudiantes, constituyendo la vía fundamental para la adquisición de los conocimientos, procedimientos, habilidades, normas de comportamientos y valores legados por la humanidad.

El proceso de enseñanza-aprendizaje se lleva a cabo por la interacción de dos personas, quienes tienen unas peculiaridades que determinan su forma de actuar y que hacen que la relación no sea la misma en cada acto educativo. Este acto no se da aislado sino inmerso en un medio físico, con unas condiciones particulares y un medio social en el que están interactuando los estudiantes. Es decir, que en este proceso influyen una serie de factores determinados por los propios elementos que lo componen. También podemos decir, que el objetivo de la educación formal es que la persona adquiera conocimientos y competencias, para eso debe existir una quien tenga dichos conocimientos y que apoye en el proceso al aprendiz, solo con ese apoyo que ejerza el maestro se puede lograr que el alumno desarrolle habilidades y actitudes, es decir, que sean competentes. Desafortunadamente en la actualidad muchos docentes, de manera errada, dictan una clase tipo conferencia en la que el estudiante solo retiene que lo que su memoria le permite, sin poder reflexionar o analizar la información. Para evitar todo lo anterior, el docente debe fomentar la participación activa en sus estudiantes, transmitir conocimiento y que de alguna manera el alumno tenga cierta independencia y sobre todo que lo sepa guiar.

El termino enseñar etimológicamente significa “señalar hacía”, podríamos decir que es la orientación que el docente indica al estudiante sobre qué camino seguir y que este proceso de enseñanza aprendizaje está involucrado con una persona que tiene conocimientos y otra que desconoce. Ahora bien, no se quiere decir que el alumno es una hoja en blanco, sin conocimiento alguno, el maestro es solo un orientador que guía al alumno hacia el conocimiento, si el alumno esta desorientado sobre algún tema en específico, el maestro puede acercarlo a la realidad de las cosas.

De manera general, las estrategias de aprendizaje son una serie de operaciones cognoscitivas y afectivas que el estudiante lleva a cabo para aprender, con las cuales puede planificar y organizar sus actividades de aprendizaje. Las estrategias de enseñanza se refieren a las utilizadas por el profesor para mediar, facilitar, promover, organizar aprendizajes, esto es, en el proceso de enseñanza.

2.4 Las nuevas tecnologías en la educación

Las nuevas tecnologías han tomado mucho protagonismo en nuestra sociedad y sobre todo en la educación, el gobierno con su programa de computadores para educar ha destinado miles de computadores a las escuelas de Colombia, en aras de ofrecer herramientas que permita lograr una educación de calidad; para Carlos Lugo, director de la oficina de innovación y tecnología del ministerio de educación, los jóvenes de hoy tienen ciertas habilidades que les facilitan conectarse con la tecnología, de ahí los desafíos para los profesores en términos de capacitación.



Fuente: Tomado de <http://www.ucn.edu.co/institucion/sala-prensa/noticias/Paginas/informe-de-gesti%C3%B3n-computadores-para-educar.aspx> (*Gestión computadores para educar*)

La sociedad está evolucionando cada día y con ella las nuevas formas o metodología para educar, nuestro país Colombia, bajo esfuerzos del gobierno, especialmente en el ministerio de educación en cabeza de la Dra. Gina Parody, intentan cambiar los últimos resultados obtenidos en la evolución de competencias, la cual, desafortunadamente, hemos tenido resultados adversos.

Como mencionamos en el párrafo anterior, el programa de computadores para educar ha destinado miles de computadores a las poblaciones más vulnerables del país con el fin de que los estudiantes tengan acceso a la información de una manera rápida y puedan aumentar sus conocimientos y competencias. El objetivo más próximo es transformar el sistema educativo colombiano mediante estas estrategias que permiten ampliar la cobertura con criterios de equidad, que mejoren la calidad y que aumenten la eficiencia en el sector de la educación el cual como mencionamos sigue caído.

El uso de las nuevas tecnologías en la educación es un pasaporte para acceder y hacer posible que los estudiantes de Colombia estén conectados, sin embargo, esta generación de estudiantes nativos digitales ya cuentan con un conocimiento y desde su nacimiento tienen acceso a nuevas tecnológicas, en cambio, algunos docentes son emigrantes digitales, es decir nacieron cuando la tecnología estaba en desarrollo y por ende para algunos no le es fácil desarrollar actividades con estas herramientas tecnológicas

2.5 Software educativo

Podemos definir Software educativo como aplicaciones o programas de computadora que faciliten el proceso de enseñanza aprendizaje. Algunos autores lo definen como cualquier programa cuyas características estructurales y de funcionamiento que sirvan de apoyo al proceso de enseñar, aprender y administrar, o el que está destinado a la enseñanza y el autoaprendizaje, y además permiten el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas.

Según Marqués (1997), los software educativos son programas y programas didácticos como sinónimos que designan a los programas de ordenador creados con la finalidad de ser utilizados, para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje (Medios didácticos). El mismo autor señala, que siguiendo su propia definición, más basada en el criterio de finalidad que de funcionalidad, quedarían entonces descartados los programas empresariales que también existen en los centros educativos con funciones didácticas pero con fines lucrativos.

Las características más visibles en los Software Educativos son:

- Finalidad:** orientados a la enseñanza-aprendizaje en todas sus formas.
- Utilización del computador:** el medio utilizado como soporte es el computador.
- Facilidad de uso:** son intuitivos y aplica reglas generales de uso y de fácil comprensión para su navegabilidad o desplazamiento y recursividad o posibilidad de regreso a temáticas de interés desde cualquier punto en el ambiente virtual.
- Interactividad:** permite un intercambio efectivo de información con el estudiante

También podemos señalar que el software educativo tiene como objetivo principal ofrecer una estructura para el aprendizaje, una herramienta muy útil es la ya mencionada JCLIC software educativo, del que hablaremos más adelante y sobre el cual es pertinente mencionar que a través de actividades divertidas se puede aprender.

2.5.1 Software Educativo JCLIC

JCLIC lo podemos definir como un conjunto de aplicaciones informáticas que sirven para realizar diversos tipos de actividades educativas, tales como rompecabezas, ejercicios de textos, palabras cruzadas, etc.

Las actividades mencionadas no se acostumbra a presentarse solas sino empaquetadas en un proyecto que incluye un grupo de actividades, las cuales nos indican el orden en que se va a mostrar.

JCLIC inicialmente se llamaba CLIC 3.0 y en ese entonces se definía como una herramienta para la creación de actividades didactas multimedia, fue creada en 1992 bajo entorno Windows 3.1 y también tenía el mismo objetivo de crear actividades educativas.

Esta herramienta está desarrollada bajo JAVA, por lo cual es un proyecto de código abierto que también puede funcionar en diversos sistemas operativos. Podemos también resaltar que este proyecto busca que el estudiante aprenda por una forma más amena y no realizar por el típico examen.

JCLIC está formado por cuatro aplicaciones que son:

JClic Applet: Permite incluir actividades para ser subidas a una página web.

JClic Player: Es un programa independiente que una vez instalado permite realizar las actividades desde el disco duro del computador, sin que sea necesario estar conectado a internet.

JClic Author: La herramienta de autor permite crear, editar y publicar las actividades de una manera más sencilla, visual e intuitiva.

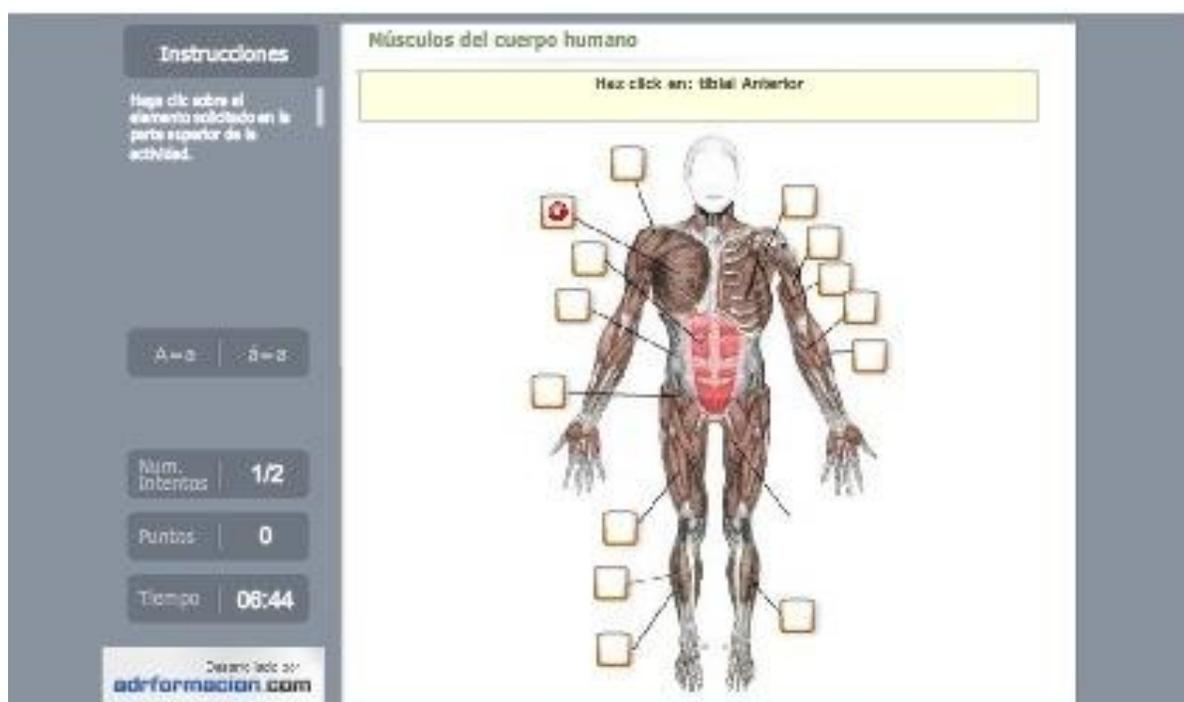
JClic Reports: Es un módulo de recogida de datos y generación de informes sobre los resultados de las actividades hechas por los alumnos.

2.5.2 EDUCAPLAY

Educaplay es un proyecto desarrollado por adrformacion para la creación de actividades interactivas que se ha convertido en un sitio de referencia, tanto para crear como para buscar actividades de cualquier materia útil. Se puede elaborar materiales de forma online y quedan en la plataforma para compartirlos con el resto de docentes.

Las herramientas 2.0 está ganando terreno con respecto a algunos programas educativos para elaborar actividades interactivas y esto se debe a la facilidad de uso y, sobre todo, a la disponibilidad del material creado que automáticamente queda guardado en internet. Educaplay cuenta con diez tipos de actividades interactivas: Mapa, Adivinanzas, Completar, Crucigramas, Diálogo, Dictado, Ordenar letras, Ordenar palabras, Relacionar, Sopa, Test y Colección. Las actividades se pueden elaborar con enunciados de texto, imagen y audio, lo cual da un sin número interesantes de posibilidades. A continuación mostraremos 2 ejemplos de estas actividades.

Mapas: Esta actividad consiste en definir sobre una imagen una serie de puntos que se tienen que identificar con su nombre. La imagen puede ser un mapa, un esquema, una imagen, etc. que subimos al elaborar el ejercicio. Se puede configurar la actividad para resolverla escribiendo. Si necesitamos ayuda, contamos con un tutorial sobre esta actividad concreta. En las páginas de las actividades hay numerosos ejemplos.



Fuente: Tomado <http://www.educacontic.es/blog/actividades-interactivas-con-educaplay>

(*Actividades educativas con Educaplay*)

Las adivinanzas: son actividades en las que debes averiguar una palabra a partir de una serie de pistas que se van facilitando. Las pistas que se ofrecen pueden ser de texto o de audio y pueden ir acompañadas de una imagen incompleta que según vamos pidiendo pistas va completándose y mostrándose con más claridad.

Completar: La actividad de completar consiste en añadir las palabras que faltan a un párrafo o frase. Existen dos opciones a la hora de completar los huecos en este tipo de actividad: Una sería pulsando sobre las palabras que se muestran en la parte inferior de forma ordenada y la otra escribiendo en cada hueco la palabra mediante el teclado. Esta actividad puede resultar sencilla o muy compleja, todo depende de la dificultad que nosotros queramos poner al ejercicio.

Instrucciones

Debe completar el texto con las palabras que faltan.

Para ello, pulse sobre las palabras de la parte inferior en el orden correcto para completar todos los huecos.

A = z | 0 = 9

Num. Intentos: 0/2

Puntos: 100

Tiempo: 13:25

Desarrollado por: **eduformacion.com**

Complete este texto

El sistema _____ del hombre es el encargado de ingresar el _____ al cuerpo y sacar el dióxido de carbono mediante dos movimientos: la inspiración y la _____. Luego, el _____ se combinará con los _____ para transformarse en _____ mediante un proceso llamado _____.

Comprobar

Palabras para completar los espacios:

respiración aire oxidación
energía osmación oxígeno
nutrición

Fuente: Tomado <http://www.educacontic.es/blog/actividades-interactivas-con-educaplay>

(Actividades educativas con Educaplay)

CAPITULO III. DISEÑO METODOLOGICO

3.1 Tipo de investigación

En el presente proyecto se identificó y se definió algunos de los software educativos libre que encontramos en la actualidad, y como estos aportan al proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de una institución en la ciudad de Cartagena, nuestro propósito principal es que a través de estas herramientas bastante interesantes se lograra el mejoramiento del conocimiento y aprendizaje, es por eso que podemos manifestar que nuestra investigación es de tipo descriptiva porque busca identificar características importantes de las mencionadas herramientas o software educativos libres y con base a esa información recolectada poder determinar como ellos aportan y mejoran la calidad en la educación .

3.2 Diseño investigativo

Durante la investigación, se procedió a visitar el colegio JUAN JOSÉ NIETO con el objetivo de inicialmente observar durante una clase de informática cómo se realizaba el proceso de evaluación específicamente con el programa JCLIC. En esta visita se lograron los siguientes resultados:

Durante el proceso de observación se realizaron diarios de campo, los cuales implementamos entre el mes de marzo hasta el mes de mayo del presente año y una evaluación diagnóstica, con la que se identificaron algunas debilidades que presentaban los estudiantes a nivel académico y disciplinario. A pesar de que los estudiantes mostraban muchas ganas de utilizar un computador, esta ilusión se desvanecía cuando la maestra le informaba que la sala de informática aún no

estaba habilitada, ya que los computadores estaban averiados y que pronto llegaban unos computadores nuevos y en el otro caso la sala no se utilizaba por cualquier razón.

Durante ese proceso de observación se notó en las actividades que realizaban en clases de informáticas, a través de las “exposiciones” o lecturas de diapositivas, que la gran mayoría de los estudiantes no entendían, que leían o solo se aprendían de memoria el “pedacito” que le tocaba decir, sin hacer una reflexión de lo que leyó o solo se limitaban a escribir lo que la docente les dictada. La maestra preguntaba al azar que entendían de lo que leyeron, y ellos no respondían acertadamente. Pocos realmente estudiaron y respondieron satisfactoriamente a las preguntas de la maestra.

Con lo anterior se puede deducir que el maestro no utiliza estrategias para motivar al estudiante, el cual no muestra interés y ni siquiera es capaz de autoaprender para crecer en sus conocimientos.

CAPITULO IV RESULTADOS

4.1 Presentación de resultados

Con la presentación de los resultados de esta investigación se pretende mostrar e informar mejoras de acuerdo a lo aprendido durante el desarrollo de nuestra carrera profesional, es decir iniciaremos con el desarrollo de algunas de las actividades en la plataforma EDUCAPLAY y posteriormente mostramos algunas mejoras para los aportes al proceso de enseñanza aprendizaje que como futuras docente tenemos para esta maravillosa herramienta.

Para cada actividad explicaremos cada punto para luego exponer mejoras a nivel de usabilidad, rapidez, desarrollo de actividades y sobre el impacto que tendría en el aprendiz dichas actividades. Antes de mostrar el desarrollo de las actividades, cabe resaltar, que en ningún momento se pretende desprestigiar a ninguna de las herramientas mencionadas en este proyecto, por el contrario, queremos mostrar que son unas excelentes herramientas pero que, como todo, se puede mejorar y así poder tener mejores resultados en los estudiantes, que se logre no solo un aprendizaje sobre algún tema en específico, sino que además incite a que el estudiante investigue y sea autodidacta, para lograrlo, la aplicación debe cambiar un poco su interface gráficas y usar textos guías con videos de referencias.

4.2 Desarrollo de actividades con Educaplay

1. Ingreso y registro online

Lo primero que debemos hacer es tener un computador con acceso a internet.

Luego ingresamos al link

<https://www.educaplay.com/es/registrar.php?action=registrar>

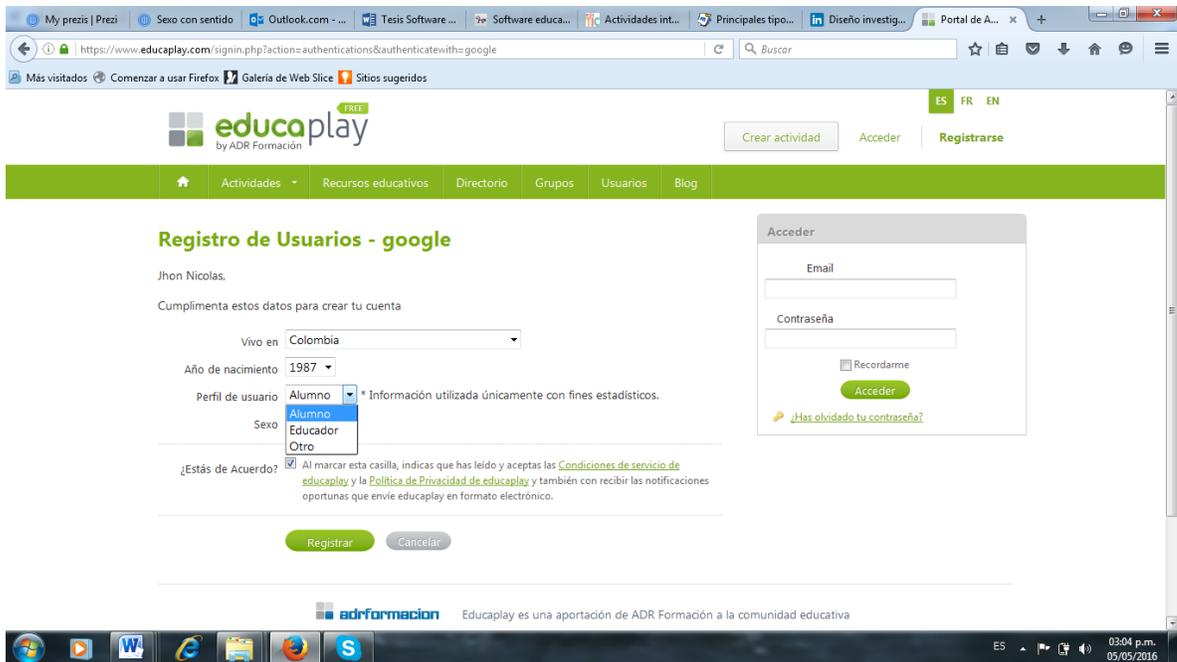
En esta página se nos mostrara que podemos ingresar por una cuenta de Facebook, Gmail o Hotmail.



Fuente: Tomado de: <https://www.educaplay.com/es/registrat.php?action=registrar>

(Registro de usuario)

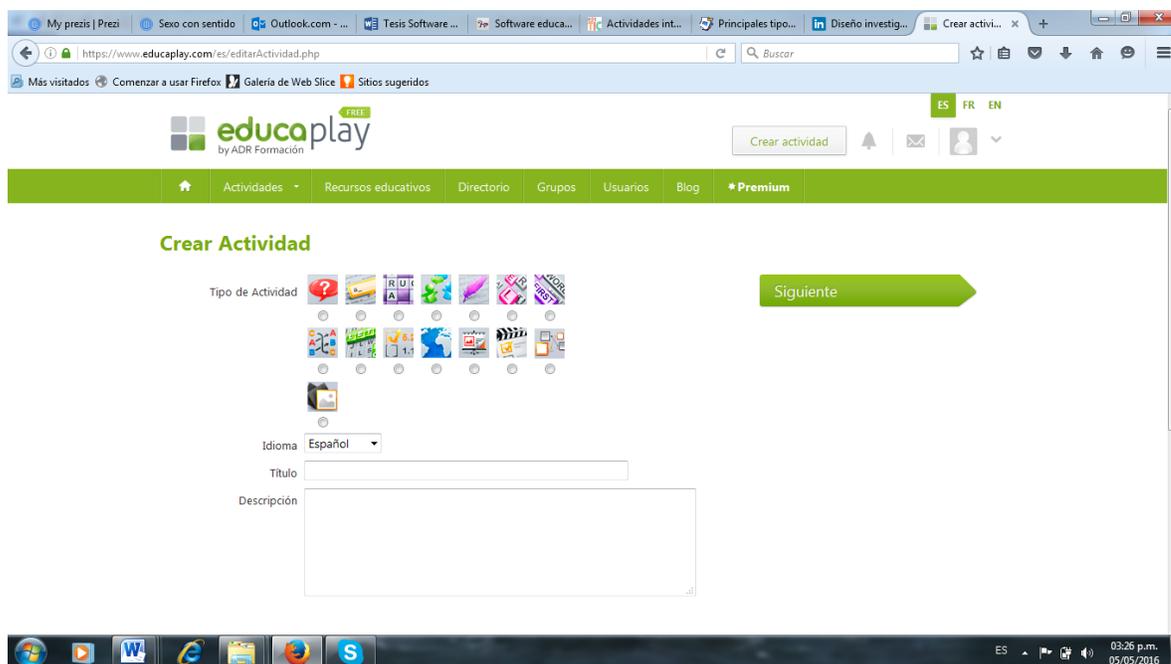
Luego que escogemos algunas de las opciones debemos confirmar país de residencia, perfil del usuario (alumno o estudiante) y año de nacimiento



Fuente: Tomado de: <https://www.educaplay.com/es/registras.php?action=registras>

(Registro de usuario)

Luego, nos aparece la página principal en donde podemos observar actividades de otros educadores, grupos de chat etc; en la barra de menú, que se encuentra en la parte superior de la ventana, también podemos acceder a información de interés, pero en este caso vamos a crear una actividad, así que damos click al botón de crear actividad



Fuente: Tomado de: <https://www.educaplay.com/es/regarstrar.php?action=regarstrar>

(Registro de actividad)

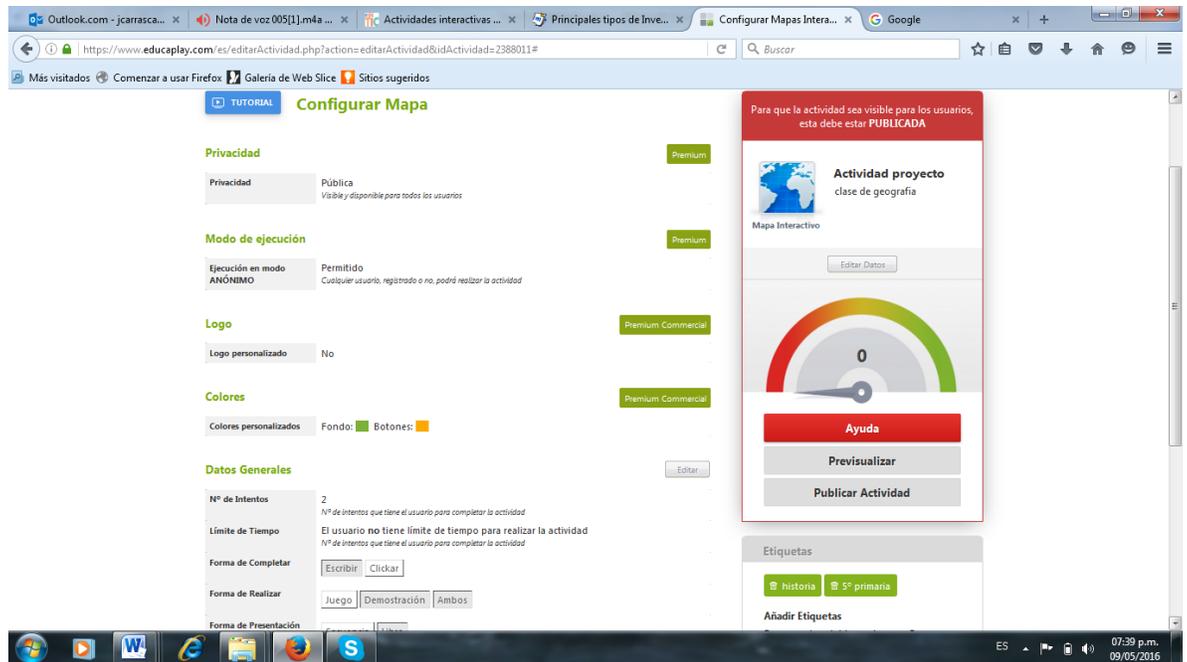
En esta ventana nos permite escoger el tipo de actividad, entre esas se encuentra:

1. Adivinanzas
2. Completar
3. Crucigrama
4. Dialogo

5. Dictado
6. Ordenar letras
7. Ordenas palabras
8. Relacionar
9. Sopas
10. Test
11. Mapa interactivo
12. Presentación
13. Video quiz
14. Relacionar columnas
15. Relacionar Mosaicos

Para este caso escogeremos mapa interactivo y luego llenamos la información que nos solicitan, como idioma, titulo, descripción y más abajo nos pide escoger para que curso y asignatura está pensada la actividad.

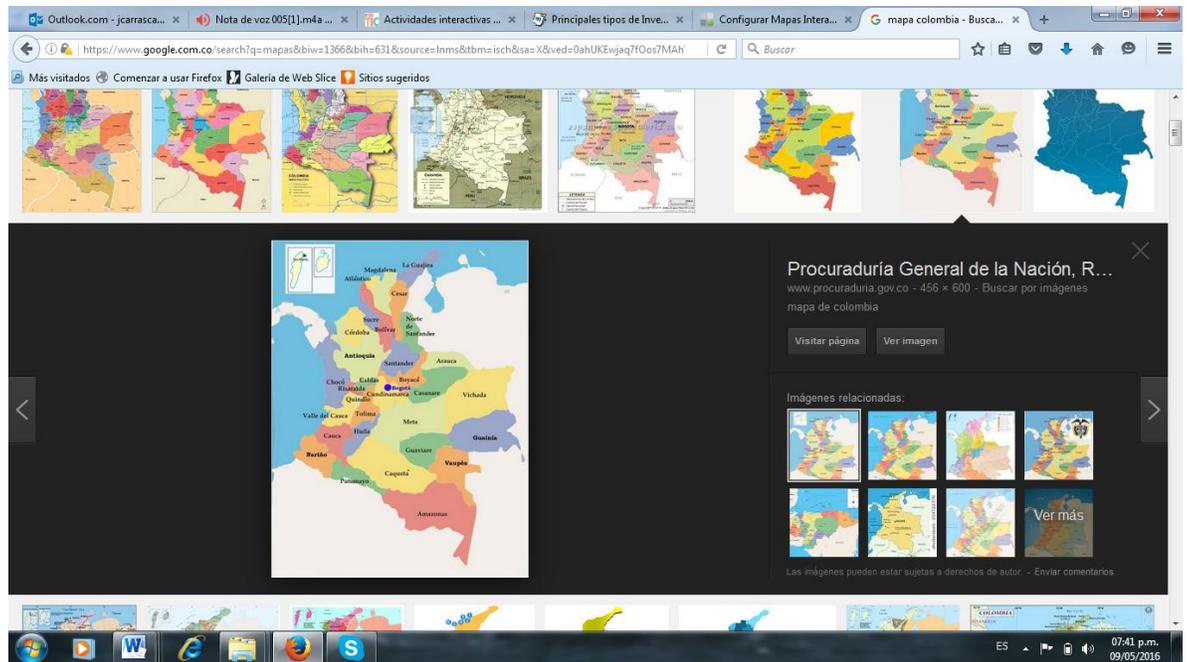
En la siguiente ventana ingresamos datos generales de la actividad, en este caso como estamos usando una cuenta gratis, algunos datos ya se encuentran registrados, como lo son el número de intentos, etc.



Fuente: Tomado de: <https://www.educaplay.com/es/regarstrar.php?action=regarstrar>

(Registro de actividad)

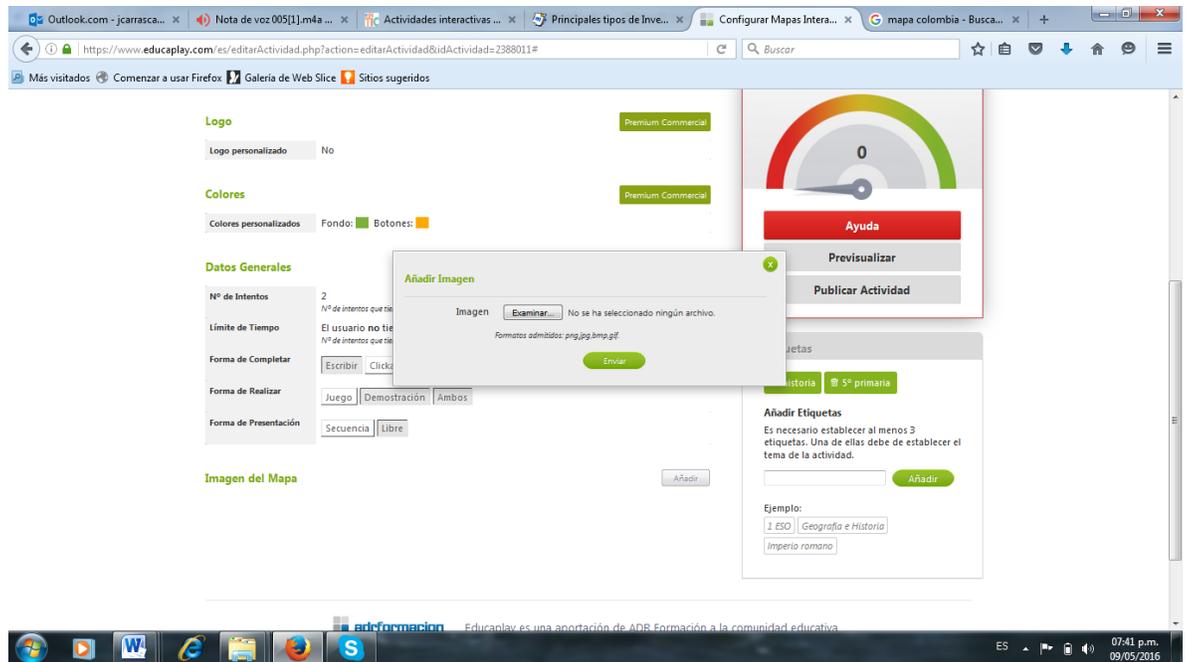
Una vez que hayamos ingresado los datos de la actividad procedemos a escoger un mapa para esta actividad, escogimos un mapa de Colombia el cual buscamos a través de Google.



Fuente: Tomado de:

https://www.google.com.co/search?q=mapas&biw=1366&bih=631&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjaq7fOos7MAhWDMh4KHcDDD8wQ_AUIBygC#tbn=isch&q=mapa+colombia&imgrc=HActpM8G9u4JRM%3A (Búsqueda Mapa de Colombia)

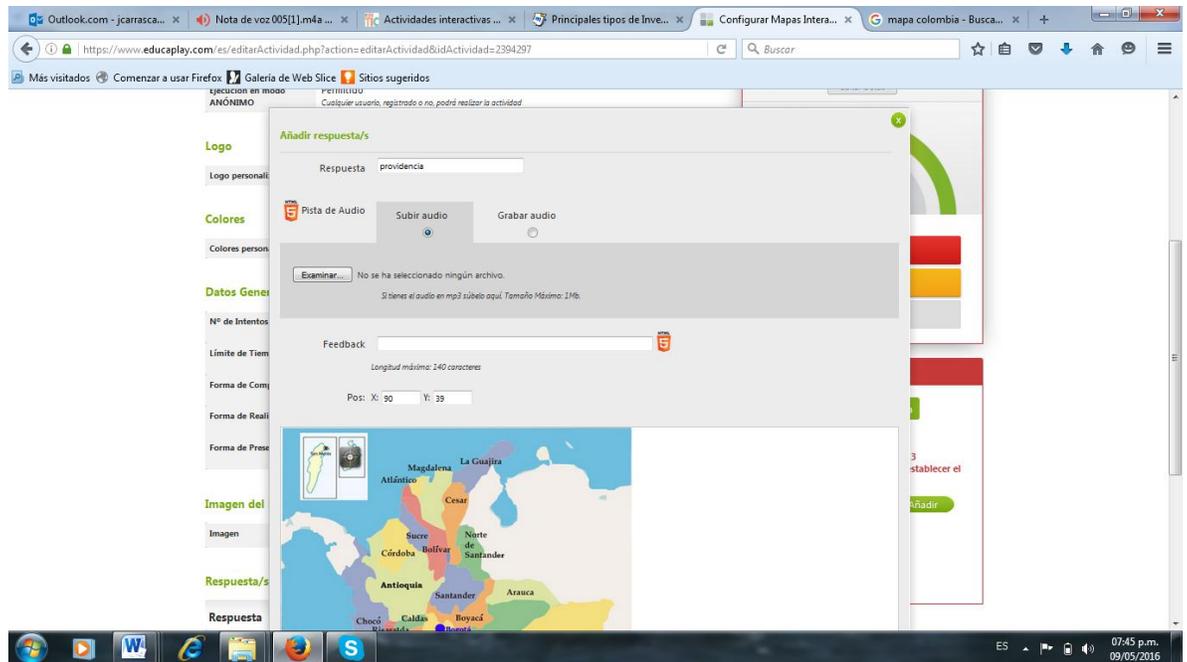
Luego adjuntamos a la plataforma la imagen descargada.



Fuente: Tomado de: <https://www.educaplay.com/es/regarstrar.php?action=regarstrar>

(Registro de actividad)

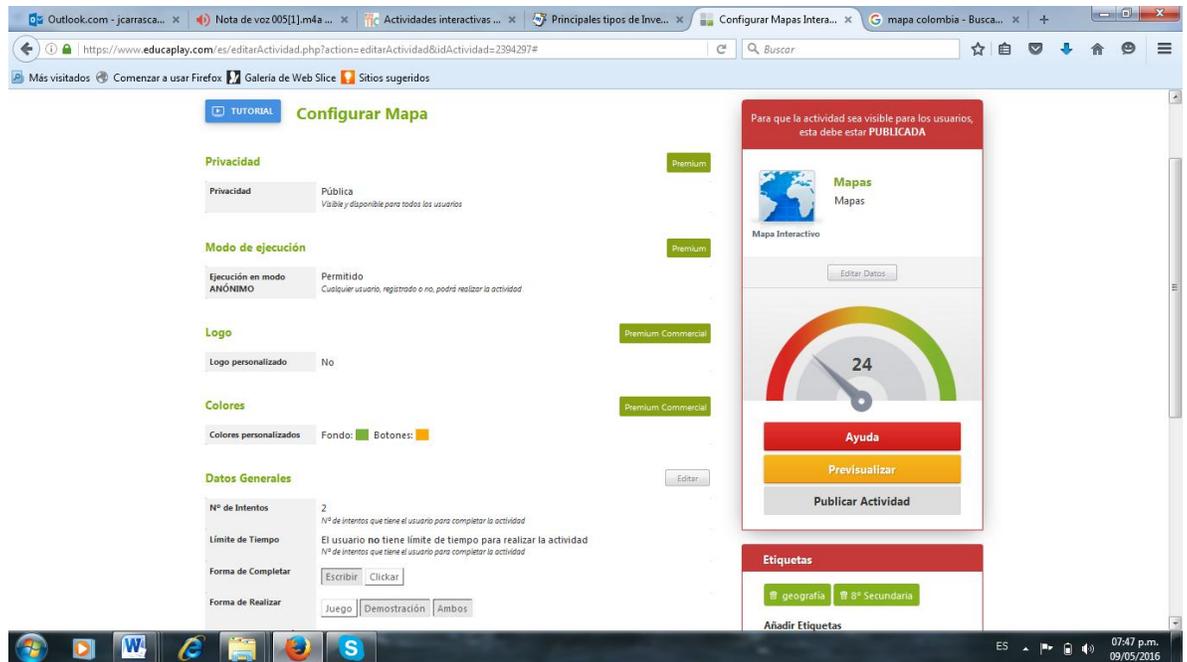
En este paso añadimos las respuestas, también podemos grabarlas en audio y con el cursor señalamos la pregunta o la ciudad. Para este ejercicio la respuesta es providencia y seleccionamos la isla de providencia en el mapa.



Fuente: Tomado de: <https://www.educaplay.com/es/registrar.php?action=registrar>

(Registro de actividad)

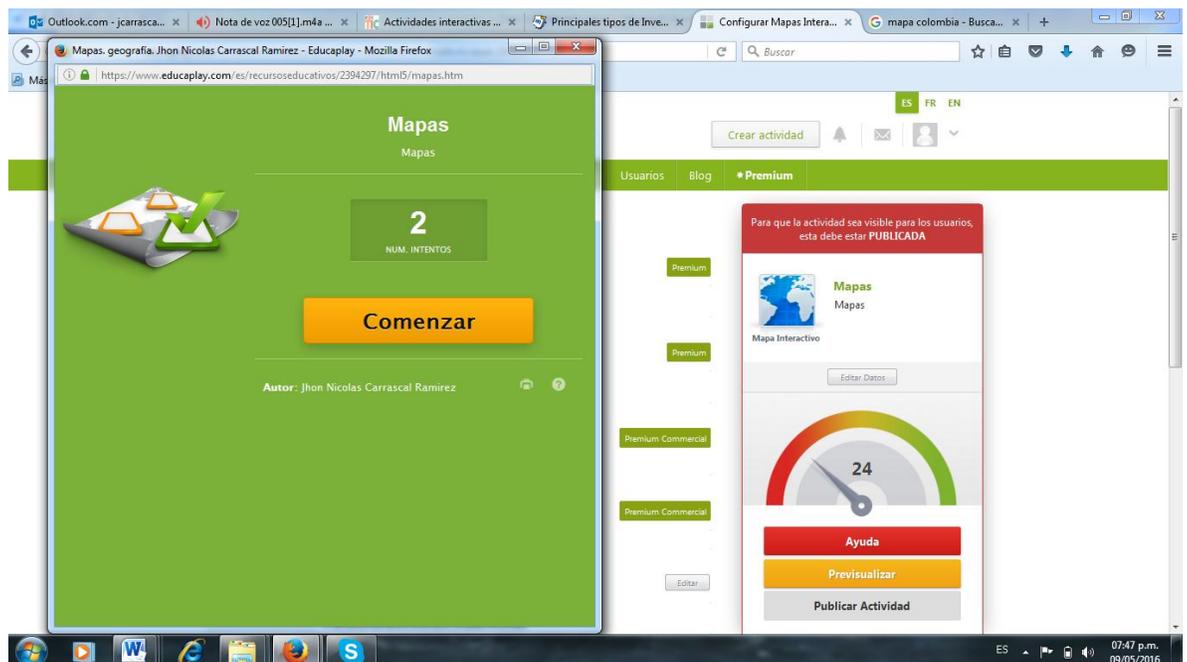
En la parte derecha de la ventana observamos un cuadro con información general de la actividad y donde podemos echar un vistazo a nuestra actividad, solo presionamos el botón Preliminar.



Fuente: Tomado de: <https://www.educaplay.com/es/regarstrar.php?action=regarstrar>

(Registro de actividad)

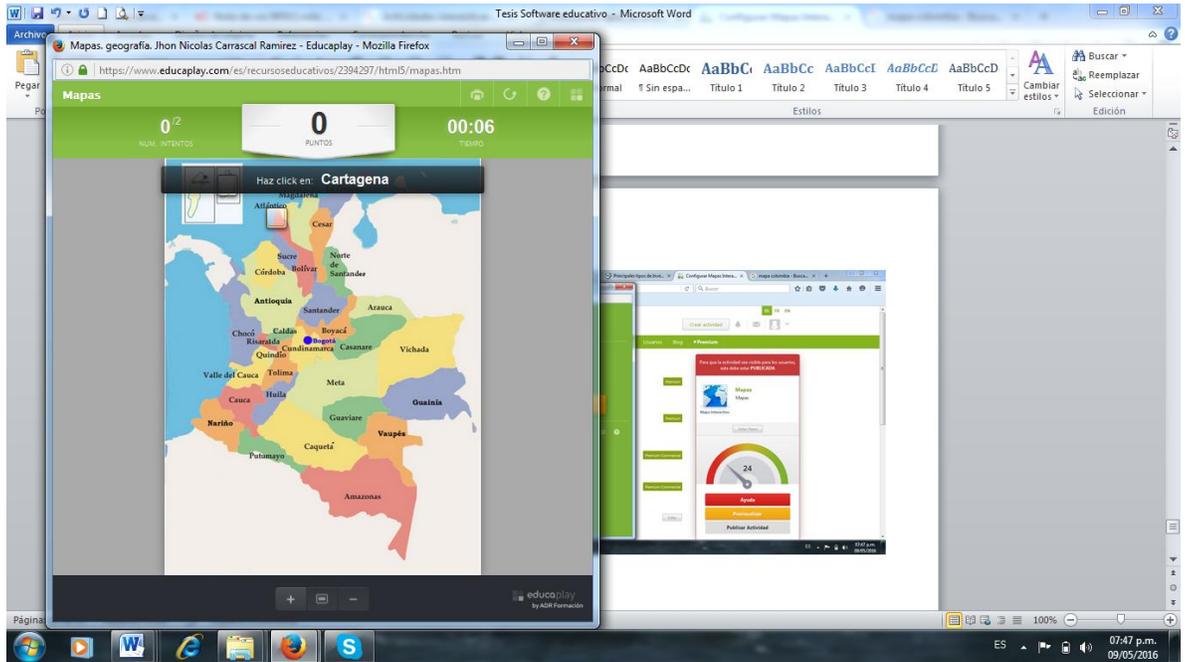
Y después damos clic en comenzar



Fuente: Tomado de: <https://www.educaplay.com/es/registrar.php?action=registrar>

(Registro de actividad)

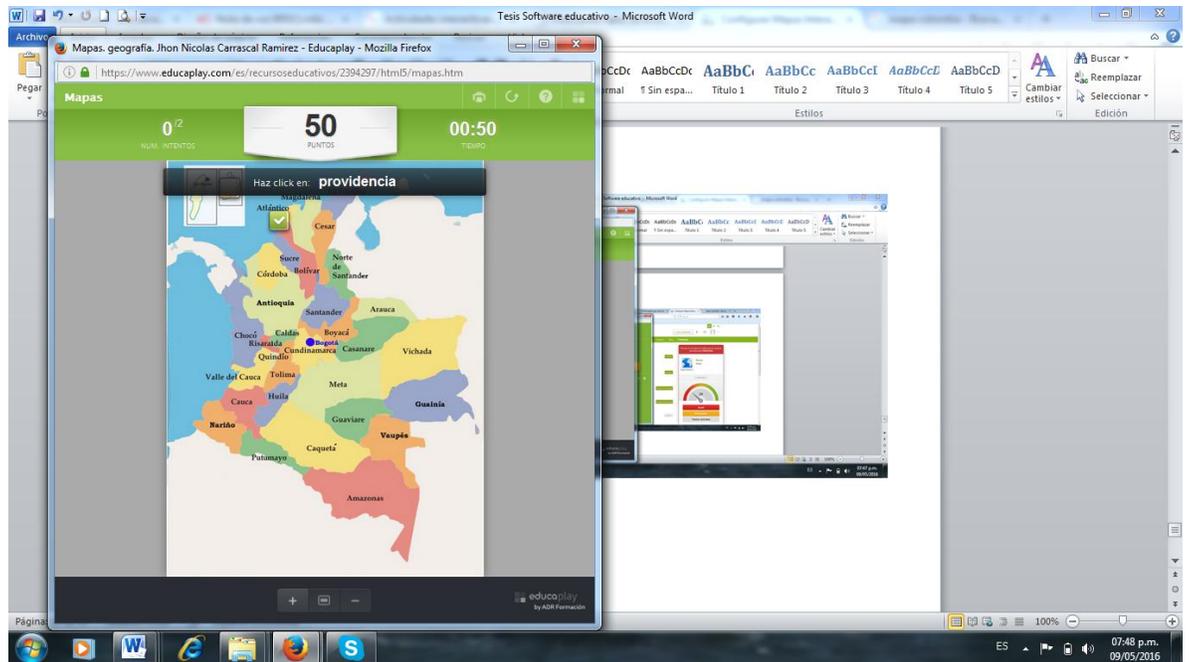
Observamos que en esta ventana nos piden que seleccionemos Cartagena en el mapa.



Fuente: Tomado de: <https://www.educaplay.com/es/registrar.php?action=registrar>

(Registro de actividad)

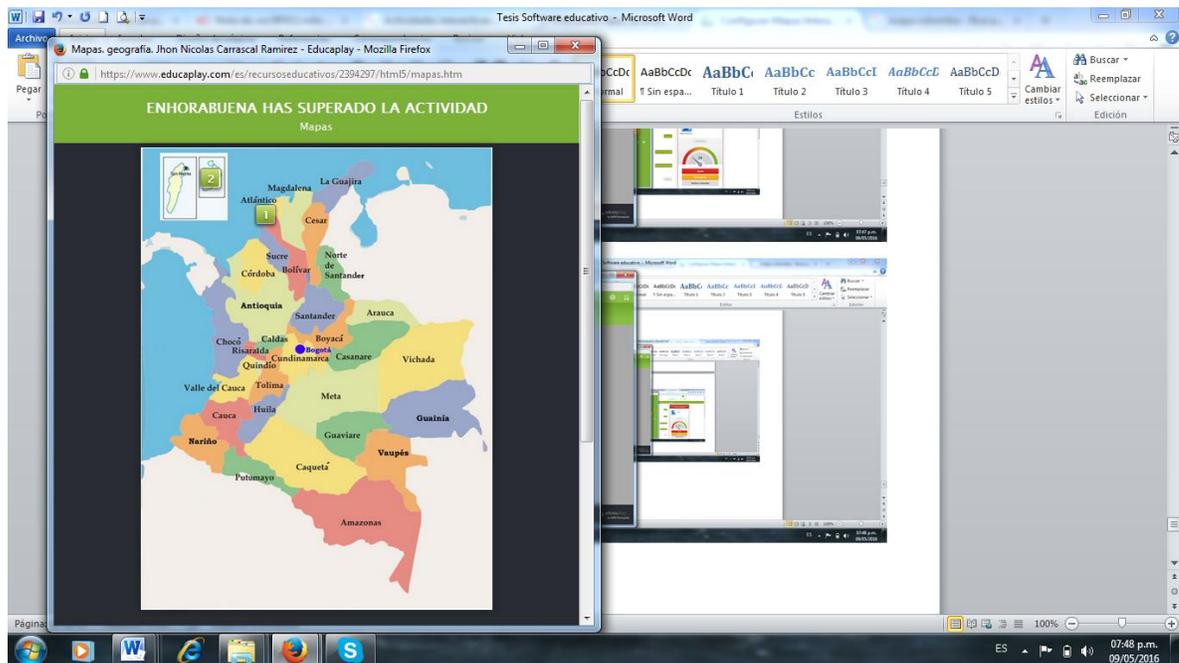
Seleccionamos la ciudad solicitada en el mapa y luego la aplicación nos muestra el resultado sumando 50 puntos, podemos agregar cuantas respuestas quisiéramos, para efectos del ejercicio solo agregamos 2 respuestas.



Fuente: Tomado de: <https://www.educaplay.com/es/registrar.php?action=registrar>

(Registro de actividad)

Al finalizar la actividad no muestra un mensaje de que hemos superado la prueba



Fuente: Tomado de: <https://www.educaplay.com/es/registrarse.php?action=registrarse>

(Registro de actividad)

4.3 Mejoramientos para la plataforma Educaplay

Luego de probar distintas plataformas y aplicaciones educativas, con el único fin de determinar mejoras y cumplir con el objetivo de este proyecto, que como bien sabemos busca el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje de la institución mencionada en el título, podemos concluir que todas las plataformas probadas fueron diseñadas para facilitar al docente por medio de estas herramientas el proceso de enseñanza aprendizaje. Sin embargo, muchas se quedan a medias por lo complicado en la ejecución de la misma. Podemos destacar de Educaplay lo siguiente:

1. Es una plataforma Online, en la cual podemos acceder con facilidad.
2. El registro es sencillo, solo basta tener una cuenta de Facebook, Gmail o de Hotmail.
3. Los pasos para la creación de actividades son supremamente sencillos por lo que traduce a mayor rapidez.
4. Su ejecución es sencilla.

Sin embargo, a diferencia de otras plataformas educativas, Educaplay tiene una limitante y es que requiere de conexión a internet, desafortunadamente en la institución educativa no se cuenta con conexión a internet.

También hay que tener en cuenta que la plataforma no permite una administración de las tareas asignadas, es decir no cuenta con un interface que permita hacerle seguimiento a las actividades, eso se traduciría a pérdida del enfoque y propósito principal que consiste en que el estudiante aprenda y que para ello se debe tener un control sobre sus tareas.

Otro tema que identificamos, es que el software educativo de estudio en este capítulo no está cumpliendo con la función instructiva propia de este tipo de herramientas, es decir si bien es cierto que el computador actúa en general como mediador en la construcción de conocimientos y el meta-conocimiento de los estudiantes, son los tutoriales o espacios introductorio quienes orientan y dirigen al estudiante en las actividades, en función de lograr las respuestas y progresar en conocimientos. Con base a lo anterior, agregaríamos a esta herramienta un espacio introductorio en el que el estudiante lea detenidamente y logre por sí mismo entender la actividad.

Luego de algunos aspectos a mejorar de esta herramienta, el cuadro siguiente muestra algunos de esos aspectos, de acuerdo al criterio y finalidad de los medios didácticos como apoyo al proceso enseñanza aprendizaje:

CUADRO No 1 PRESENTACION GRAFICA DE LAS ACTIVIDADES

ITEM	ASPECTOS POSITIVOS	ASPECTOS A MEJORAR
Diferentes vistas de presentación		Que Permita abrir más ventanas y tener opción de introducción a las actividades
Gráficos	Permite el cargue de tus propias imágenes	
Relación en la presentación de la actividades	Permite al docente aplicar cualquier asignatura	
Colores	Nivel de colores suave	

Mensajes comprensibles	Manejas mensajes claros y comprensibles
Sonidos	Colocar un sonido de acuerdo a lo que se esté haciendo

CUADRO No 2 FUNCIONALIDADES Y/O ACTIVIDADES

ITEM	ASPECTOS POSITIVOS	ASPECTOS A MEJORAR
Facilidad de acceso a las actividades		Esta herramienta solo se puede acceder a través de su página, no permite exportarlas
Nivel de complejidad	Normal, suficiente y comprensible para un estudiante con suficientes conocimientos en informática	
Métodos y variedad en las actividades	Hay variedad de actividades que ayudan al proceso de enseñanza aprendizaje	
Capacidad de comprensión	Las actividades son claras y comprensibles	Consideramos que debe existir introducción a las actividades,

resaltando objetivos para que
el estudiante tenga claro que
se desea lograr

4.4 Conclusión y recomendaciones

La propuesta que se presenta en este trabajo es básicamente para conocer algunas de las herramientas informáticas, disponibles para apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de séptimo grado de la institución educativa Juan José Nieto.

El software EDUCAPLAY es muy poco usado en la institución objeto de estudio, pues es necesario para su utilización el acceso a internet, lo cual es limitado en la institución Juan José Nieto, por lo que es más usado el software JCLIC, ya que permite la instalación en algunos equipos y es un software libre.

Sin embargo, ambas herramientas tienen un objetivo en común y es el apoyo al docente en el proceso de enseñanza de sus alumnos, mediante una metodología divertida, con contenidos agradables y prácticos. Por tal razón, se registró en este proyecto los paso a paso de la creación y/o ejecución de las actividades, con el fin de resaltar aspectos positivos pero también registrar aspectos a mejorar, teniendo en cuenta la realidad de la institución, que como registramos en el punto del tipo de investigación tiene problemas técnicos con muchos computadores y poco recursos económicos para lograr tener una conexión a internet constante.

La gran conclusión a la que llegamos es que educaplay es muy buena herramienta, pero que según nuestro criterio y estudio en este tipo de temas debe permitir exportar actividades, tener un video o cualquier otro método que le ayude a saber al estudiante cual es el objetivo de la actividad, no solo es desarrollar la actividad y todo acabo, sino que el alumno conozca que se desea lograr y que aportes hará para su vida académica

CAPITULO V BIBLIOGRAFIAS Y WEBGRAFIA

5.1 Bibliografía

Tomasi Wayne. (2003), *Sistemas de comunicaciones Electrónicas*, México, Editorial Prentice Hall.

<http://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-244739.html> [Consultado, Febrero 2016]

<http://www.monografias.com/trabajos98/sobre-estrategias-de-ensenanza-aprendizaje/sobre-estrategias-de-ensenanza-aprendizaje.shtml> [Consultado, Febrero 2016]

<https://www.educaplay.com/es/editarActividad.php?action=editarActividad&idActividad=2394297#> [Consultado en Mayo 2016]

ANEXOS



